



Universidad Nacional de La Plata
Especialización en Docencia Universitaria
Trabajo Final Integrador

Deconstruir para reconstruir aprendizajes.
Nueva estrategia metodológica para la enseñanza de materiales
en la cátedra de Tecnología y Materiales 3 de la Carrera
Licenciatura en Diseño en Comunicación Visual.

Autora: Dcv. María Paula Pérez Spinosa
Directora: Dcv. Silvina Mariel Basile
Año 2024

ÍNDICE

Resumen	3
Introducción	4
PRIMER APARTADO	6
Contextualización y justificación de la innovación que se propone	6
Objetivos	13
Objetivos Generales	13
Objetivos Específicos	13
SEGUNDO APARTADO	15
Perspectivas teóricas	15
Prácticas docentes en la Universidad	15
Estrategias metodológicas	18
Co-diseño o diseño colectivo	18
Materiales educativos	21
TERCER APARTADO	24
Proyecto de innovación: deconstruir para reconstruir aprendizajes	24
Rediseño de los trabajos prácticos	25
Tecnoproject	37
Diseño de la propuesta de evaluación	45
Evaluación de la innovación	47
Reflexiones finales	50
Referencias	53
Anexo	56

Resumen

La propuesta de este Trabajo Final Integrador, se enmarca en el cambio de plan de estudios de la carrera de Licenciatura en Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes (2021) perteneciente a la Universidad Nacional de La Plata.

Como consecuencia, la materia Tecnología de Diseño en Comunicación Visual 4 se dictará en tercer año y pasará a denominarse Tecnología y Materiales 3.

La innovación que se propone consiste en cambiar la metodología de enseñanza de reproducción por la de una “tecnología inversa” o deconstrucción de elementos de la comunicación visual, para que el estudiante incorpore no solo saberes acerca de los materiales más comúnmente utilizados en la cartelería o señalética, sino que sean capaces de actuar críticamente frente a cualquier proyecto y toma de decisión, reflexionando y analizando su recorrido, apoyados en bibliografía y materiales digitales diseñados especialmente para enriquecer el proceso de aprendizaje.

Introducción

La propuesta de innovación presentada en este trabajo, basada en la noción de “tecnología inversa” y la resolución de casos, trasciende el simple ajuste curricular para encarar una redefinición integral de la enseñanza en la materia Tecnología y Materiales 3. No se limita únicamente a satisfacer las exigencias cambiantes del mercado laboral y educativo, sino que busca inaugurar un espacio que estimule el aprendizaje profundo y contextualizado.

Esta nueva metodología coloca el énfasis en la aplicación práctica de los saberes adquiridos, desafiando a los estudiantes a analizar situaciones reales del campo del diseño y a proponer soluciones innovadoras.

El Trabajo Final Integrador (TFI) titulado “Deconstruir para reconstruir aprendizajes: Nueva estrategia metodológica para la enseñanza de materiales en la cátedra de Tecnología y Materiales 3 de la Carrera Licenciatura en Diseño en Comunicación Visual propone una innovación en la metodología de enseñanza y se enmarca en el contexto del cambio de plan de estudios de dicha carrera perteneciente a la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata, implementado en 2021.

Este cambio ha llevado a la transformación de la materia “Tecnología de Diseño en Comunicación Visual 4”, que ahora se denomina “Tecnología y Materiales 3” y se dicta en el tercer año de la carrera.

El trabajo está dividido en tres apartados que detallan el contexto, las perspectivas teóricas y el proyecto de innovación en sí. En cuanto a la contextualización y justificación de la innovación, se aborda la historia y evolución del plan de estudios de la carrera, así como el perfil del egresado y los objetivos de la materia según el plan de estudios anterior y el nuevo.

En términos de objetivos, se establecen tanto generales como específicos, enfocándose en redefinir la enseñanza de la materia mediante una nueva metodología llamada “Tecnología inversa” y en desarrollar habilidades críticas, técnicas y creativas en los estudiantes.

Las perspectivas teóricas incluyen prácticas docentes en la universidad, estrategias

metodológicas, co-diseño o diseño colectivo y materiales educativos.

El proyecto de innovación contempla el rediseño de los trabajos prácticos con la introducción de la metodología de “tecnología inversa”, el desarrollo de proyectos prácticos bajo la iniciativa “Tecnoproject”, y el diseño de nuevas formas de evaluación basadas en el análisis crítico y la aplicación práctica.

La adopción de una perspectiva de “tecnología inversa” invita a los estudiantes a descomponer objetos gráficos existentes, comprender sus fundamentos y reconstruirlos con nuevas perspectivas y materiales, preparándolos así para afrontar los desafíos dinámicos y multifacéticos de la práctica profesional. Esta aproximación pedagógica resalta la importancia de la reflexión crítica y la adaptabilidad en un mundo en constante cambio. Los estudiantes no solo adquieren conocimientos técnicos, sino que también aprenden a cuestionar y a repensar constantemente sus enfoques y soluciones.

Para concluir, se incluye un apartado sobre la evaluación de la innovación destacando la importancia de evaluar distintos aspectos para realizar ajustes y mejoras continuas.

PRIMER APARTADO

1. Contextualización y justificación de la innovación que se propone

La carrera de Diseño en Comunicación Visual comienza a funcionar formalmente en el año 1963 en la Escuela Superior de Bellas Artes (ESBA) como formación media, perteneciente a la UNLP. Un grupo de egresados de la orientación de dibujo, comienzan a plantear la necesidad de una formación de nivel superior. Hacia fines de 1965 se realiza la primera reforma de Plan de Estudios, que entra en vigor al año siguiente. El nuevo programa plantea contenidos mínimos para las asignaturas troncales, incorpora un quinto año de formación para el desarrollo de un trabajo final integrador, define con claridad el campo profesional y establece vínculos con el medio productivo. En 1973 la Escuela Superior de Bellas Artes obtiene rango universitario y es red denominada Facultad de Artes y Medios Audiovisuales.

Durante el año 1981 se aprueban las incumbencias profesionales y se modifica el Plan de Estudios, incorporando nuevas materias y una serie de seminarios que comienzan a desarrollarse a partir de 1982, según queda relevado en el informe realizado por Padrón Perri et al. (2022).

Posteriormente, en el año 1986 y 1997, se formalizan una serie de pequeñas modificaciones con relación a cambios de régimen de materias y correlatividades, orientados a la formación de un nuevo perfil profesional, tal como queda mencionado en la ordenanza del Departamento de Diseño en Comunicación Visual (1997)

Perfil del egresado:

El graduado de Diseño en Comunicación Visual estará habilitado para realizar estudios, factibilidad, programación y desarrollo, supervisión, inspección o control y producciones en cualquiera de sus modalidades, de los elementos que posibiliten comunicar visualmente información de hechos, ideas y valores útiles al hombre, mediante un procesamiento en términos de forma expresiva, con condicionantes funcionales y tecnológicos de producción.

Dentro del perfil del egresado de esa época, se pueden observar algunos puntos

que trasladaría particularmente la materia en sus objetivos. El programa de la cátedra de Tecnología de Diseño en Comunicación Visual 4 que se remonta al año 1997, tal como queda mencionado en el Plan de Estudios que data del mismo año, se esgrimen como objetivos principales:

- Que el alumno conozca los problemas de diseño planteados en la gráfica del entorno.
 - Que el alumno estudie la naturaleza de los materiales y su respuesta física, resistencia al tiempo y al lugar, desarrollando el criterio de aplicación adecuado para los espacios interiores y exteriores.
 - Que el alumno logre una actitud de investigación, ideación, desarrollo, propuesta, teoría y conocimiento empírico.
 - Desarrollar en el alumno la competencia de selección de los materiales, que detecte su capacidad de expresión estética-visual, la significación en el léxico de la comunicación visual asociados a estrategias globales.
 - Desarrollar en el alumno el pensamiento tridimensional, espacial y constructivo.
- (Programa de Tecnología de Diseño en Comunicación Visual 4, 1997, p.1)

En el año 2018 se inició un proceso de análisis y debate sobre el Plan de Estudios concluyendo en el 2021 con su cambio e implementación escalonada. Al volverse más diverso y complejo el contexto por los cambios socioculturales, económicos y tecnológicos de la región planteaban la necesidad imperiosa de generar una propuesta orientada hacia la formación de un nuevo perfil profesional preparado para afrontar los actuales y futuros desafíos laborales y sociales. Es así como el nuevo Plan contempla varios cambios en pos del nuevo perfil profesional de los estudiantes:

- Se reemplaza el actual título de grado de Diseñador/a en Comunicación Visual por el de Licenciada/o en Diseño en Comunicación Visual.
- Se modifican las materias con contenidos disciplinares redundantes o superpuestos.
- Algunas asignaturas cambian su denominación y otras son sustituidas por otras con contenidos que se ajustan más al perfil profesional esperado.

- Se actualizan los contenidos de las materias ratificadas en el currículo vigente.
- El nuevo Plan contempla el agregado de materias que cubren áreas disciplinares vacantes.
- Se diseña un modelo de cursada con una mirada transdisciplinar.
- Se generan nuevos espacios curriculares flexibles mediante materias optativas.
- Se promueven los proyectos de graduación transdisciplinares.

En suma, se propone una estructura más flexible en la que los estudiantes puedan elegir entre un conjunto de opciones académicas, que incluyen materias optativas y optativas electivas, con el fin de lograr una orientación determinada o de profundizar contenidos disciplinares de distintas áreas.

En lo que respecta a la materia de Tecnología de Diseño y Comunicación Visual 4, a partir del año 2024 pasa a llamarse Tecnología y Materiales 3, y forma parte del tercer año de la carrera.

La cátedra está integrada por una titular, un adjunto, un jefe de trabajos prácticos y 6 ayudantes diplomados. Esta materia es de régimen anual y se desarrolla semanalmente los días miércoles de 14 a 18 horas, con una carga horaria de una hora para las clases teóricas y tres horas para las clases prácticas.

Esta materia representa un salto en la visión del diseño, ya que el estudiante pasa del trabajo representativo en dos dimensiones a la espacialidad de las tres dimensiones, realizando proyectos que contemplan el diseño no sólo de objetos sino la intervención espacial a través de la comunicación visual, teniendo en cuenta los aspectos materiales y tecnológicos para su implementación.

Una de las premisas de la materia es que el estudiante aprenda sobre materiales y las tecnologías de reproducción a través de la realización de proyectos y maquetas que den cuenta del aprendizaje de los contenidos. La metodología de trabajo responde al de un aula taller, donde primeramente se expresa el contenido teórico, que en este caso tiene a cargo el adjunto: clases magistrales apoyadas con presentaciones en formato PowerPoint para ilustrar. Luego de la misma, cada grupo de estudiantes, se divide por comisiones con un

ayudante docente a su cargo, para dar comienzo a la práctica. El docente explica o amplía el trabajo práctico y a su vez incorpora otros datos de interés para el desarrollo del mismo. Los estudiantes se agrupan de a tres, conformados desde el inicio de la cursada por ellos, para luego trabajar en proyectos con entregas grupales. El docente a cargo es quien guía el proyecto de producción e investigación, y acompaña este proceso de manera semanal.

Esta metodología de enseñanza, podría enmarcarse en la perspectiva del Aprendizaje Basado en Problemas (APB) como métodos de proyectos que Davini (2008) describe como:

“apunta a aprender mediante la elaboración de un plan o proyecto de acción, analizando y seleccionando alternativas, un plan de trabajo, etapas en un tiempo determinado, y poniéndolo en marcha, con seguimiento del proceso y resultados” (p. 29). Entonces, ante una situación o problema planteado en el trabajo práctico, los estudiantes elaboran un proyecto con las herramientas obtenidas de la teoría y la guía del docente para desarrollarlo.

A lo largo de tres o cuatro clases, según lo disponga la duración del trabajo práctico, se presentan propuestas gráficas que incluyen materiales preestablecidos, las tecnologías disponibles para su producción, conjuntamente con planos constructivos, un informe de investigación, relevamiento, y una maqueta que se corresponden con las indicaciones pautadas en el trabajo. Al finalizar el proyecto, se entregan los planos finales de construcción y armado, informe de investigación y memoria descriptiva, y una maqueta con calidad de prototipo, que son reproducciones del original relevado.

