

## **Clase invertida (*Flipped Classroom*) y bimodalidad: propuesta pedagógica de la cátedra Taller de Diseño en Comunicación Visual, a través de AulasWeb-UNLP**

Silvia Andrea Cristian LADAGA

[crisladaga@geardesign.com.ar](mailto:crisladaga@geardesign.com.ar)

Julio César NARANJA

[julionaranja@yahoo.com.ar](mailto:julionaranja@yahoo.com.ar)

Facultad de Bellas Artes - Universidad Nacional de La Plata

Eje: Tecnologías digitales, Educación en Línea y  
Articulación Escuela Media - Universidad

Tipo de comunicación: ponencia

### **Resumen**

Reflexionar sobre el cambio de paradigma que propone la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje y en los tradicionales roles profesor-estudiante obliga a cuestionarnos las prácticas pedagógicas habituales en nuestro ámbito universitario.

Entendemos que la incorporación de la bimodalidad, sumada a recursos del modelo *flipped classroom*, puede constituir una opción para provocar el incremento del trabajo cooperativo y colaborativo, propiciando así mayor autonomía y protagonismo en los estudiantes.

Este modelo pedagógico permite transferir el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula presencial y utilizar el tiempo de clase, junto con la

experiencia del docente, para facilitar otros procesos de práctica productiva que potencien las competencias proyectuales dentro del aula.

Este texto describe la experiencia realizada en los ciclos lectivos 2014 y 2015 con alumnos del Taller de Diseño en Comunicación Visual 2D, de la Facultad de Bellas Artes, en la que se utilizó el entorno virtual de aprendizaje provisto por la Dirección de Educación a Distancia de la UNLP, denominado AulasWeb-UNLP.

Hasta el momento consideramos satisfactorios los resultados de la esa experiencia, los datos se desprenden de una consulta en línea y entrevistas llevadas a cabo sobre el final de la primera mitad del ciclo lectivo en curso.

**Palabras clave:** bimodalidad, *flipped classroom*, comunicación visual, diseño gráfico, aprendizaje colaborativo.

Aquella educación a distancia de las décadas de los 70, 80 y 90 del siglo pasado con tutorías presenciales, ¿no tenían mucho de *blended learning*?, oiga, ¿y no tenían algo de *flipped classroom*?  
(García Aretio, 2013)

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se basa en el proyecto pedagógico ampliado –al incorporar principios de la bimodalidad– que viene realizando la materia “Taller en Comunicación Visual 2 (cátedra D)” desde el ciclo lectivo 2014. Ese año se incorporó AulasWeb-UNLP (AW), el entorno virtual de aprendizaje (código libre Moodle) que provee la Dirección de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de La Plata a cada una de sus facultades o docentes que lo soliciten.

Entendemos el taller como un ámbito integrador activo, donde el alumno tendrá la oportunidad de gestar un intercambio de conocimientos, experiencias y reflexiones que le permitirán mediatizar

su propio hacer. La modalidad de la asignatura es teórico-práctica desarrollando en los alumnos tanto la reflexión como el análisis del complejo campo proyectual<sup>1</sup>.

La mencionada cátedra inició sus actividades en 2008, y con el transcurso de los años fue sumando a su propuesta pedagógica nuevas lógicas que se presentaban en la realidad áulica. Una de ellas fue la incorporación de la digitalidad que se imponía al ver invadidas las salas de taller con computadores portátiles, tabletas con lápices ópticos y smartphones; si bien la historia de nuestra carrera remite a los procesos de producción a partir de la realización de esbozos sobre soporte papel con diferentes materiales de producción (lápices duros, blandos, tintas, plumas, etcétera).

Ser una cátedra joven formada con docentes que, en su mayoría, se encuentran en ejercicio de la actividad profesional, proveyó versatilidad a la hora de añadir nuevos recursos pedagógicos a la práctica docente. Año a año, una evaluación metacognitiva sobre las experiencias áulicas nos posibilita ir agregando metodologías de aprendizaje acordes al rango etario de los estudiantes que recibimos y sus perfiles eminentemente digitales.

La carrera de grado universitario “Diseño en Comunicación Visual” (en adelante DCV) consta de veintiséis materias –incluido el proyecto final de graduación– repartidas en cinco años lectivos. El título que se obtiene es el de *Diseñador en Comunicación Visual*, y las incumbencias profesionales<sup>2</sup> permiten, entre otras, las siguientes producciones: comunicaciones para medios gráficos y audiovisuales, gráfica aplicada, señalización, generación de códigos visuales, paneles de información, imagen visual de instituciones, empresas y productos; materiales didácticos para todo nivel de enseñanza tanto impresos como digitales; diagnóstico de problemas de comunicación visual para instituciones públicas o

---

<sup>1</sup> Véase: <<http://www.catedranaranja.com.ar/propuesta.html>>.

