



## EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA MEDIADA POR TECNOLOGÍAS para DISEÑO DE INTERIORES.

“Recursos didácticos digitales. Generación de procesos comunicacionales”

HOFFMANN, GABRIELA – ROMANO, DANIEL - SCHIAVI,  
VALERIA

Escuela Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo  
FAD- UPC.

Eje Temático: La enseñanza del Diseño: experiencias  
en el marco de la Pandemia  
[arq.hoffmannq@gmail.com](mailto:arq.hoffmannq@gmail.com)  
[danielromanoarq@gmail.com](mailto:danielromanoarq@gmail.com)  
[valeria.schiavi@gmail.com](mailto:valeria.schiavi@gmail.com)

### PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE - BRECHA DIGITAL- ENSEÑANZA-  
VIRTUALIDAD

### RESUMEN

El ASPO, por Covid-19 nos introdujo a los docentes-alumnos a incursionar en un nuevo modo de enseñar-aprender a partir de entornos virtuales. Un contexto que nos provocó muchas incertidumbres, dudas al programar los contenidos de nuestro espacio curricular en la Carrera de Diseño de Interiores de la Escuela de Artes Aplicadas Lino E. Spilimbergo, FAD-UPC. Por lo tanto, el desafío que teníamos como docentes era de contener y enseñar a nuestros alumnos desde un lugar diferente y debíamos plantearnos en revisar nuestra

*propuesta programática preguntándonos ¿Qué enseñar? ¿Para qué enseñar? ¿Cómo enseñar? ¿Qué recursos y materiales utilizar? ¿Cómo evaluar? Un contexto con nuevas formas de pensar el proceso de enseñanza combinando la tecnología y la pedagogía para desarrollar una acción didáctica en espacios virtuales a través del planteo de otras relaciones entre los sujetos, espacios y tiempos para desarrollar una acción formativa deliberada, desarrollada y diseñada para alumnos de Diseño de Interiores. Por todo lo mencionado, de manera conjunta con los docentes de la misma asignatura decidimos reducir los contenidos curriculares y adaptar el dictado de clases, a partir de diferentes plataformas virtuales de manera sincrónica y asincrónica; explorando, conociendo y aprendiendo - docentes-alumnos- nuevas herramientas y recursos didácticos que nos permitieran vincularnos e interactuar, de manera de generar un feedback permanente. Así mismo, no podemos dejar de mencionar que también se ha manifestado en este nuevo proceso de enseñanza la brecha digital, la cual se hace evidente en los diferentes obstáculos para el acceso, uso y apropiación “con equidad” de las TICs., por parte de docentes como alumnos.*

*Consideramos pertinente en este contexto, focalizarnos en darle valor a la metodología, a los contenidos y objetivos de la asignatura y no centrarnos en considerar la tecnología “en buenas o en malas” incorporándolas con el único objetivo de incluirlas, sin ningún marco pedagógico que las justifique-pensar los métodos y no la tecnología en si misma carente de una dimensión social. Por lo tanto, nos propusimos:*

- 1. Repensar las temáticas posibles de abordar en la virtualidad dentro de la especificidad de la asignatura.  
(Programa previo Covid 19)*



2. *Reelaborar las estrategias de enseñanza aprendizaje, a través de propuestas que se puedan sostener en la virtualidad, generando participación e interés en los estudiantes.*

3. *Recrear una nueva “presencialidad virtual”, esto es una “comunidad virtual”, que crea sus nuevos códigos de convivencia y desarrollo. Generación de lugares de encuentro y contención, ser parte de.*

4. *Utilizar herramientas tecnológicas que sirvan de soporte y potencien esta nueva experiencia.*

## CONTENIDO INTRODUCCION

### SITUACION

El Espacio curricular se denomina Técnicas del Diseño del Equipamiento I, perteneciente a la carrera de Diseño de Interiores, en la Escuela de A.A.L. Enea Spilimbergo, en el 2° año cuyo dictado es anual.

La modalidad áulica es la de tipo taller, en este espacio los alumnos transfieren y reflexionan sobre los aspectos conceptuales desarrollados en la asignatura y son objetivos del taller:

- desarrollar las capacidades individuales incentivando los logros y reforzando los aspectos más débiles;
- estimular la superación de las dificultades;
- procurar la integración solidaria del trabajo en equipo y el intercambio grupal;
- desarrollar la capacidad crítica y autocrítica;
- confrontar ideas y resultados y enriquecer la experiencia personal con el intercambio y el aporte en grupo.

### ANALISIS:

Corresponde a la Unidad Temática N3 - Equipamiento de la Cocina Doméstica.

Metodología de abordaje curricular, en *modalidad presencial*:

Los **contenidos** para trabajar la unidad son conceptualizaciones del espacio cocina, planteados como “tema-problema”, cuyo abordaje se refiere a:

- historia y evolución del espacio cocina en el tiempo;
- actividades que se desarrollan en el espacio cocina;
- tipologías de distribución, instalaciones;
- relación con otros espacios;
- cuál es el rol del Diseñador de Interiores en el re-diseño del espacio cocina (proceso de diseño).

Es **objetivo** de la asignatura vincular permanentemente al alumno con la realidad en la que se va a desenvolver como profesional, realizando ejercicios que permitan desarrollar un proyecto de diseño interior integral, considerando no solo su prefiguración sino también su hipotética concreción. Por lo tanto, los objetivos particulares planteados para esta unidad son:

- Rediseñar el espacio cocina de la vivienda unifamiliar desde la comprensión de las necesidades del usuario y de la importancia de la función práctica-técnica del espacio, como así también de los aspectos estéticos expresivos, significativos del mismo.