El contenido actual de la materia está dividido en cuatro unidades:

Unidad 1 · Materiales: Maderas. Metales. Hormigón. Mármoles y granitos. Telas. Plásticos. Cerámicos. Vidrios.

Unidad 2 · Estructura: Soporte aplicado. Soporte a una, dos, tres, cuatro columnas. Soporte totémico. Soporte colgado. Soporte a ménsula. Soporte gran tamaño. Soportes móviles.

Unidad 3 · Técnica: Relieve. Bajorrelieve. Calado. Volumen. Movimiento. Color. Trama. Transparencia. Luminosos.

Unidad 4 · Soportes y escalas de lectura: Gran distancia en espacios abiertos (macrográfica). Publicidad en la vía pública. Cartelería urbana. Interiores. Macro-gráfica de interiores. Señalizaciones. Sistemas industrializados. Stands. Vidrieras.

Dentro de los criterios de evaluación, cada docente asignado, realiza un seguimiento del recorrido del alumno, tanto individual como su aporte de forma grupal. En cada entrega, se evalúa el análisis previo, la confección de planos técnicos y el nivel de producción de la maqueta. Esto sumado a la participación en clase y los resultados generales, es evaluado por el docente con una escala que va desde D (desaprobado), BN (bajo nivel), N (nivel), N+ (nivel más) hasta SN (sobre nivel).

Según consta en el Programa 2023¹, se evalúan dos aspectos:

La teoría, en donde los estudiantes deberán aprobar dos (2) evaluaciones parciales escritas individuales con un mínimo de cuatro (4) puntos durante el ciclo lectivo, con una instancia recuperatoria. Los estudiantes que desapruében el recuperatorio, tienen la instancia del parcial flotante para poder recuperar uno de ambos parciales.

La práctica, en donde se realizarán entregas de trabajos prácticos de carácter individual y/o grupal, siendo su calificación siempre individual, aprobándose con una calificación mínima de cuatro (4) puntos.

Los estudiantes deberán entregar la totalidad (100%) de los trabajos prácticos, cumpliendo con los requisitos, fecha y horario propuestos por la cátedra, y aprobar como mínimo el 80% de los mismos.

Sin embargo en la actualidad, las evaluaciones teóricas no se realizan, resumiendo la etapa de evaluación sólo a la parte práctica por proyectos.

La metodología de enseñanza actual se basa en la presentación de una propuesta de diseño que los estudiantes tienen que reproducir según la consigna del trabajo práctico.

En este sentido, se presenta la oportunidad de plantear innovaciones en las formas de enseñar a través de metodologías didácticas de lo que denomino “tecnología inversa” dentro de lo que Davini (2008) enunciaría como:

Método de Estudio de Casos: recupera este proceso natural de entender, interpretar e intervenir en la realidad y lo sistematiza para la enseñanza. De esta forma, apunta

¹ El Programa se encuentra anexado al final del trabajo.

a vincular el conocimiento, la realidad y las prácticas, a través de la presentación de una situación de la vida real o prefigurada (lo más parecida posible a una situación real) como punto de partida para el aprendizaje. (p.117)

Teniendo en cuenta esta descripción, y con el objetivo de que los estudiantes logren integrar conceptos básicos y aplicados sobre los materiales y las tecnologías involucradas, la propuesta consiste en introducir casos o situaciones reales en la enseñanza para que los estudiantes aprendan a analizar y resolver situaciones de diseño del entorno, a partir de la deconstrucción de objetos gráficos previamente diseñados y proponiendo a través del conocimiento adquirido, rediseños de esas situaciones para ofrecer otro punto de vista que contemple diferentes materiales o tecnologías de resolución, esperando lograr un resultado superador.

El presente trabajo se inscribe en la materia de Tecnología y Materiales 3 de la carrera de Licenciatura en Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

La propuesta de mejora que se presenta en este Trabajo Final Integrador (TFI) apunta a introducir una innovación tendiente a facilitar el análisis y la resolución de caso concretos del campo disciplinar y de la práctica profesional involucradas en el curso, para ello se realiza un recorte de los contenidos actuales, seleccionando los plásticos y las maderas, para así diseñar un trabajo práctico ejemplificador sobre estos materiales, promoviendo estrategias para que los estudiantes logren visualizar estos problemas como situaciones reales y de utilidad práctica en la futura vida profesional, para fomentar el intercambio de ideas, saberes y experiencias que potencien aprendizajes significativos y situados.

La importancia del producto final no se puede negar, pero el enfoque recae más en el proceso de análisis y búsqueda que se recorre para llegar a la entrega del trabajo. Esto se refleja en las palabras de Mazzeo y Romano (2007), quienes destacan que, en esta etapa de aprendizaje, debemos cambiar nuestro interés del objeto al proceso, ya que es a partir de este último que podemos desempeñar nuestro papel como educadores. Tanto en el proceso de análisis, propuestas y entrega, el alumno está constantemente comunicando sus

intenciones de diseño, y la narrativa como herramienta desempeña un papel fundamental como parte de esta relación colaborativa. Esto contribuye a fortalecer el contrato didáctico, que representa un compromiso mutuo entre el docente y los estudiantes, y que puede variar en cada cátedra. Según Mazzeo y Romano (2007), el contrato didáctico se define como un sistema de obligaciones entre el docente y los alumnos que existe antes de que comience la práctica docente en sí y que debería hacerse explícito al comienzo de cada cursada.

En el camino de la búsqueda y el análisis, Zapata (2003) sugiere que los contenidos se generan como resultado del proceso de aprendizaje, que implica un cambio en el material cognitivo del estudiante desde antes de la actividad de aprendizaje hasta después de ella. Este cambio puede manifestarse como la incorporación de nueva información, el descarte de la información previa o la modificación de las relaciones entre elementos de conocimiento y la forma en que se procesan. El término “contenido” se utiliza en este contexto, para referirse al material de conocimiento que se expande o transforma en el estudiante como resultado del proceso de aprendizaje.

Estos aportes permiten reconocer la importancia de abordar la resolución de los trabajos prácticos como elementos clave que “organizan” la práctica de enseñanza en la formación universitaria. De manera paralela, es en estos trabajos donde convergen todas las decisiones y perspectivas que como educadores adoptamos para facilitar la construcción de conocimiento en nuestros estudiantes. En este vínculo entre estudiantes y el contenido es donde podemos examinar las dificultades que los estudiantes enfrentan al asimilar los conocimientos que nosotros, como docentes, deseamos que adquieran. Por esta razón, es esencial que este proyecto se enfoque no solo en la revisión y reestructuración de los trabajos prácticos existentes, comprendiendo que esto va más allá de una mera revisión de aspectos técnicos o instrumentales, sino que según lo señalado por Davini (2008), busca estar en consonancia con procesos reflexivos que aborden los enfoques pedagógicos del diseño y los desafíos actuales.

Se trata de desarrollar habilidades que respondan a la argumentación, reconocimiento y reflexión a través del análisis y la incidencia del uso de los distintos materiales dentro de la comunicación visual; teniendo en cuenta no solo factores

tecnológicos-económicos, sino también aspectos relacionados al cuidado del entorno y el medioambiente, permitiendo a los estudiantes adquirir nuevas destrezas y enfoques de razonamiento que serán aplicables en su futura vida profesional.

Siguiendo estos conceptos, la propuesta de innovación busca integrar conocimientos de diversas naturalezas, incluyendo habilidades prácticas, conceptuales y tecnológicas, como parte del contenido de enseñanza. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar destrezas y enfoques de razonamiento que serán fundamentales en su futura vida profesional.

Objetivos

Objetivos Generales

Introducir una innovación metodológica en la materia Tecnología y Materiales 3, correspondiente al tercer año de la carrera de Licenciatura en Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, basada en la perspectiva de la tecnología inversa.

Objetivos Específicos

- Diseñar dos trabajos prácticos sobre materiales plásticos y maderas, a partir de la resolución de casos.
- Elaborar un material didáctico digital que complemente y amplíe la información para la realización de los trabajos.
- Confeccionar un instrumento evaluativo que sirva a los docentes para unificar los criterios de evaluación.

SEGUNDO APARTADO

Perspectivas teóricas

Prácticas docentes en la Universidad

Considero que la educación superior se encuentra en constante evolución, y las prácticas docentes han experimentado cambios significativos en las últimas décadas y más aún luego de la pandemia que atravesó todos los ámbitos de la educación. La universidad, como institución académica, desempeña un papel crucial en la formación de futuros profesionales y ciudadanos, y, por lo tanto, las estrategias pedagógicas empleadas en este nivel educativo tienen un impacto profundo en el desarrollo de los estudiantes y en la sociedad en general.

En la actualidad, en los ambientes donde me desempeño, las prácticas docentes se caracterizan por su diversidad y adaptabilidad. La creciente digitalización, la globalización de la educación y las demandas cambiantes de la fuerza laboral han impulsado a los docentes a replantear sus enfoques pedagógicos. La enseñanza universitaria ya no se limita a la mera transmisión de conocimientos, sino que se centra en el fomento de habilidades críticas, la promoción del pensamiento independiente y el desarrollo de competencias interdisciplinarias.

Estos cambios han aumentado la incorporación de métodos activos de enseñanza, el fomento de la participación y el uso de tecnología educativa para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Los docentes comenzaron a ser más reflexivos abordando la investigación y la indagación como motor principal de sus prácticas, tal como lo menciona Freire (1996):

No hay enseñanza sin investigación ni investigación sin enseñanza. Esos quehaceres se encuentran cada uno en el cuerpo del otro. Mientras enseño continuo buscando, indagando. Enseño porque busco, porque indagué, porque indago y me indago. Investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo y me educo. Investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad. (p. 30)

A partir de las palabras del autor es que comienza este recorrido en la búsqueda de un espacio reflexivo en las prácticas para, de alguna manera, encontrar nuevas formas de enseñar. En concordancia con lo expresado anteriormente, Alicia de Alba (2007) explica:

que en el campo de la educación existen “nebulosidades y zonas grises” que, al mismo tiempo, representan una oportunidad de estudio, “inquietud de indagar, de investigar [...] para producir, expresar, significar, deconstruir, resignificar el cómo la enseñanza se imbrica y relaciona en el binomio currículum-sociedad, un discurso que precisa renovarse a fin de enfrentar los desafíos del siglo XXI. (p. 202)

Se torna necesario, imperioso, deconstruir la clase para tomar aquellos elementos significativos de la misma que sirvan como base sólida para enfrentar estos desafíos que plantea la autora. Las clases actuales en Diseño son descritas por Perri et al. (2021):

El docente cumple el rol de tutor, acompañando al grupo en el proceso, además de ser un estímulo y una asesoría, tanto para la apoyatura teórica y metodológica, como para la construcción de un corpus bibliográfico y documental de base y de consulta. Debe enseñar a reflexionar sobre las problemáticas disciplinares, atender a las particularidades propias de cada proyecto y construir a cada momento la situación de enseñanza en un intercambio enriquecedor entre docente y estudiantes. La experiencia se transita en grupo. En oposición a la producción en solitario, el grupo genera una dinámica que enriquece el aprendizaje, desde la perspectiva didáctica. Sus integrantes dialogan en un espacio y tiempo dados para lograr aprendizajes a partir de ese diálogo. Cada integrante puede asumir un rol diferenciado, según sus propias necesidades y sus propias fortalezas, haciendo aportes desde diferentes perspectivas, potenciando el intercambio, el crecimiento colectivo y la calidad de la producción. (p. 43)

Al trabajar en grupo se promueve el diálogo abierto y el intercambio y respeto por todas las ideas de sus integrantes, haciendo propicia la creación de espacios más igualitarios e inclusivos en torno al aprendizaje. Algo de esta idea de igualdad es lo que también expresa el autor Serres (2013) cuando menciona: “Siéntense en ronda, en el suelo, y serán iguales, decían los antiguos griegos” (p. 96).

Estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas empleadas por los docentes desempeñan un papel

fundamental en la calidad de la educación. Estas son el puente que conecta el conocimiento con los estudiantes, y su efectividad puede influir de manera significativa en el aprendizaje, la motivación y el desarrollo de habilidades de los estudiantes. En un entorno académico cada vez más diverso la selección y aplicación de enfoques pedagógicos adecuados se han convertido en un desafío y una responsabilidad esenciales para nosotros los docentes.