<sup>2</sup> Las incumbencias profesionales completas están publicadas en: <<http://bit.ly/1Di5HA4>> [Consulta: septiembre de 2014].

privadas. Los sitios web, las revistas y libros electrónicos, las presentaciones y materiales didácticos digitales son hoy los productos culturales de mayor demanda en los estudios de DCV.

La inspiración súbita, irreflexiva, no es una fuerza aceptable en el diseño. La planificación cuidadosa, el tanteo intelectual y el conocimiento técnico son necesarios en el diseño y la preproyección visual. [...] La inteligencia visual no difiere de la inteligencia general, y el control de los elementos de los medios visuales plantea los mismos problemas que el dominio de cualquier otra disciplina (Dondis, 1973: 127).

De los últimos párrafos, se desprende la responsabilidad que hemos asumido tanto como docentes como productores de comunicaciones, que en la actualidad son predominantemente visuales.

## **DISEÑO PEDAGÓGICO Y VISUAL DEL AULA VIRTUAL**

### **Marco contextual e introducción**

La inclusión del aula virtual como complemento de la presencialidad (e incorporación de la bimodalidad) en el Taller DCV 2D comenzó con el ciclo lectivo 2014. Se consideró como posibilidad de propiciar una experiencia compartida por toda la matrícula, que generalmente cuenta con un promedio de 150 estudiantes por año, para luego extenderla al resto de los niveles superiores de la cátedra<sup>3</sup>.

El Taller de DCV es una materia eminentemente práctica, la carga horaria presencial dispone el 85 % del tiempo para actividades de producción y un 15 % para clases teóricas. Esta distribución presenta beneficios y problemas. Entre los

---

<sup>3</sup> La cátedra D es una de las cuatro (A, B, C y D) de la materia *Taller de Diseño en Comunicación Visual* de la Facultad de Bellas Artes, y cada una tiene a su cargo los niveles de segundo a quinto año. El Taller DCV "D" no es la excepción y comenzó la incorporación del aula virtual desde su segundo año, para sumarlo paulatinamente en los años superiores.

beneficios, las producciones se realizan en horas presenciales, con acompañamiento docente, en comisiones de entre 25 y 30 estudiantes, y si bien son individuales, los trabajos son constantemente revisados y evaluados por pares en pequeñas subcomisiones que van rotando dentro de la misma comisión principal. Estos seguimientos entre compañeros permiten: colaboración, análisis reflexivo, toma de partido, autocorrección, juego de roles (docente-alumno); es decir, un alto intercambio en el proceso de producción de objetos culturales. En cuanto a lo que consideramos problemas, buscamos estrategias para lograr que los estudiantes tengan hábitos de lectura sobre las teorías que sustentarán sus proyectos, pues ellos entienden que la materia “Taller”, dentro del plan de estudios de la carrera, solo es de producción.

Ese fue uno de los motivos por los cuales se planteó el aula virtual como complemento de la cátedra. Se trató de agregar contenidos teóricos que pudiéramos retomar en los talleres en los momentos de realización de proyectos. Aquella no fue planteada como repositorio de materiales o textos de lectura, sino como ampliación del trabajo del taller. Un espacio para socializar, reflexionar sobre diseño en comunicación visual y, además, compartir las creaciones de cada estudiante a los efectos de la visibilización, interacción y construcción colaborativa. La metodología utilizada en la presencialidad consta de teóricos impartidos por el titular de la cátedra y, posteriormente, una determinada cantidad de clases (estimadas con relación a la actividad de que se trate) donde los estudiantes preparan producciones personales o grupales en las aulas-taller de la facultad. Estas últimas a cargo de docentes que, divididos por comisiones, acompañan el desarrollo y refuerzan los contenidos teóricos que deben visibilizarse en los proyectos. La alta carga horaria para la realización de actividades prácticas nos habilitó incorporar las TIC en los procesos productivos.

El aula virtual nos permitió, en la primera experiencia en 2014, complementar las actividades propuestas en el aula presencial, posibilitando así la socialización de

producciones del taller a partir de la exposición de trabajos en galerías de imágenes.

El recurso “foro” fomentó el debate y la construcción colaborativa entre los estudiantes que se autocorregían los trabajos con anterioridad a las fechas de entrega pautadas. A los docentes –como facilitadores de sus procesos productivos– nos facultó una mirada cercana a los estudiantes. Ya no solo se trata del encuentro dos veces a la semana en la presencialidad, sino de la conexión cada vez que se considere necesario, sin requerir mayor cantidad de horas de las que en la actualidad se disponen para la actualización de información de los recursos en línea preparados por la cátedra como blogs, Facebook, web institucional, correos electrónicos con notificaciones, etcétera.