Las mismas han evolucionado de manera significativa en respuesta a las demandas cambiantes de la educación. Actualmente, los docentes se encuentran explorando una variedad de métodos, desde el aprendizaje basado en problemas o casos y el trabajo colaborativo hasta el uso de tecnología educativa, en donde podría mencionar a Mariana Maggio como mi principal referente en esta materia, una verdadera “influencer” de la educación superior actual.

La diversidad de estudiantes en las aulas universitarias, en términos de habilidades, intereses, antecedentes culturales y experiencias previas, ha llevado a un enfoque más personalizado en las estrategias metodológicas. Los docentes se esfuerzan por adaptar su enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes, fomentando un aprendizaje significativo y autónomo.

Nos orientamos a pensar en esta línea de acción como metodología macro de las prácticas, para continuar con algo más micro en sintonía con lo que describe Davini (2008):

El estudio de casos se corresponde con una forma natural de aprender alrededor de situaciones realistas. La vida diaria nos presenta, muestra e incluye distintas situaciones sobre las cuales reflexionamos, discutimos y tomamos alguna posición (al leer el periódico, escuchar la radio o televisión, hablar con los vecinos o intercambiar con los miembros del equipo de trabajo). Muchas veces, estas situaciones inclusive nos impulsan a buscar más información, expresar nuestras ideas o puntos de vista, o influir en el curso de la situación. Asimismo, pueden llevarnos a reflexionar sobre enfoques sistemáticos o conocimientos científicos, para comprender mejor la situación. El método de estudio de casos recupera este proceso natural de entender, interpretar e intervenir en la realidad y lo sistematiza para la enseñanza. De esta forma, apunta a vincular el conocimiento, la realidad y las prácticas, a través de la

presentación de una situación de la vida real o prefigurada (lo más parecida posible a una situación real) como punto de partida para el aprendizaje. (p.117)

Siguiendo a Barcena (2020):

Mi idea del hombre o la mujer que han elegido el oficio de profesor es la de alguien que entra en el aula con lecturas ya realizadas y con libros que se leerán de nuevo despacio y se conversarán con alumnos devenidos, mediante ese gesto de lectura, en estudiantes.

La visión del docente como un facilitador del aprendizaje y un motivador de los estudiantes se entrelaza con la importancia de las estrategias metodológicas siendo las que ofician como un puente, conectando el conocimiento con los estudiantes.

En un entorno académico diverso y competitivo, la selección y aplicación de enfoques pedagógicos adecuados se vuelven esenciales. Los docentes exploramos una variedad de métodos, desde el aprendizaje basado en problemas hasta el uso de tecnología educativa. La adaptación de la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes fomenta un aprendizaje significativo y autónomo. Preparando el terreno para, en palabras de Freire (1997): “Saber que enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia construcción” (p.22), abriendo el espacio para la indagación, la curiosidad y las preguntas.

Co-diseño o diseño colectivo

El diseño colectivo en la educación superior representa una innovadora y poderosa tendencia que ha cobrado relevancia en respuesta a las cambiantes necesidades y expectativas de la comunidad académica. En un contexto donde la diversidad de enfoques pedagógicos, la inclusión, y el aprovechamiento de la inteligencia colectiva son esenciales, el diseño colectivo o co-diseño se alza como una estrategia educativa que involucra a docentes, estudiantes y otros actores en la configuración de experiencias de aprendizaje significativas.

En lugar de ser un proceso unidireccional donde los docentes diseñan cursos y planes de estudio sin mucha retroalimentación, el diseño colectivo implica una colaboración

activa entre los distintos actores de la educación superior. Esto conlleva a la creación de entornos de aprendizaje que son más relevantes, participativos y centrados en el estudiante, valorando así la contribución de cada parte interesada, reconociendo la riqueza que proviene de diferentes perspectivas, experiencias y conocimientos.

Este enfoque fomenta la co-creación de contenidos, la participación activa de los estudiantes en la toma de decisiones sobre el currículo, y la adaptación ágil a las necesidades emergentes. Además, este enfoque puede aprovechar las tecnologías digitales y las redes sociales para facilitar la colaboración y el intercambio de ideas.

El diseño colectivo, o co-diseño es pensado como la anticipación y discusión en equipo de las propuestas para las clases y evaluaciones; compartir materiales, opiniones y reflexiones. Parte del trabajo colaborativo para mejorar la calidad educativa, es, como docentes, tomar un papel más activo, no sólo dentro de las prácticas, sino también de las configuraciones de los programas, tal como lo indica Giroux (1997):

Hay que insistir en la idea de que los profesores deben ejercer activamente la responsabilidad de plantear cuestiones serias acerca de lo que ellos mismos enseñan, sobre la forma en que deben enseñarlo y sobre los objetivos generales que persiguen. Esto significa que los profesores tienen que desempeñar un papel responsable en la configuración de los objetivos y las condiciones de la enseñanza escolar. (p.176)

En este sentido, Maggio (2018) expresa que Levy:

plantea con la inspiración de una utopía, de un proyecto global cuyas dimensiones éticas y estéticas son tan importantes como los aspectos tecnológicos y organizacionales. Una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente y coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias y cuyo objetivo es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas. Inteligencia y aprendizaje colectivo se potencian en un proceso transformador, que a su vez también muta. Coordinando sus inteligencias y sus imaginaciones, los miembros de los colectivos inteligentes

hacen crecer a los mejores, ellos inventan un mejor siempre nuevo y variado. Lo mejor no cesa de desplazarse no solo porque las situaciones objetivas evolucionan, sino porque el conocimiento de las situaciones se acrisola o se enturbia (lo que constituye ipso facto un cambio de situación), porque los criterios de selección cambian en función de las transformaciones del entorno y de la evolución de los proyectos. Cada nueva selección es tomada en una vía original e imprevisible de aprendizaje colectivo y de invención de sí. (Lévy, 2004, como se citó en Maggio, 2018 pp.60-61)

En el proceso de preparación de las clases y las evaluaciones, se lleva a cabo una discusión anticipada que abarca desde las consideraciones teóricas y epistemológicas que se abordarán en ellas, hasta las solicitudes de último momento. Además, se fomenta un intercambio de recursos y conocimientos valiosos para enriquecer las clases, como ideas, artículos, conferencias y referencias, promoviendo la compartición de lo que se denomina “perlas”, que son hallazgos que podrían haber pasado desapercibidos durante el curso, como publicaciones espontáneas de estudiantes en las redes sociales o comentarios sobre las experiencias en otros contextos.

El autor o los autores de la reconstrucción de cada clase la comparten para que sea mejorada y aprobada por el grupo antes de hacerla pública, fomentando así un ambiente de expresión de opiniones, la comunicación de preocupaciones, la resaltación de eventos significativos y la celebración de logros dentro del grupo.

Se entiende entonces, que las prácticas docentes sin un diseño colectivo, no se enriquecen, no crecen, no evolucionan, tal como lo menciona Serres (2013) “Sin comprensión, no hay equipo posible; sin colectivo, no hay edificio” (p. 94) y con lo que concuerda Díaz-Barriga (2013):

Sólo en la medida en que el profesorado arribe a formas de enseñanza innovadoras y se forme para participar de manera creativa, colaborativa y autogestiva en el seno de una comunidad educativa que desarrolla una cultura tecnológica pertinente a un contexto social y educativo específico. (p.50)

A partir de lo expresado por los diferentes autores mencionados, se hace evidente que el trabajo colaborativo entre docentes trae muchas posibilidades que enriquecen los contenidos y las prácticas mismas. El diálogo entre los conceptos expuestos deja entrever la oportunidad que se genera entre sus participantes, tal como lo deja expresado Barraza Macías (2013): “La innovación no se emprende nunca desde el aislamiento y la soledad sino desde el intercambio y la cooperación permanente como fuente de contraste y enriquecimiento. En ese sentido no puede existir el agente innovador solitario” (p.16).

Materiales educativos

En lo referente a materiales educativos, hay una gran tarea por delante que deben llevar a cabo los docentes, tal como lo menciona Maggio (2018):

Empezar identificando los contenidos que integrarán la propuesta de enseñanza y que, en su finitud, pueden ser anticipados. Las explicaciones que solamente admiten una versión (que debe ser repetida), los problemas que requieren soluciones algorítmicas, las interpretaciones planteadas desde una única perspectiva y las preguntas de las que se espera una respuesta exacta son algunos de los ejemplos de todo aquello que podría ser trasladado a una plataforma que permita su acceso on demand. Porque, ¿cuál sería el sentido de usar el tiempo único e irrepetible de la clase para hacer algo que, en el fondo, solamente queremos que sea consumido y reproducido? (p. 50)

Los materiales educativos desempeñan un papel fundamental en la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior, contribuyendo de manera significativa a la calidad y efectividad de la instrucción.

Comprenden una amplia gama de recursos, que van desde libros de texto y lecturas académicas hasta contenido multimedia, aplicaciones educativas y recursos en línea. La selección y uso apropiado de dichos recursos son vitales para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y promover su comprensión, participación y retención del conocimiento. No solo respaldan la transmisión de información, sino que también fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la aplicación del conocimiento en

contextos reales. En un entorno donde la investigación y la innovación son fundamentales, estos recursos también son esenciales para mantenerse al día con los avances en diferentes disciplinas.

En este sentido agrega Díaz Barriga et al. (2008):

La incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (tic) en el aula es un proceso que se está incrementando de manera acelerada a nivel mundial, es una expresión global de lo educativo. Ante esta situación es necesario tener presente que su incorporación no se limita al problema de contar con las herramientas que conforman estas tecnologías: equipos y programas de cómputo, sino que lo más importante es construir un uso educativo y, en estricto sentido, didáctico de las mismas. (p.5)

Y continúa:

Con las posibilidades que se abren a partir del acceso a la información, se hace ineludible desarrollar propuestas educativas que reconozcan la necesidad de construir ambientes de aprendizaje a partir del establecimiento de múltiples flujos de información; esto implica presentaciones muy variadas del conocimiento y la información, que pueden trabajarse lo mismo a partir de un video, de una conferencia en línea en tiempo real o previamente grabada, o de documentos, entre otros abordajes. En ese contexto cada alumno puede generar, en todo momento, sus fuentes de información. (p.7)

En una investigación realizada en la materia “Prácticas de Intervención Académica” correspondiente a la Especialización en Docencia Universitaria (UNLP), y a través del análisis de una encuesta realizada a casi 50 docentes, en la cual se indagaba acerca de la innovación a través del uso de herramientas digitales, se detectó que, en varios casos, se creía que el uso de un PowerPoint era innovador. La mayoría creyó erróneamente que por utilizar un programa digital de comunicación o de exposición estaba siendo innovador. Utilizaron algunas herramientas digitales para transmitir los contenidos académicos, sin siquiera adaptarlos a las nuevas condiciones que la pandemia introdujo en la educación.

Es a partir de esa experiencia que encontramos coincidencias cuando Díaz-Barriga

(2013) expone que “más allá del manejo instrumental básico de las TIC, el docente requiere mejorar y enriquecer las oportunidades de aprender a enseñar significativamente a sus estudiantes con apoyo en dichas tecnologías” (p.145).

La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación superior ha revolucionado la forma en que se enseña y se aprende en las instituciones académicas de todo el mundo. Estas tecnologías, que incluyen computadoras, dispositivos móviles, software, plataformas en línea y recursos digitales, han abierto un abanico de oportunidades en la educación, transformando la manera en que se accede a la información, se interactúa con el contenido y se colabora en el proceso de la construcción del aprendizaje.

La incorporación de las TIC no se limita a la simple digitalización de contenidos. Más bien, representa un cambio fundamental en la pedagogía, permitiendo la personalización del aprendizaje, la flexibilidad en la entrega de contenidos, y el fomento de la colaboración y la comunicación. A través de estas herramientas, los estudiantes pueden acceder a una amplia variedad de recursos, participar en discusiones en línea, colaborar en proyectos a distancia y experimentar entornos de aprendizaje más interactivos.

Como cierre de este apartado, y en base a todo lo leído anteriormente, podemos afirmar que los materiales educativos digitales (TIC) favorecen y enriquecen el aprendizaje, tal como lo expresa Litwin (2005):

La utilización de las tecnologías como factor motivacional o como lo que agrega interés al desarrollo de los temas las ubica en los bordes y no en el corazón de las actividades que despliegan los docentes o los estudiantes para la construcción del conocimiento. Motivar/modelar o ilustrar constituyen posiciones diferentes respecto de qué hacen con las tecnologías los docentes. Sin proponer un continuo en estos propósitos, las tecnologías ofrecen otros usos, tales como presentar materiales nuevos que reorganizan la información, tender puentes para favorecer comprensiones, ayudar a reconocer la información en contextos diferentes. (p.20)

TERCER APARTADO

Proyecto de innovación: deconstruir para reconstruir aprendizajes

En el contexto del cambio de plan de estudios de la carrera de Licenciatura en Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes (2021) ya mencionado anteriormente, la materia Tecnología y Materiales 3 conserva una metodología basada en la reproducción de contenidos, es decir, los estudiantes siguen una consigna pautada bajo ciertos parámetros (mismo objeto de estudio, materiales o maqueta, entre otros) lo que da por resultado un mismo trabajo que sólo varía en la producción de la maqueta o los planos, en donde el alumno coloca su impronta de acuerdo casi exclusivamente a las habilidades motrices que adquirió en la carrera.

Para abordar esta situación, se propone esta innovación educativa que redefine el enfoque metodológico de la asignatura. En lugar de seguir un modelo de reproducción se sugiere adoptar una estrategia de “tecnología inversa” o deconstrucción de los elementos significativos de la comunicación visual. Se espera que con esta nueva metodología los estudiantes logren adquirir conocimientos sobre los materiales más comúnmente utilizados en la cartelería o señalética, a través de un proceso de análisis y reconstrucción.

Este enfoque innovador se basa en la idea de que el desmontaje o desarme junto con el estudio detallado de los elementos visuales, permitirá una comprensión más profunda de su funcionamiento y potencialidades creativas. Además, buscará ampliar el conocimiento mediante el aporte de nuevas propuestas bibliográficas y materiales digitales relevantes.

El teórico inaugural de cada tema es presentado por el titular de la materia, o el jefe de trabajos prácticos, quien brindará información sobre el material que se abordará en el trabajo, utilizando material audiovisual, luego presenta la consigna a trabajar, para dejar a los ayudantes y sus comisiones. A partir de allí los ayudantes se reúnen con sus comisiones a cargo para ampliar los contenidos y comentar su dinámica.

A partir de esta premisa, se diseñaron dos trabajos prácticos conformados por:

- Introducción breve sobre el contenido del trabajo práctico, como así también el propósito del mismo.

- Características del trabajo práctico que incluyen: Relevamiento del entorno urbano, ficha técnica, memoria descriptiva, planos técnicos y maqueta de estudio.
- Pautas y criterios de evaluación
- Materiales didácticos digitales bajo el nombre TECNOPROJECT.
- Cronograma con las fechas de presentación del trabajo práctico, correcciones y entrega.

Habiendo actualmente 6 comisiones, con docentes a cargo de diferentes orientaciones (diseñadores gráficos e industriales y arquitectos), se propone también diseñar una nueva forma de evaluación, que permitirá nivelar la mirada con la que se corrigen los diferentes trabajos prácticos, simplificando y unificando criterios de análisis.

Rediseño de los trabajos prácticos

Actualmente como se muestra en la Figura 1, conviven dos encabezados o rótulos que indican por un lado la antigua materia (para aquellos que pertenecen al plan viejo) y la nueva denominación para los estudiantes que ingresaron a la materia en el año 2023. Considero que esto presta a confusión, y genera una competencia visual que lejos está de servir como identificador de cátedra.

Para comenzar, se rediseña el encabezado de cada trabajo, destacando claramente el cambio de denominación de la materia, que pasa de ser Tecnología en Comunicación Visual 4 a Tecnología y Materiales 3.

Figura 1
Rótulo actual de la materia



Cátedra TecnoTres



catedratecnotres



www.tecnomateriales3.wixsite.com/tecno3

Figura 2

Rediseño del rótulo de la materia.

The logo consists of the word "TECNO3" in a bold, blue, sans-serif font. The "3" is stylized with a thick, rounded shape.

Tecnología y Materiales 3
Diseño en Comunicación Visual
Facultad de Artes. UNLP

A partir de una configuración más simple y pregnante, como se aprecia en la Figura 2, se comienza a plantear la nueva organización visual de los trabajos prácticos, orientados a lograr una cercanía con los estudiantes, un lenguaje más simple y un diseño actual.

Figura 3

Trabajo práctico rediseñado.



Tecnología y Materiales 3
Diseño en Comunicación Visual
Facultad de Artes, UNLP

TP1

Materiales plásticos aplicados a la vía pública

La utilización de plásticos en la comunicación visual ha transformado significativamente la forma en que percibimos y experimentamos la comunicación visual. Este material ofrece una versatilidad excepcional en términos de textura, color y forma, lo que permite a los diseñadores crear impactantes elementos visuales en una variedad de aplicaciones, desde señalización hasta exhibiciones y displays publicitarios.

¿Qué proponemos?

Que puedan argumentar a través del análisis de casos, la incidencia de los plásticos dentro de la comunicación visual, reconociendo y comprendiendo conceptualmente tanto los recursos materiales como las tecnologías involucradas, para generar comunicaciones visuales efectivas.

Asimismo, reflexionar acerca de su uso, contemplando no sólo lo estético-funcional, sino también su responsabilidad con el medio ambiente para poder elaborar tomas de partido en consecuencia a nivel profesional.

Características del trabajo práctico

A partir de la selección de una pieza del entorno gráfico, analizar los elementos involucrados en dicho objeto para luego diseñar una propuesta.

Para esto deberán desarrollar los siguientes puntos:

1 Relevamiento del entorno gráfico urbano.

Seleccionar alguna fachada que contenga elementos de comunicación visual. A partir de la misma, se realizarán tomas fotográficas que den cuenta de su tamaño y diseño.

Formato: A4 digital

Ficha técnica.

Completar la ficha correspondiente a los materiales y tecnologías involucradas en la propuesta seleccionada

Materiales involucrados	
Características principales Material 1	
Características principales Material 2	
Medidas comerciales	
Puntos de venta locales <i>(citar al menos dos direcciones o links)</i>	
Tecnologías de procesamiento	
Pinturas	
Clase	
Tipo	
Formas de aplicación	
Elementos de fijación	
Tipo y características	
Método de iluminación	
Tipo y características	

2 Memoria descriptiva.

Realizar un informe que contenga a modo de hipótesis la justificación del uso de los materiales involucrados teniendo en cuenta durabilidad, factores económicos, apariencia, entre otros.

Además, el informe deberá abordar las siguientes preguntas:

¿Hay elementos extras? (Vinilos, tensores, telas, otros).

¿Se podría resolver de otra manera? reemplazando el material teniendo en cuenta factores económicos, tecnológicos y medioambientales.

¿Existe alguna relación entre el material utilizado y la identidad visual del inmueble?

Como cierre, de acuerdo a lo analizado, elaborar una nueva propuesta que contemple la utilización de materiales plásticos con recomendaciones profesionales en caso de que un posible cliente quiera rediseñar el proyecto.

Formato: A4 digital

3 Planos técnicos

A partir de la nueva propuesta realizar un plano técnico que de cuenta de la ubicación, construcción y fijación del cartel. Utilizando para este fin, medidas aproximadas, vistas generales (frente y laterales), cortes y detalles según sean necesarios para poder apreciar el sistema de armado y fijación.

Formato: A3 formato digital. Escala 1:50

4 Maqueta de estudio

Realizar una maqueta con una parte por el todo del cartel, para verificar contrastes y legibilidad, teniendo en cuenta la incidencia de la luz natural y artificial en los relieves generados.

Medida: 30cm de altura y ancho proporcional a la sección, confeccionada con materiales a elección que simulen los reales.

Evaluación

La entrega debe presentarse de manera completa y ordenada. Se evaluarán los criterios utilizados por el alumno para la propuesta de rediseño, así como también la investigación realizada, la prolijidad, la organización de la información, el uso de la terminología específica y el proceso realizado por el alumno durante las correcciones.

Materiales complementarios

Dentro del siguiente link, encontrarán materiales digitales que los ayudarán a la realización del trabajo práctico.



Cronograma

Presentación del práctico <i>Teórico introductorio a cargo del Titular.</i>	00 de mes
Corrección de relevamiento fotográfico y ficha técnica	00 de mes
Corrección de memoria descriptiva	00 de mes
Corrección de planos técnicos	00 de mes
Corrección de planos técnicos y maqueta	00 de mes
Pre entrega	00 de mes
Entrega	00 de mes

Título

Se estipula una numeración y un título para cada trabajo práctico, destacando el material que va a atravesar el contenido.

Introducción y propósito

Se propone una introducción del material con el que se trabajará y cómo se vincula con la comunicación visual, para luego presentar los objetivos, pero en forma de pregunta-desafío: ¿Qué proponemos?, utilizando como ejes principales el análisis y la reflexión.

Características del trabajo práctico

En este apartado, los estudiantes encontrarán una serie de consignas identificadas con números, que deberán completar conforme se vaya avanzando en su resolución.

- Relevamiento del entorno urbano. Se les pide a los estudiantes que salgan a la calle y observen fachadas principalmente comerciales, para seleccionar alguna que por sus características sirva para el desarrollo del trabajo.

A continuación, dentro del mismo apartado, se presenta una ficha técnica para que los estudiantes completen utilizando la observación y el análisis de cada pieza.

- Memoria descriptiva. Es un informe en el que el estudiante debe justificar a modo de hipótesis el porqué del uso de esos materiales en el objeto gráfico seleccionado, para luego contrastar la conclusión con preguntas que lo llevarán a pensar desde otros aspectos del diseño como lo medioambiental, lo económico y tecnológico. Este input informativo, será la base para el desarrollo de una nueva propuesta de diseño.
- Planos técnicos. En este punto se ponen en evidencia las habilidades adquiridas para el manejo de la comunicación proyectual, utilizando diferentes elementos técnicos como medidas, cotas, vistas, cortes y escalas, para resolver mediante las dos dimensiones, un objeto de tres dimensiones.
- Maqueta de estudio. La importancia de la realización de este punto radica en que se convierte en un elemento verificador tangible de la legibilidad, utilizando los contrastes del material generados por las luces y las sombras.

Evaluación

En este apartado se explicitan los puntos que serán tenidos en cuenta para la evaluación del trabajo en general. A saber: la propuesta de rediseño, la investigación realizada, la prolijidad, la organización de la información, el uso de terminología específica y la participación del alumno durante las correcciones.

Materiales complementarios

Este apartado trae una innovación importante dentro de la cátedra, que es el diseño, selección e incorporación de contenidos complementarios, organizados bajo la denominación TECNOPROJECT. Dentro del PDF que se le entrega al alumno, hay un enlace que lleva a la plataforma de contenidos.

Cronograma

Se estipulan las fechas de correcciones y entregas, a fin de que el alumno adquiera habilidades organizativas que le permitan cumplir con cada secuencia de trabajo.

Como cierre, se colocan las diferentes redes de comunicación con la cátedra: página web, mail e Instagram.

Para el segundo trabajo, como se observa en la Figura 4, se mantiene la misma línea de diseño que el primero, contemplando los mismos objetivos y apartados, pero cambiando el eje de la observación, pasando de la vía pública al interior, y del plástico a la madera.

Figura 4

Trabajo práctico rediseñado.



Tecnología y Materiales 3
Diseño en Comunicación Visual
Facultad de Artes. UNLP

TP2

La madera y sus usos en la comunicación visual

La madera ha trascendido su papel tradicional en la construcción y la fabricación de muebles para convertirse en un elemento esencial en el ámbito de la comunicación visual. La calidez y textura inherentes de este material añaden una dimensión táctil y visual que no se puede replicar con materiales sintéticos.

La incorporación de la madera en la comunicación visual no solo ofrece un contraste natural y orgánico, sino que también refleja tendencias contemporáneas hacia la sostenibilidad y la valorización de lo artesanal.

¿Qué proponemos?

Que puedan argumentar a través del análisis de casos, la incidencia de la madera dentro de la comunicación visual, reconociendo y comprendiendo conceptualmente tanto los recursos materiales como las tecnologías involucradas, para generar comunicaciones efectivas.

Asimismo, reflexionar acerca de su uso, contemplando no sólo lo estético-funcional, sino también su responsabilidad con el medio ambiente para poder elaborar tomas de partido en consecuencia a nivel profesional.

Características del trabajo práctico

A partir de la selección de una pieza del entorno gráfico, analizar los elementos involucrados en dicho objeto para luego diseñar una propuesta.