### **Profundizando los recursos pedagógicos con las tecnologías de la información y comunicación (TIC)**

Para el ciclo lectivo 2015, quisimos incorporar algunos recursos pedagógicos que profundizaran la interacción. Luego de la evaluación de los resultados de la experiencia 2014, resolvimos:

1. Proponer estrategias de aula invertida (*flipped classroom*), anticipando así las temáticas abordadas en los teóricos y plantear una dinámica de discusión en ellas.
2. Diseñar (dentro de las opciones permitidas al rol docente en la plataforma AulasWeb-UNLP y nuestro campo disciplinar como comunicadores visuales) diferentes jerarquías de acceso, visibilización y navegación en la estructura de la plataforma, posibilitando de ese modo a los estudiantes puntos de entrada de interacción más intuitivos y generando la apropiación de contenidos por vías directas.

En lo relativo al punto uno, la idea es ahondar en un modelo pedagógico que, aunque no es específico de la virtualidad, es una estrategia que se adapta a las

posibilidades tecnológicas de una plataforma educativa de tipo constructivista como lo es Moodle.

El modelo de *Flipped Classroom*, [...], hace referencia al concepto de aula invertida, que consiste en cambiar una serie de hábitos en las aulas. [...] con este método, se puede reducir el tiempo de explicación y aumentar el tiempo de debate, preguntas y de asimilación de los conceptos. Asimismo, conseguimos crear un aula abierta sin restricciones (Benito Sánchez, 2015).

Como cátedra nos interesa generar intercambio y debate que promuevan la reflexión y la construcción de los contenidos curriculares correspondientes a esta etapa de la carrera de grado. La dinámica en 2015 dispuso de clases virtuales en la plataforma AulasWeb-UNLP con anterioridad a los teóricos presenciales, en los que ya se les anticipara a los estudiantes las temáticas por tratar. Para tales clases, hemos incorporado textos y materiales multimedia (propios o disponibles con licencias libres en la web) que ejemplifican y amplían el contenido para abordar.

Los contenidos generales de segundo año DCV enfocan sobre la “identidad” y sus sistemas gráfico-visuales. El material ejemplificatorio que aparece en línea al respecto es profuso: instituciones y empresas exhiben sus proyectos de generación identitaria, aplicaciones, usos, cambios a través del tiempo en videos y *slides* de alto desarrollo multimedial, lo que nos provee de un doble contenido para nuestros estudiantes:

- ejemplos de casos concretos y conocidos de la sociedad (empresas, instituciones, organismos, etcétera), y
- los propios sistemas de producción multimedial que cuidan la calidad visual y comunicacional.

Por lo tanto, los estudiantes pueden, a la vez de profundizar la temática curricular, proyectar su propio quehacer profesional a mediano plazo.

Aunque parecen una obviedad, no es lo mismo mencionar o mostrar estas cuestiones únicamente en una clase teórica a través de un proyector, que disponer algún caso en la clase virtual y fomentar una actitud proactiva. Los estudiantes rápidamente empiezan a buscar y compartir otros ejemplos con sus compañeros, llegan así a la fecha del teórico presencial con conocimientos sobre la nueva temática por abordar.

... me parece una buena herramienta complementaria, ya que ofrece un espacio más de consulta y corrección a lo dado por la cátedra. Me parece importante aprovechar la tecnología para aportar un espacio académico para la formación (Mariano, 2 DCV-2015).

Me parece muy útil contar con una herramienta como esta, para poder resolver los inconvenientes que pueden surgir a la hora de realizar algún trabajo. Es intuitivo y de fácil uso (Nicolás, 2 DCV-2015).

Respecto al punto dos (diseño de accesos a los recursos de AW), entendemos que la alfabetidad visual de que dispone el contexto en que estamos inmersos y, específicamente nuestros estudiantes, requiere de un diseño visual que incluya conceptos relativos a la experiencia del usuario (UX).

Si bien este no es un tópico para profundizar en el presente trabajo, y teniendo en cuenta que el acceso al “rol docente” asignado por la plataforma AulasWeb-UNLP tiene grandes limitaciones de edición, hemos decidido apropiarnos de esas pocas opciones para agregar valor al entorno, tanto visual como de navegabilidad. Para ello, hemos generado accesos directos a través de bloques html claramente identificables, que han promovido la interacción dentro del aula y jerarquías en la información como propuesta en esa línea.