Para esto deberán desarrollar los siguientes puntos:

1 Relevamiento del entorno gráfico urbano.

Deberán seleccionar algún comercio o empresa que contenga elementos de comunicación visual en madera en su interior. A partir de la misma, se realizarán tomas fotográficas que den cuenta de su tamaño y diseño.

Formato: A4 digital

Ficha técnica.

Completar la ficha correspondiente a los materiales y tecnologías involucradas en la propuesta seleccionada

Materiales involucrados	
Características principales Material 1	
Características principales Material 2	
Medidas comerciales	
Puntos de venta locales <i>(citar al menos dos direcciones o links)</i>	
Tecnologías de procesamiento	
Pinturas	
Clase	
Tipo	
Formas de aplicación	
Elementos de fijación	
Tipo y características	
Método de iluminación	
Tipo y características	

2 Memoria descriptiva.

Realizar un informe que contenga a modo de hipótesis la justificación del uso de los materiales involucrados teniendo en cuenta durabilidad, factores económicos, apariencia, entre otros.

Además, el informe deberá abordar las siguientes preguntas:

¿Hay elementos extras? (Vinilos, tensores, telas, otros).

¿Se podría resolver de otra manera? reemplazando el material teniendo en cuenta factores económicos, tecnológicos y medioambientales.

¿Existe alguna relación entre el material utilizado y la identidad visual del inmueble?

Como cierre, de acuerdo a lo analizado, elaborar una nueva propuesta que contemple la utilización de madera con recomendaciones profesionales en caso de que un posible cliente quiera rediseñar el proyecto.

Formato: A4 digital

3 Planos técnicos

A partir del relevamiento fotográfico y como resultado de las hipótesis, los invitamos a realizar un plano técnico que de cuenta de la ubicación, construcción y fijación del elemento seleccionado. Utilizando para este fin, medidas aproximadas, vistas generales (frente y laterales), cortes y detalles según sean necesarios para poder apreciar el sistema de armado y fijación.

Formato: A3 formato digital. Escala 1:50

4 Maqueta de estudio

Se realizará una maqueta con una parte por el todo del objeto seleccionado, para verificar contrastes y legibilidad, teniendo en cuenta la incidencia de la luz natural y artificial en los relieves generados.

Medida: 30cm de altura y ancho proporcional a la sección, confeccionada con materiales a elección que simulen los reales.

Entrega

La entrega debe presentarse de manera completa y ordenada. Se evaluarán los criterios utilizados por el alumno para la propuesta de rediseño, así como también la investigación realizada, la prolijidad, la organización de la información, el uso de la terminología específica y el proceso realizado por el alumno durante las correcciones.

Materiales complementarios

Dentro del siguiente link, encontrarán materiales digitales que los ayudarán a la confección del trabajo práctico.



Cronograma

Presentación del práctico <i>Teórico introductorio a cargo del Titular.</i>	00 de mes
Corrección de relevamiento fotográfico y ficha técnica	00 de mes
Corrección de memoria descriptiva	00 de mes
Corrección de planos técnicos	00 de mes
Corrección de planos técnicos y maqueta	00 de mes
Pre entrega	00 de mes
Entrega	00 de mes

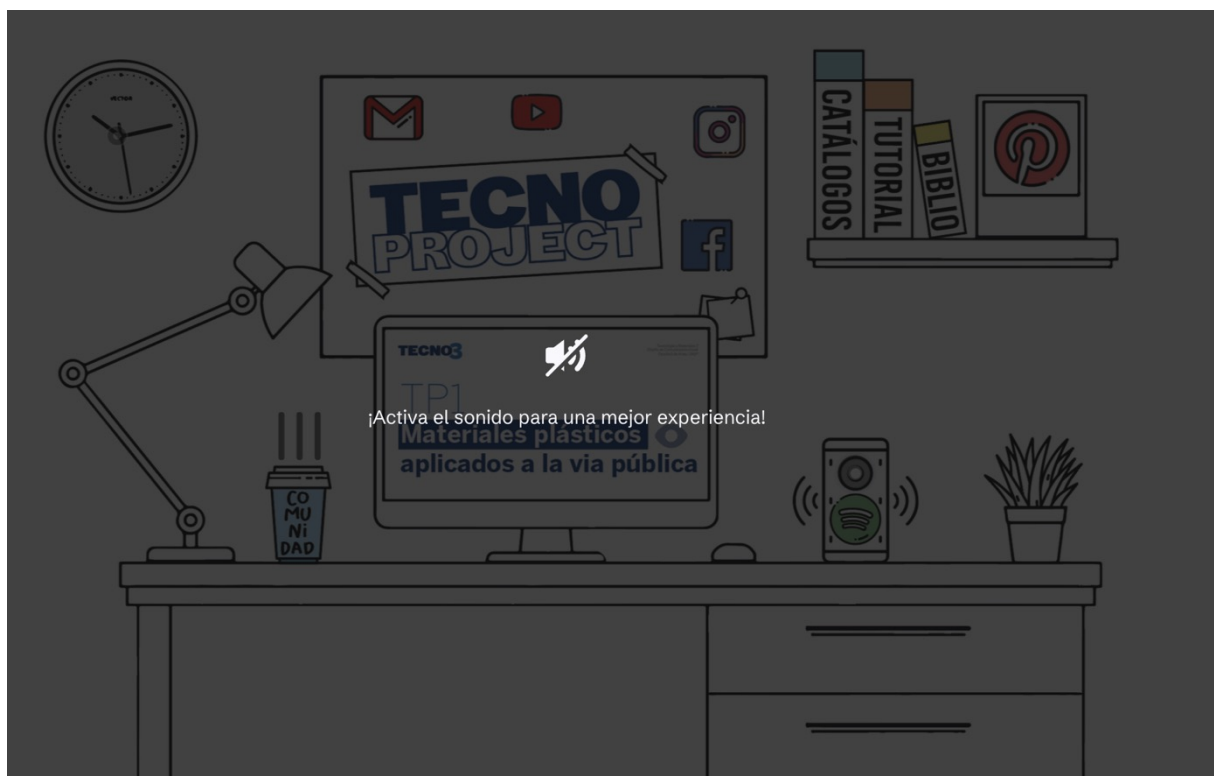
Tecnoproject: mapa de contenidos

Dentro del PDF que contiene cada trabajo práctico a realizar, hay un enlace bajo las palabras TECNOPROJECT, que lleva al estudiante a un espacio dentro de la plataforma Genially².

Al ingresar, se le sugiere activar el sonido para una mejor experiencia. Se eligió una canción tranquila para un recorrido ameno.

Figura 5

Pantalla que aparece al inicio del Tecnoproject



²Para una mayor visualización se sugiere ingresar al siguiente enlace:
<https://view.genially.com/665f9b122837df00145033ef/interactive-image-tecnoproject>

Como vemos el en Figura 6, se puede apreciar un escritorio y varios elementos de uso común entre los estudiantes de diseño: computadora, parlantes, catálogos, música, café, libros, etc. Cada elemento es un llamador visual para el contenido.

Figura 6
Pantalla de inicio al Tecnoproject

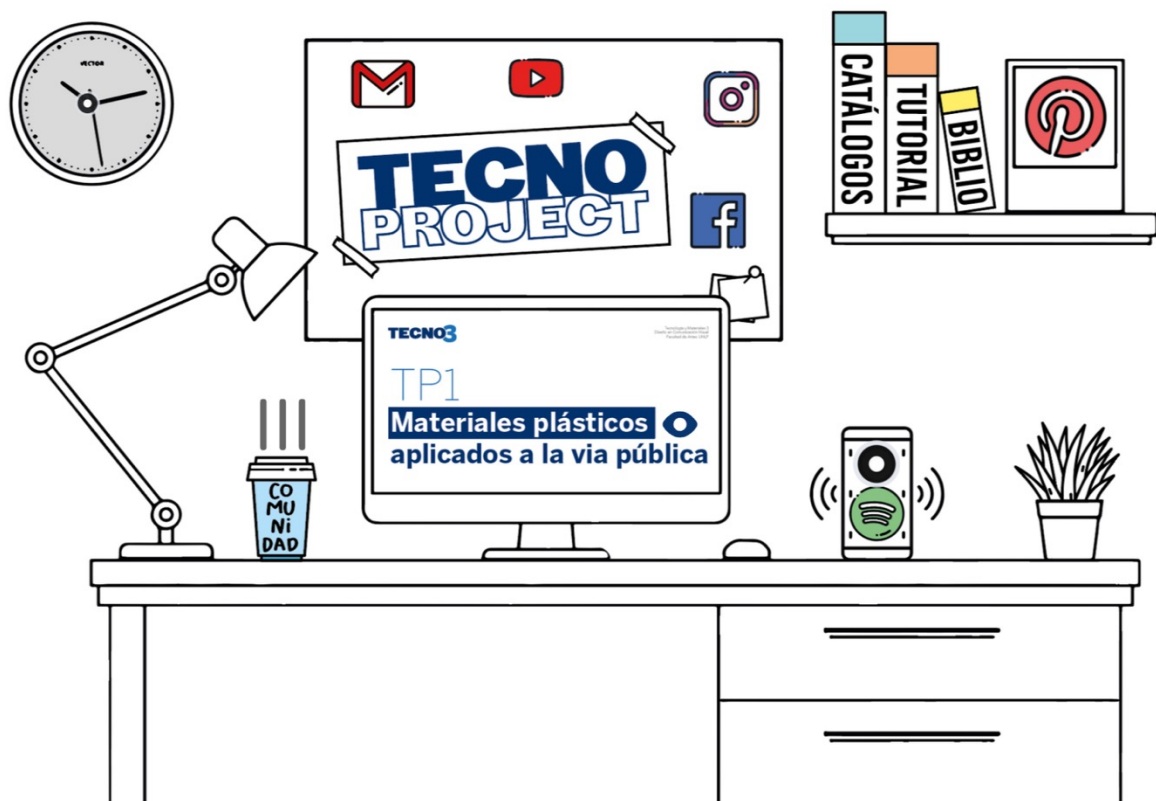
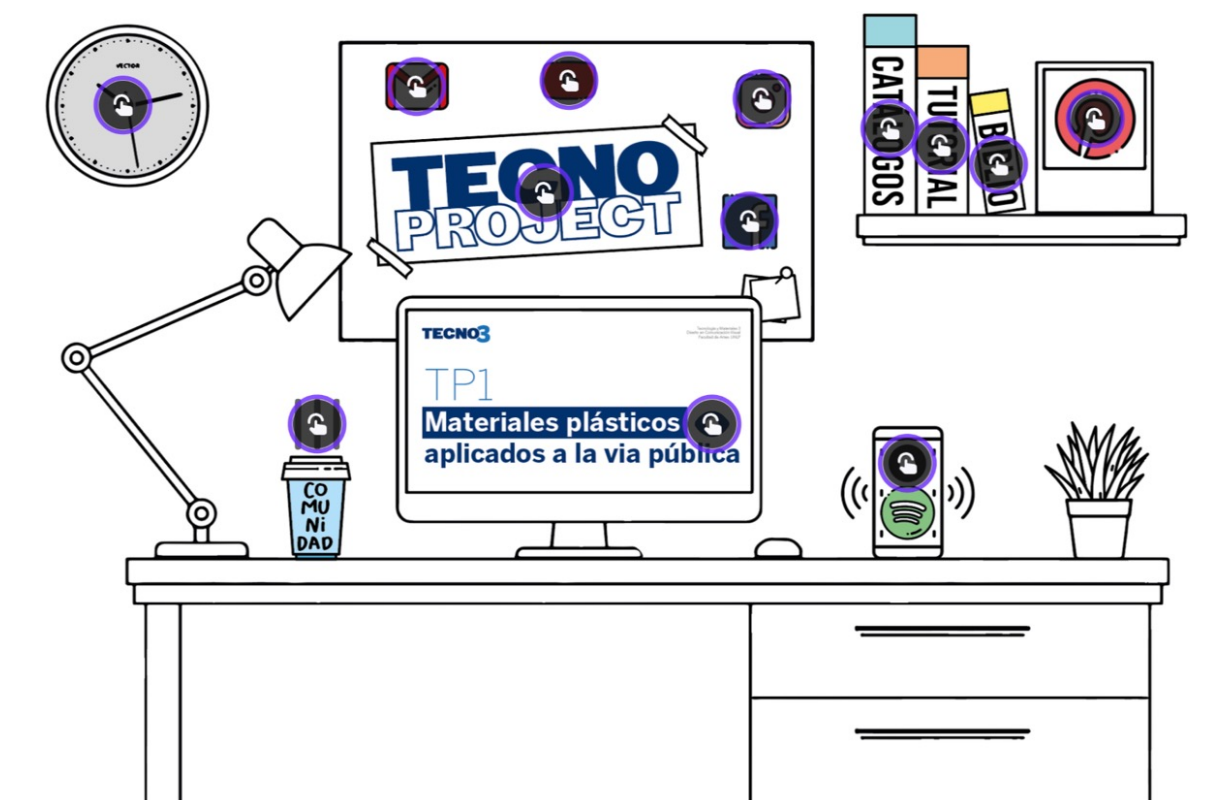


Figura 7

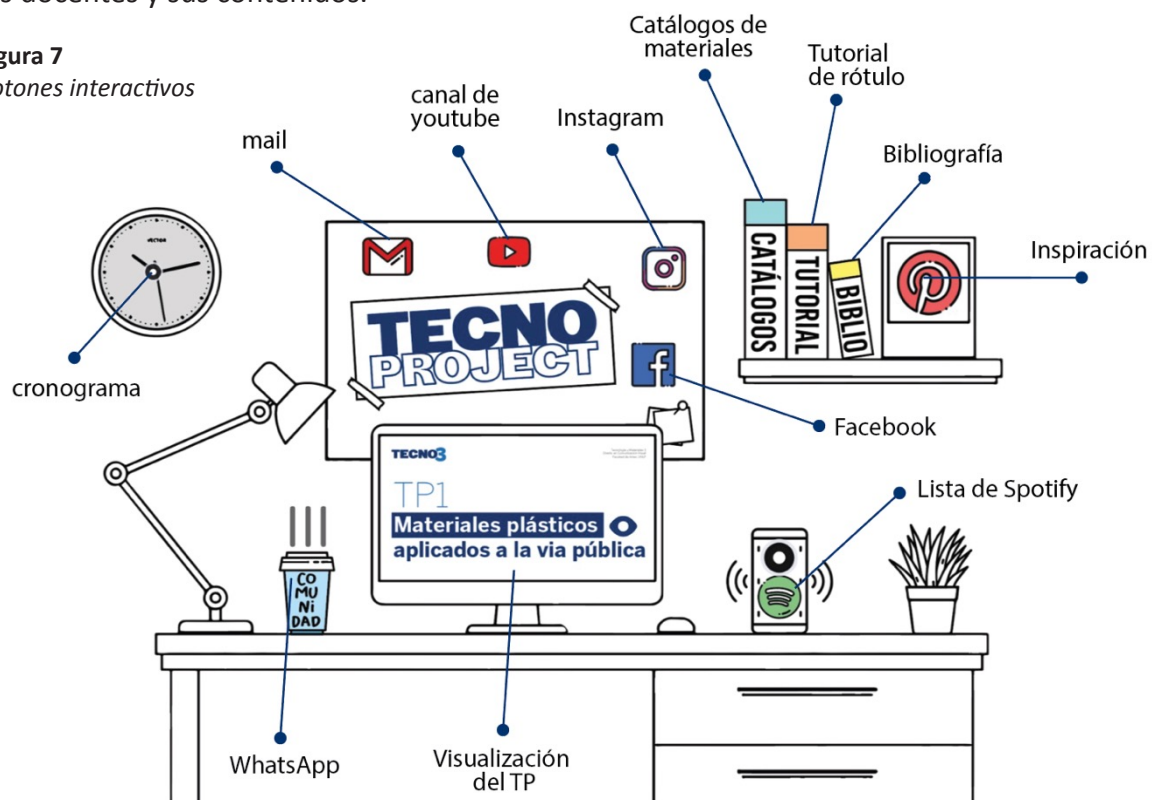
Los íconos señalados con borde violeta, son los elementos interactivos.



La intención del diseño es lograr un espacio cómodo, atractivo y simple, que comunique con pequeños íconos, diferentes maneras de estar en contacto con la materia, los docentes y sus contenidos.

Figura 7

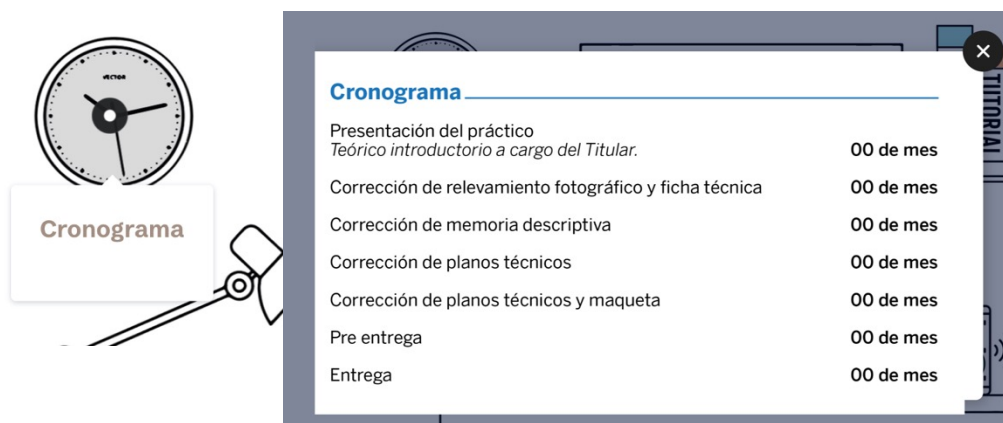
Botones interactivos



Cada “botón” está ligado a un elemento de color, como se muestra en la Figura 7 y asimismo tienen una animación que los hace destacarse sutilmente de los demás. Los elementos que caracterizan cada contenido son:

- El reloj (Fig.8). Contiene el cronograma de correcciones con sus fechas correspondientes.

Figura 8
El Reloj



- Icono de Gmail. (Fig. 9) Se invita a los estudiantes a comunicarse con la cátedra a través de una dirección de mail.



Figura 9
Botón de mail

- Icono de YouTube (Fig. 10). Es un link que va directo al canal de la cátedra, donde se subirán algunas clases especiales para acercar a los estudiantes a los procesos y tecnologías involucrados en los materiales.

Figura 10
Boton de Youtube

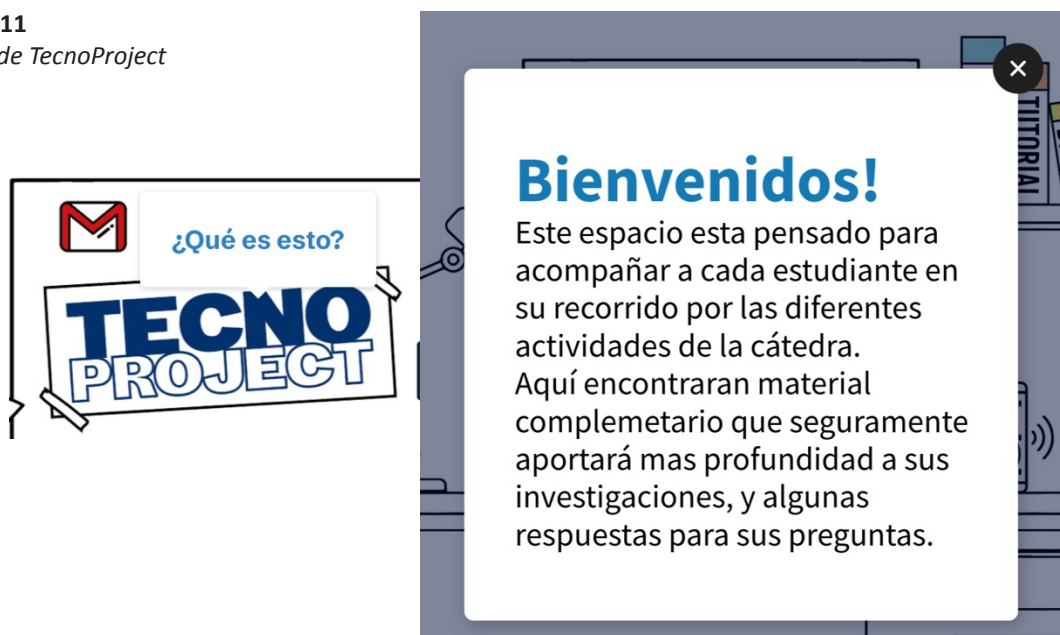


Contenido del canal

Videos	Shorts	En vivo	Publicaciones	Playlists	Podcasts
Filtrar					
Playlist					Tipo
					Playlist
TECNOLOGÍA Y MATERIALES 3: Madera Hola! Les dejamos este material complementario para que puedan apreciar detalles tecnológicos a los que muchas veces...					
					Playlist
TECNOLOGÍA Y MATERIALES 3: Plásticos Hola! Les dejamos este material complementario para que puedan apreciar detalles tecnológicos a los que muchas veces...					

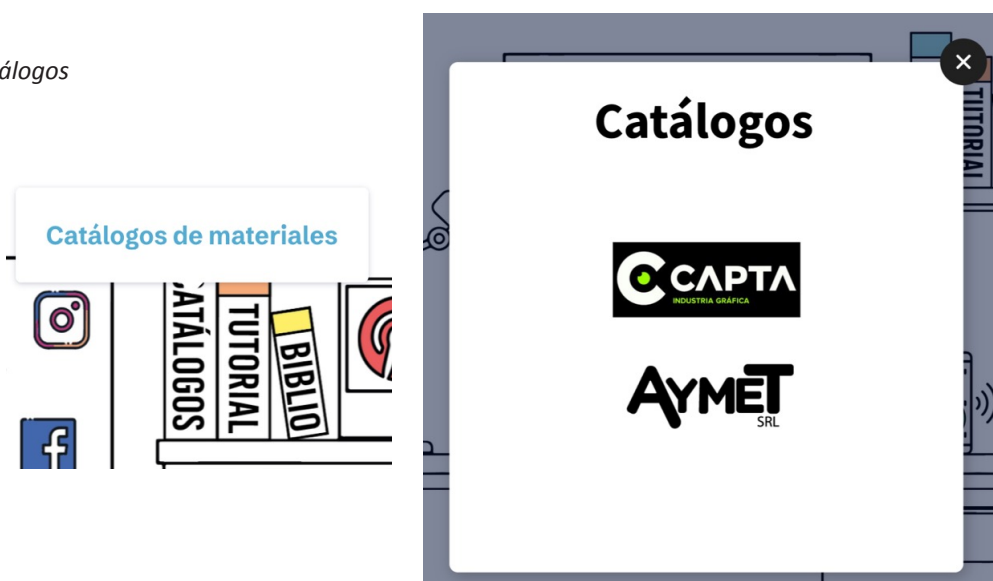
- Icono de Instagram. Es un enlace a la red social de la cátedra, donde se subirán información relacionadas a la cursada como fechas de finales, entregas, etc.
- Icono de Facebook. Es un enlace a la red social de la cátedra, donde se replicará la información del Instagram.
- TECNOPROJECT (Fig.11). Ante la pregunta ¿Qué es esto? Se despliega una ventana con una breve explicación del contenido de la plataforma.

Figura 11
Boton de TecnoProject



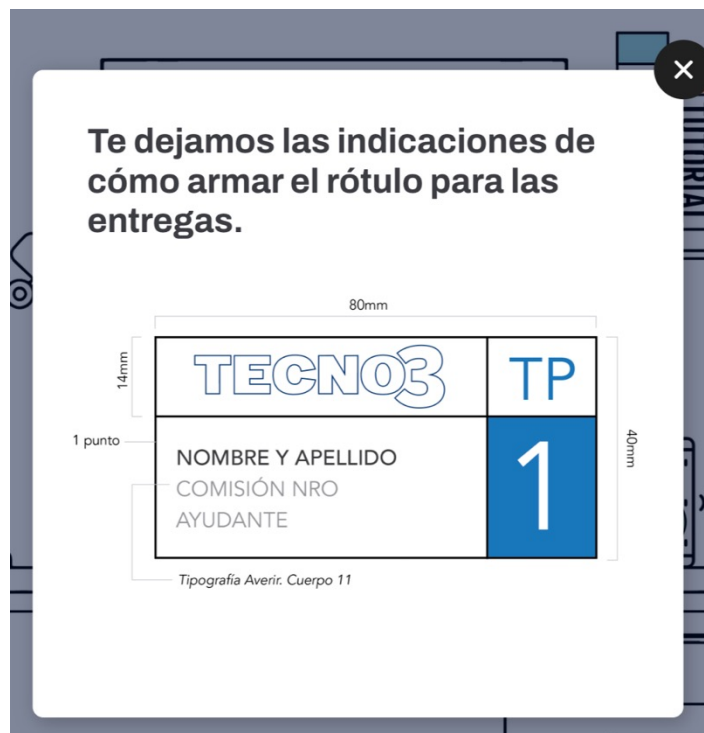
- Catálogo de materiales (Fig.12). Abre una ventana que contiene varios enlaces a páginas de materiales y sus principales características comerciales.