Solo a modo de referencia y anticipándonos a un trabajo posterior, presentamos como ejemplo la imagen inicial del aula (Figura 1) y la imagen actual en la que incorporamos bloques con accesos directos con lenguaje html, recurso “página” y elementos visuales en correlato con la identidad visual de la Cátedra (Figura 2).

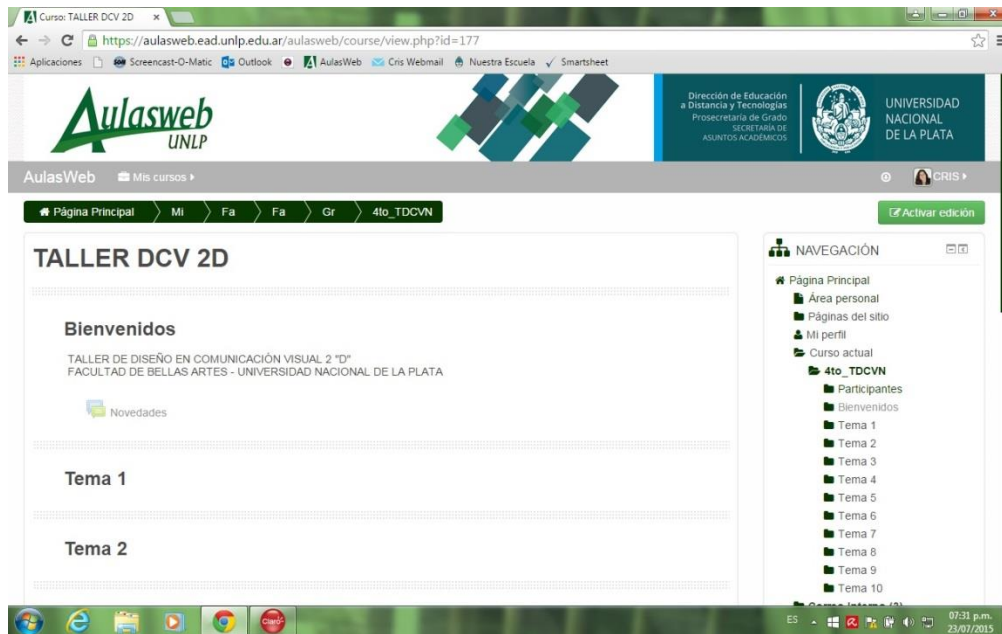


Figura 1. AulaWeb-UNLP, diseño aportado por UNLP, sin modificaciones



Figura 2. AulaWeb-UNLP, diseño con modificaciones. Buffet, acceso a comisiones, navegación por solapas

Se puede observar que hemos dispuesto accesos directos para cada grupo, rápidamente identificables por su número. Cada alumno ingresa a su comisión digital y cuenta con un foro de consultas generales y diferentes foros de entregas de producciones en formato digital. El foro de consultas generales está a cargo del mismo docente que, en la presencialidad, es el responsable de esa comisión; desde allí la consigna es: “todos respondemos, docentes y compañeros”. Los estudiantes pueden entrar a todas las comisiones virtuales y ver los trabajos publicados y las interacciones realizadas, pero participar solo en su comisión. Esto habilita el acompañamiento de los estudiantes por parte de cada docente, a la vez que todos pueden ver y aprender de las producciones del taller completo.

También puede observarse un bloque denominado “Buffet Abierto”. Este es un foro de acceso general de todos los alumnos de segundo año. Sirve tanto para consultas sobre temas del taller como para la socialización. Allí se comparten variados contenidos de interés de los estudiantes que ellos mismos recirculan, incluso avances de sus proyectos para promover comentarios y reflexiones.

En la página, se ha optado por el formato de “pestañas” –por ser el más usual en los diseños de sitios web disponibles en la red–, ya que reduce significativamente el *scroll* que propone la opción por “temas”.

Todas las decisiones tomadas propician la experiencia del usuario a través de la legibilidad, lecturabilidad, jerarquías, organización, puntos de acceso; esto a partir de las disponibilidades de edición del “rol docente” dentro de la plataforma. Los cambios descriptos tienen impacto directo en la participación de los estudiantes, pues les resulta más “fácil”, y ponen en evidencia la necesidad de reconfiguración del ese rol para la era digital.

## REFLEXIÓN FINAL

Antes de terminar el primer semestre de esta materia anual y como parte de la propuesta pedagógica, solicitamos que nuestros estudiantes contestaran unas preguntas relativas al uso de AulaWeb. En solo una semana, el 55 % de la matrícula respondió una consulta en línea, y realizamos entrevistas a estudiantes que se ofrecieron a voluntad. De ello, puede desprenderse la alta valoración que brindan a la incorporación de esta herramienta; si bien vale mencionar que no les resulta fácil generar el hábito de acceder con periodicidad.