Figura 12
Boton de Catálogos



- Tutorial de rótulo (Fig.13). A través de un dibujo y sus cotas, se explica cómo diseñar el rótulo que acompañará cada una de las entregas.

Figura 13
Boton de Rótulo



- Bibliografía (Fig.14). Encontrarán materiales digitales con más información: notas de interés, libros en PDF para descargarse, etc.

Figura 14
Boton de Bibliografía



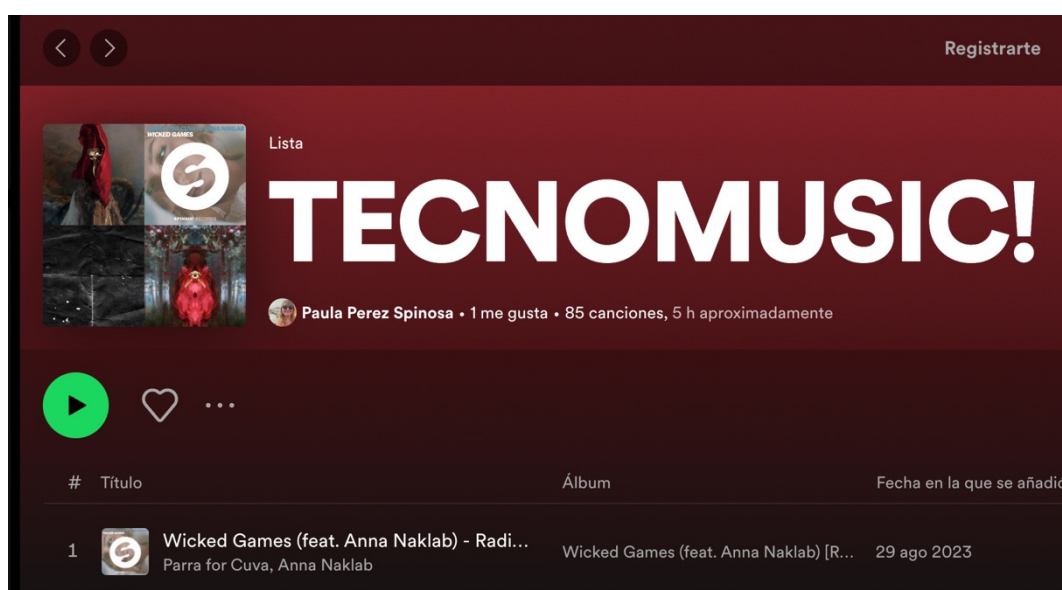
- Icono de Pinterest³ (Fig.15). Recopila variedad de trabajos que resulten de inspiración para los estudiantes.

Figura 15
Boton de Inspiración



- Icono de Spotify (Fig.16). Es un enlace directo a una playlist musical, que se va agrandando a través de las sugerencias de los estudiantes, con la idea de que musicalice sus espacios de trabajo.

Figura 16
Icono de Spotify, que lleva a una lista variada de música para atravesar la cursada.



³Para una mejor visualización, ingresar al siguiente enlace:
<https://www.pinterest.es/mariapaulaps/tecnolog%C3%ADa-y-materiales-3-para-inspirarse/>

- Vaso humeante (Fig.17). Es un enlace hacia la comunidad de WhatsApp de Tecno3, en donde a cada estudiante se lo invita a participar compartiendo casos de interés, notas, eventos culturales o cualquier otra noticia que ayude a vincular a los estudiantes entre sí y con sus docentes.

Figura 17

Boton de Chat, que te suma a la comunidad de Tecno3



TECNO 3 | DCV | 2024
Invitación a grupo de WhatsApp

Unirme al chat

- Pantalla de computadora (Fig.18). Allí se despliega el trabajo práctico actual para que los estudiantes descarguen.

Figura 18

Boton pantalla de computadora.



Diseño de propuesta de evaluación

En lo que respecta a la evaluación, muchas veces nos encontramos con diferentes criterios de análisis de los trabajos, haciendo que se marquen ciertas diferencias entre comisiones y docentes. Para esto se propone la confección de una ficha de doble entrada con el fin de sistematizar las calificaciones finales de cada proyecto, facilitando de esta manera los criterios evaluativos de cada docente hacia los estudiantes.

Cada ficha tendrá cinco puntos principales a evaluar, asignando un puntaje específico, cuya sumatoria revelará la nota final del trabajo. Los ejes principales serán:

- Análisis y relevamiento (2 puntos)

Se examina el nivel de análisis realizado a través del relevamiento de campo, valorando la observación y la descripción.

- Lenguaje técnico y planos (2 puntos)

Se observa la habilidad para manejar el lenguaje técnico y su aplicación en planos.

- Maqueta y presentación (2 puntos)

Se observa el nivel de detalle, prolijidad y acabado de las maquetas de estudio.

- Propuesta presentada (2 puntos)

Se valoran las ideas propuestas como resultado del análisis previo.

- Participación (2 puntos)

Se observa el nivel de participación en clase, las intervenciones realizadas tanto para su trabajo como para las observaciones hacia sus compañeros.

- Nota

Analizados los puntos anteriores, se concluye asignando un puntaje de 1 a 10.

Figura 19
Boton pantalla de computadora.

TP1

Materiales plásticos aplicados a la vía pública

Estudiante _____

Análisis y relevamiento	☐	NOTA
Lenguaje técnico y planos	☐	
Maqueta y presentación	☐	
Propuesta presentada	☐	
Participación	☐	

Se elaborará una ficha (Fig.19) para cada estudiante por cada trabajo, para que quede constancia del recorrido, y se facilite la confección de la nota final.

Concluida la entrega, el docente seleccionará dos estudiantes por comisión, para que presenten sus trabajos ante el docente y sus compañeros, de esta manera podrán adquirir capacidades comunicativas para no sólo explicar el proyecto, sino también elegir la mejor forma de presentarlo.

Evaluación de la innovación

Como señala Barraza Macías, “la innovación no se emprende nunca desde el aislamiento y la soledad, sino desde el intercambio y la cooperación permanente como fuente de contraste y enriquecimiento” (2013, p.16).

Una de las propuestas mencionadas con anterioridad, es la confección de una plantilla de evaluación, que permite nivelar y aunar criterios en las correcciones de cada estudiante realizadas por diferentes docentes. Este documento será de vital importancia en la evaluación final del aprendizaje del estudiante. El seguimiento por parte de los profesores se realizará de forma semanal, para estar cerca del recorrido del estudiante, teniendo en cuenta sus avances, sus dudas y correcciones.

Este seguimiento también será significativo en la evaluación denominada “examen final”, ya que si aparece alguna dificultad durante esta instancia, las fichas de corrección permitirán analizar la situación y la trayectoria del estudiante.

Las evaluaciones son esenciales para identificar aciertos, ajustar direcciones y explorar nuevas posibilidades. El proceso y la implementación de la innovación deben ser evaluados continuamente, documentando las modificaciones necesarias. Como expresa Zabalza et al.:

Todo cambio debería ir acompañado de sistemas de documentación, supervisión y evaluación que permitieran tener una imagen fehaciente, de cómo se va desarrollando el proceso y, consecuentemente, incorporar los reajustes precisos sobre el propio cambio. Y, finalmente, todo cambio debería ser evaluado al final del proceso para analizar su efectividad y su pertinencia. (2012: 64).

Es fundamental evaluar el cambio en sí mismo al finalizar el proceso, determinando si fue eficiente y pertinente. Estos conceptos nos guiarán para mantener, ajustar o sustituir componentes de la innovación y para ello es necesario identificar claramente los puntos a evaluar. En el caso de las innovaciones, debemos destacar los contenidos relevantes para hacer los ajustes necesarios. La estructura de las innovaciones debe considerar cuatro niveles:

- Proyecto
- Implementación
- Satisfacción
- Impacto

Siguiendo la clasificación de Zabalza et al. (2012), entendemos que este modelo es adecuado para comprender mejor el desarrollo y realizar los ajustes necesarios en la innovación. El mismo autor propone cuatro grandes ámbitos para la evaluación:

El proyecto de innovación en sí mismo.

El proyecto de innovación no es solo un documento estático; es un proceso dinámico que evoluciona y se ajusta constantemente. Este documento ha pasado por varias revisiones desde su concepción hasta su implementación y seguirá transformándose como parte del proceso.

La propuesta en práctica de la innovación

La implementación de las innovaciones está sujeta a las condiciones y contextos en los que se desarrollan. Los cambios en los proyectos deben adaptarse a estos contextos, sus limitaciones y posibilidades, así como a las coyunturas de los sujetos y las instituciones involucradas.

El nivel de satisfacción de los involucrados

La satisfacción incluye la valoración de la iniciativa y el grado en que se han cumplido las expectativas de los participantes. Según Zabalza et al., “La satisfacción es una condición habitual exigible a cualquier innovación” (2012:75). Esta satisfacción debe ser constatada mediante encuestas anónimas, reuniones docentes e intercambio de opiniones entre todos los miembros de la cátedra.

El nivel de impacto de la innovación

Evaluar el impacto de la innovación implica observar cambios en las prácticas docentes y en los resultados educativos de los estudiantes. Se pueden utilizar encuestas digitales anuales, al finalizar cada curso, para recopilar datos que permitan futuras modificaciones y mejoras.

Evaluar las innovaciones es un proceso complejo y lleno de matices, tal como afirma Zabalza et al. (2012). La evaluación es la principal fuente de información y evidencias para guiar nuestras decisiones y ajustes en el proceso de innovación.

En cuanto a la evaluación del proyecto en sí, se realizará en modo ExPost (Coscarelli et al., 2021) y su objetivo será obtener información para mejorar la propuesta en futuros cursos. Para ello, se aplicará una encuesta anónima tanto a estudiantes como a docentes. Esta encuesta constará de diez preguntas referidas a la claridad de los conocimientos transmitidos, al tiempo designado para cada actividad, al modo de evaluación del aprendizaje, a las propuestas de actividades desarrolladas, al entusiasmo que generó la propuesta, entre otras.

Con la información recopilada se confeccionará un informe que dé cuenta de los aciertos y de los errores. Este informe sumado a las tareas evaluativas de los estudiantes, constituirán una herramienta valiosa para que el equipo encargado del proyecto pueda evaluar, ajustar e implementar posibles mejoras a futuro.

REFLEXIONES FINALES

La búsqueda de la innovación educativa y la transformación de las metodologías de enseñanza en este trabajo estuvo inspirada por los principios de Paulo Freire (2005), especialmente su crítica a la educación bancaria, expuesta en su obra *Pedagogía del oprimido*, donde propone una visión en la que los estudiantes no son simplemente recipientes pasivos de información, sino participantes activos en su propio proceso de aprendizaje, capaces de construir conocimiento de manera crítica y reflexiva. Esta perspectiva redefine el rol del estudiante en el contexto educativo, otorgándole un papel central en la construcción del conocimiento, lo que se traduce en una educación más equitativa y justa.

La educación bancaria, descrita por Freire como un modelo en el cual los docentes simplemente depositan información en los estudiantes, no solo inhibe la creatividad y el pensamiento crítico, sino que perpetúa estructuras de poder opresivas, generando un ambiente donde el conocimiento se presenta como algo estático y ajeno a las vivencias del estudiante. En contraste, la educación liberadora que Freire propone defiende el diálogo constante entre docentes y estudiantes, facilitando un ambiente donde ambos aprenden y enseñan simultáneamente, estableciendo así una relación horizontal que promueve el desarrollo integral del individuo. Este paradigma educativo desafía las nociones tradicionales de la educación y establece las bases para una transformación profunda de la experiencia educativa, donde la enseñanza no se reduce a la mera transmisión de conocimientos, sino que se convierte en un proceso de descubrimiento conjunto, enriquecido por la diversidad de perspectivas y experiencias.

Desde el inicio de este trabajo, hubo un gran compromiso por innovar y actualizar las metodologías educativas, con el objetivo de formar estudiantes capaces de analizar, cuestionar y reflexionar críticamente sobre el conocimiento impartido. Este enfoque busca romper con la tradición de la mera transmisión de contenidos, fomentando un aprendizaje significativo y participativo, donde el estudiante se convierte en un sujeto activo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estrategias como el aprendizaje basado en proyectos,

discusiones en grupo y actividades reflexivas son esenciales para lograr dicha participación, pues no solo involucran a los estudiantes de manera más profunda, sino que también los motivan a ser co-creadores de su aprendizaje, lo que resulta en una experiencia educativa más rica y significativa. El aprendizaje basado en proyectos, por ejemplo, permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en situaciones reales, enfrentando desafíos que requieren una reflexión crítica y una toma de decisiones fundamentada. De esta manera, no solo se adquieren conocimientos teóricos, sino que se desarrollan competencias transversales como la resolución de problemas, la colaboración y la capacidad de comunicar ideas de manera efectiva.

En este sentido, la creación de espacios donde los estudiantes puedan dialogar, intercambiar ideas y sentirse parte de la comunidad educativa es fundamental, porque fortalece la sensación de comunidad entre los estudiantes y los docentes, promoviendo un ambiente de apoyo y crecimiento mutuo que coloca al estudiante en el centro del proceso educativo. Este enfoque participativo no solo empodera a los estudiantes al darles una voz en su educación, sino que también les permite responsabilizarse por su aprendizaje, desarrollando una mayor capacidad para analizar y cuestionar la información presentada y, en última instancia, desarrollar habilidades críticas esenciales para su crecimiento académico y personal. Además, en el contexto actual, donde la tecnología juega un papel cada vez más preponderante en la educación, resulta crítico explorar cómo las herramientas digitales pueden integrarse de manera efectiva en las metodologías pedagógicas para fomentar la participación y el aprendizaje activo. Las tecnologías digitales, como las plataformas de aprendizaje en línea, los recursos educativos abiertos y las herramientas de colaboración digital, ofrecen nuevas oportunidades para enriquecer la experiencia educativa, permitiendo un acceso más amplio a la información y facilitando la interacción entre estudiantes y docentes.

La incorporación de la tecnología en el ámbito educativo no solo amplía las posibilidades de acceso al conocimiento, sino que también mejora la calidad educativa al proporcionar a los estudiantes recursos didácticos más dinámicos e interactivos. Las herramientas digitales permiten personalizar el aprendizaje, adaptando los contenidos

y actividades a las necesidades específicas de cada estudiante, lo que se traduce en una experiencia de aprendizaje más efectiva y satisfactoria. Además, la tecnología facilita la autoevaluación y el seguimiento continuo del progreso tanto académico como de las prácticas mismas, ofreciendo retroalimentación inmediata que permite a los estudiantes y docentes identificar sus fortalezas y áreas de mejora.

Este trabajo reafirma la importancia de la educación como un medio para la emancipación y el desarrollo humano integral, destacando cómo la tecnología, al ser incorporada de manera estratégica y reflexiva, puede contribuir significativamente a la transformación de las prácticas educativas. En última instancia, la transformación de las prácticas educativas no solo beneficia a los estudiantes, sino que también enriquece la experiencia profesional de los docentes, quienes, al asumir el rol de facilitadores y co-creadores del conocimiento, experimentan un desarrollo profesional y personal continuo.

Continuar con esta labor implica estar siempre atentos a las necesidades y contextos cambiantes de los estudiantes, buscando continuamente nuevas formas de innovar y mejorar. En este sentido, cada aula se convierte en un espacio potencial para la transformación social, y cada estudiante, en un agente potencial de cambio. Por lo tanto, la responsabilidad de los docentes es crear las condiciones necesarias para que este potencial se despliegue plenamente, aprovechando tanto los avances tecnológicos como las metodologías pedagógicas innovadoras para fomentar una educación más inclusiva, equitativa y de calidad.

La tecnología, cuando se utiliza de manera adecuada, tiene el poder de derribar barreras, facilitando el acceso al conocimiento y ofreciendo nuevas formas de interacción y aprendizaje, sin embargo, su integración en el ámbito educativo debe ser cuidadosamente planificada, asegurando que se utilice como una herramienta al servicio del aprendizaje, y no como un fin en sí misma. La clave está en encontrar un equilibrio entre la tradición pedagógica y la innovación tecnológica, creando un entorno educativo que no solo responda a las demandas del presente, sino que también prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro con una mentalidad crítica, creativa y colaborativa.

REFERENCIAS

- Barcena, F. (4 de junio 2020) *¿Qué significa dar una clase? Sobre profesores y estudiantes*. Recuperado el 25 de mayo de 2023 de: <http://www.cuartopoder.es/ideas/2020/06/04/que-significa-dar-una-clase-sobre-profesores-y-estudiantes/>
- Barraza Macías, A. (2013). *Fundamentos teórico-metodológicos. En cómo elaborar proyectos de innovación educativa* (pp. 10-69) [Archivo PDF]. Universidad Pedagógica de Durango. Disponible en: https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf
- Coscarelli, M. R.; Hernando, M. G; Ciafardo, A. (2021) *Evaluación y estrategias de desarrollo curricular: Material didáctico de Clase 6. Seminario Desarrollo e innovación curricular, Especialización en docencia universitaria*. UNLP.
- Davini, M. C. (2008) *Métodos de enseñanza.: didáctica general para maestros y profesores*. Buenos Aires: Santillana.
- De Alba, A. (2007). *Currículum-sociedad. El peso de la incertidumbre, la fuerza de la imaginación*. México: UNAM.
- Díaz-Barriga, A. (2013). *TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica*. Revista Iberoamericana de Educación Superior, IV (10),3-21. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299128588003>
- Díaz-Barriga Arceo., F., G. Hernández y M. Rigo (2008). *Aprender y enseñar con tic. Contribuciones a la educación Superior*. México, Facultad de Psicología, UNAM. Recuperado de: https://www.academia.edu/28226822/Aprender_y_Ense%C3%B1ar_con_TIC_en_Educaci%C3%B3n_Superior_Contribuciones_del_Socioconstructivismo
- Edelstein, G. (2021). Clase 6. *Taller de análisis de las prácticas de enseñanza*. Carrera de Especialización en docencia Universitaria. Universidad Nacional de La Plata.
- Equihua Zamora, L. (2019). *Educación por proyectos y productos. Un aprendizaje eficaz para maestros y alumnos*. Disponible en: <http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/1487>
- Freire, P. (1996) *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. México:

Siglo XXI. Disponible en: <https://agmerparana.com.ar/wp-content/uploads/2017/09/FREIRE-Paulo-PEDAGOGIA-DE-LA-AUTONOMIA.pdf>

Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

Giroux, H. A. (1997). *Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Cap.9. Ed. Paidós. Buenos Aires.

Litwin, E. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la educación superior*. Ed. Paidós. Buenos Aires.

— (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de internet*. Amorrortu Editores.

— (2005), *La tecnología educativa en el debate didáctico contemporáneo*. En, Edith Litwin (2005), *Tecnologías educativas en tiempos de Internet* (p. 8). Editorial: AMORRORTU

Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Ed. Paidós.

— (2015). *Los aportes de una didáctica renovada para pensar la clase hoy*. Revista del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación, nº 37, pp. 27-40; Disponible en: revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/iice/article/view/3447/3182

Merieu, P. (2020). «La Escuela Después» ... ¿Con la Pedagogía de antes? Disponible en: <http://www.mcep.es/2020/04/18/la-escuela-despues-con-la-pedagogia-de-antes-philippe-meirieu/>

Padrón, Perri y otras (2022). *La creación de las carreras de Diseño en la UNLP*. Recuperado de: <https://lascarrerasdedisenioenlaunlp.fba.unlp.edu.ar>

Perri, V.; Carri Saraví, A. (2021). *Investigación en Diseño en Comunicación Visual: un aporte para la reflexión sobre la teoría, las prácticas y los productos de Diseño*. Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/116404>

Serres, M (2013). *Pulgarcita*. Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A.

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes. Diseño en Comunicación Visual. (6 de diciembre de 2021). *Nuevo plan de estudio 2021. Ordenanza*. http://www2.fba.unlp.edu.ar/dcv/wp-content/uploads/sites/11/2021/12/ordenanza_.pdf

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes. (6 de diciembre de 2021). *Cambio plan 2021*. <http://www2.fba.unlp.edu.ar/dcv/2021/12/cambio-de-plan-2021/>

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes. Diseño en Comunicación Visual. Tecnología

en Comunicación Visual 4. *Programa 2022*. (s.f.). https://ee06b5a4-ddee-44a0-a4ff-5afc66fc137f.filesusr.com/ugd/3b01eb_05393fa874e84ab6b72b73223dcf1064.pdf

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes. Diseño en Comunicación Visual.

Perfil del egresado. Ordenanza 1997. https://drive.google.com/file/d/1vLTT1qpo_mZlJnUvYGf8ZjZ7Y8h7Yc1/view?usp=drive_link

Zabalza Beraza, Miguel A. y Zabalza Cerdeiriña, María Ainoha (2012). *Innovación y cambio en las instituciones educativas*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.

A N E X O S

Programa 2023 de la materia Tecnología en Comunicación Visual 4.

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes. Diseño en Comunicación Visual.

<https://tecnoymateriales3.wixsite.com/tecno3/lacatedra>

Trabajo práctico 1.

Aquí se puede descargar el trabajo práctico número 1, que fue rediseñado conforme al Trabajo Final Integrador.

https://drive.google.com/file/d/1fhifZe3LcHwJ_zF3IL48IZ4EGn3fu_rp/view?usp=drive_link

Materiales digitales.

Enlace para acceder a la plataforma Genially, en donde se diseñó el espacio TecnoProject, correspondiente al trabajo práctico número 1.

<https://view.genially.com/665f9b122837df00145033ef/interactive-image-tecnoproject>

Trabajo práctico 2.

Aquí se puede descargar el trabajo práctico número 2, que fue rediseñado conforme al Trabajo Final Integrador.

https://drive.google.com/file/d/1BN3rtxG1lC74ZI_deQDC1bJRXm8-5lpw/view?usp=drive_link

Materiales digitales.

Enlace para acceder a la plataforma Genially, en donde se diseñó el espacio TecnoProject, correspondiente al trabajo práctico número 2.

<https://view.genially.com/66683bacf9b5c40014db159d/interactive-image-tecnoproject-2>

AGRADECIMIENTOS

Durante el recorrido académico que concluyó con este trabajo, encontré muchas personas que me inspiraron, que me alentaron y que acompañaron, pero me gustaría empezar por agradecerles a las dos tutoras que más me impulsaron a avanzar: Eugenia Olaizola y Yésica Arenas. Sin su paciencia y respuestas, no estaría escribiendo estas líneas.

Mi mamá, docente jubilada, que me tradujo a un idioma más cercano, muchos textos que yo no alcanzaba a comprender. Seguramente de ella saqué estas ganas por construir conocimientos con otros. Es un orgullo ser su hija y ver cómo todos la recuerdan con tanto amor, por su forma de enseñar y por interesarse en sus alumnos, más allá del contenido de la materia. Eso espero ser como docente, alguien que se hace un lugar en la vida de los demás y aporta algo más que conocimiento.

A mis compañeros de cátedra Pablo y Gabriel, que siempre me brindaron su tiempo para ampliar trabajos específicos.

Juan, mis hijos, personas queridas a las que les resté tiempo para este recorrido.

Y por último y no menos importante, a Silvina Basile, a la cual tengo en honor de llamar amiga. Recorrimos la carrera de diseño juntas y seguimos inseparables hasta esta instancia donde todo se alineó para que pudiera ser mi directora. El trabajo se hizo más fácil con ella acompañándome.

“Mis éxitos son las personas que me rodean”, y sin dudas todas ellas hacen que hoy esté aquí, dándole un final a esta etapa, para seguir adelante con nuevos proyectos que enriquezcan mi vida y mi profesión.

Gracias.