Me ayuda a no cometer errores, sacarme dudas y llegar a la entrega de mejor manera. Es un muy buen complemento que hace que la cátedra sea completa. También es un espacio en donde dando opiniones a nuestros compañeros, cumplimos el rol de docente y eso está bueno, te ayuda a ser más observador y opinar con criterio (Juliana, 2 DCV-2015).

Valoro como positivo el poder acceder a la opinión o perspectiva de otra persona sobre tu trabajo, y el hecho de que el AW sea una herramienta más que una obligación (Mayra, 2 DCV-2015).

El AW tiene como valores positivos que genera más lazos entre los profesores y los alumnos, también permite resolver nuestras dudas con rapidez cuando no nos encontramos en las cursadas. El tema del debate y las opiniones también es muy interesante al igual que los videos, páginas web, etc., que los profesores aportan y son mucho apoyo al momento de resolver los trabajos (Brenda, 2 DCV-2015).

Si bien los estudiantes hacen apreciaciones elocuentes e interesantes, no llegan a observar los logros que subyacen a sus intervenciones y que han ido teniendo a lo largo del proceso de las clases.

No han percibido como un modelo diferente la dinámica de *flipped classroom*. De forma natural y sobre la base de una clara consigna por parte del cuerpo docente, han tomado la actitud de entrar a AW antes de cada teórico, sin darse cuenta de que allí mismo ya estaban introduciéndose en temáticas y perspectivas propias de la disciplina. Esta actitud la ha tomado el 40 % de los estudiantes, ya que la actividad fue propuesta con carácter optativo. Sin embargo, al retomar las temáticas de la clase virtual en las salas presenciales, los estudiantes van a buscar esos contenidos para poder participar y contar con los materiales de producción.

Tampoco han detectado que, al corregirse entre ellos (en línea), al cada uno opinar sobre el trabajo del compañero, pedir valoraciones para realizar ajustes en sus propias producciones, han ampliado la terminología disciplinar, porque, al mediar la interacción con la palabra escrita, han tenido que utilizar con precisión el vocabulario propio de la temática asignada. Esto último ha sido una grata sorpresa para los docentes, ya que la incorporación de la terminología disciplinar es un contenido fundamental para cualquier área del conocimiento.

Para concluir, queremos manifestar que, al ser la primera experiencia de implementación del modelo de aula invertida a través de AW, vamos incorporando paulatinamente recursos y complementos a modo de ensayo y error, observando así la respuesta de nuestros estudiantes y estimulando su participación. En el segundo semestre de 2015, nos planteamos propiciar la implicancia completa del grupo de estudiantes en los tiempos propios de la dinámica de *flipped classroom* como parte del proyecto pedagógico y de la construcción colaborativa del conocimiento.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arfuch, L.; Chaves, N. y M. Ledesma (1999), *Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*, Barcelona, Paidós.
- Benito Sánchez, P. A. (2015), *Comentario de textos y The Flipped Classroom: nuevas formas de auto-aprendizaje conductista-constructivista en el aula de bachillerato*, Tesis de maestría, Universidad de Alicante, Departamento de Psicología Evolutiva y Didáctica, España [en línea]. Disponible en: <<http://hdl.handle.net/10045/47950>> [Consulta: julio de 2015].
- Dondis, D. A. (1990), *La Sintaxis de la Imagen*, España, Gustavo Gili.
- García Aretio, L. (2013), “Flipped classroom, ¿b-learning o EaD?”, *Contextos Universitarios Mediados*, n.º 13, 9 [en línea]. Disponible en: <<http://bit.ly/1Mrx0uS>> [Consulta: junio de 2015].
- Hassan-Montero, Y. y F. J. Martín Fernández (2005), “La experiencia del usuario”, *NSU No Solo Usabilidad journal* [en línea]. Disponible en: <<http://bit.ly/1LFjdke>> [Consulta: julio de 2015].
- Morville, P. (2004), *User experience design* [en línea]. Disponible en: <<http://bit.ly/19vH0S8>> [Consulta: junio de 2015].
- Sáez Pizarro, B. y M. P. Ros Viñegla (2014), “Una experiencia de flipped classroom”, *Materia Unesco, Enseñanza superior Innovación pedagógica, XI Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*, Universidad Europea [en línea]. Disponible en: <<http://hdl.handle.net/11268/3618>> [Consulta: junio de 2015].