- Fortalecer la comprensión y aplicación de un proceso / metodología de análisis diseño, transferible a otras situaciones de diseño y proyectación.
- Diseñar un equipo innovativo y desarrollar modos gráficos de trabajo de aproximación para definir ideas, siempre ligadas al objetivo espacial que se persigue.

Las **actividades** son presentadas a partir de una guía de Trabajos Prácticos, que puede adquirirse en fotocopiadora de la facultad; en la misma se describen actividades de análisis:

- que tienen relación con el tema-problema;
- análisis de factores que condicionan al tema-problema;
- análisis del sitio-situación y actividades relacionados con el proceso de diseño;
- anteproyecto;
- proyecto y entrega final-evaluación.

En la misma guía se expresa la modalidad de trabajo grupal, constituida por equipos de 2 o 3 alumnos; criterios de evaluación y tiempos de ejecución de cada actividad.

Los **recursos didácticos** que se implementan para el desarrollo de esta unidad temática son:

- pizarra para explicar las consignas de los trabajos prácticos y como soporte durante la clase formato taller;
- lectura de bibliografía;
- guías de trabajos prácticos;
- seminarios;
- presentación con pc de proyección de imágenes y videos en tiempo real.
- Visitas a ferias de exposición;

- Promoción de participación en eventos como Jornadas y Congresos
- Visitas a locales específicos del rubro: reconocimiento de materiales y tecnologías.

La **actividad de cierre –evaluación:** “la clase” consiste en:

**Inicio de la clase:** El docente informa oralmente cual es el *objetivo* – desde el rol docente en la clase: observar y evaluar los trabajos entregados de manera de establecer una evaluación recapituladora.

Desde el rol de los alumnos: presentación final del *proyecto-solución* del tema-problema, a través de la representación grafo-técnica, en láminas de papel tamaño A1.

**Desarrollo de la clase:** el docente realiza la lectura de los *criterios de evaluación* que estaban enunciados en la *guía de trabajos prácticos ahora* de forma oral. La finalidad es alcanzar:

- la comprensión de las consignas de trabajo y objetivos del mismo;
- conceptualización del tema-problema;
- desarrollo del proceso de diseño en sus diferentes etapas;
- calidad de la propuesta de diseño en sus aspectos funcionales, tecnológicos, expresivos-significativos y perceptuales;
- nivel de completamiento del trabajo y calidad de presentación y representación del dibujo arquitectónico y piezas gráfico- expresivas
- compromiso con la tarea.



La dinámica áulica propone al alumnado, dejar sus trabajos en el aula-taller, y en un periodo de tiempo realizar la corrección, en ese periodo el alumnado debe retirarse y luego retomar al taller donde el docente realiza una devolución.

Durante este periodo de corrección, el docente corrige la presentación de los paneles según lo establecido en las consignas anteriormente y se reflexiona sobre la valoración de los productos, procesos, interpreta los logros en relación con el punto de partida y el proceso seguido, apreciando también el esfuerzo y el nivel alcanzado por el grupo de alumnos.

**Cierre de la clase:** una vez finalizadas las correcciones, el docente llama a cada grupo que ingrese al taller y a través del diálogo, les indica las observaciones pertinentes y les anuncia la calificación obtenida, explicándoles porqué esa valoración. Las devoluciones, se realizan primero de manera individual a cada grupo de trabajo, y luego se realiza un cierre colectivo, integrado y con exposición, a curso completo para la reflexión y proceso de intercambio y metacognición.

## DESARROLLO

**Redefinición de la planificación de esa misma clase-actividad de cierre –evaluación- incluyendo decisiones pedagógico didácticas en el contexto de la enseñanza virtual.**

Durante el aislamiento social preventivo y obligatorio, transcurrido en el primer cuatrimestre del ciclo lectivo, los actores: alumnos-docentes, transitamos por una nueva modalidad de enseñanza, en un contexto virtual, fue

necesario adaptarse a una configuración cultural en usos y prácticas articuladas en torno de las Tics.

Fue un período de adaptación, aprendizaje, búsqueda y exploración basado en procesos de prueba y error. Esta nueva experiencia, nos fue llevando hacia un camino en el cual debíamos recapacitar, reformular, rediseñar los contenidos programados para la asignatura como así también repensar algunos procesos de interfaz, considerando: *¿qué alumno queremos formar?*, y tal como lo citan: Juarros, Maria Fernanda y Levy, Esther "...el conocimiento se construye, se construye con el otro a través del diálogo, que a pesar de la distancia contribuye con el entendimiento a partir de un debate, una discusión." (INFOD. Clase 1-2020)

Repensar el abordaje de las temáticas y definir nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje:

Caso abordado: Desarrollo de la clase de cierre del Trabajo Practico N3 Equipamiento de la Cocina Doméstica, "en modalidad virtual" (imagen 1)

Una clase pensada a partir de los siguientes conceptos:  
**aula virtual - asincrónico – sincrónica – motivación – diálogo – interacción – autocrítica - reflexión.**

**Asincrónico:** se compartió de manera asincrónica vía e-mail (*tres días antes*), el link de acceso al espacio de trabajo de la plataforma *mural.ly*. Plataforma online de carácter gratuito que funciona como una herramienta que permite crear y compartir murales digitales capaces de integrar todo tipo de contenidos. La aplicación promueve la interacción de los alumnos y el trabajo colaborativo. Por lo tanto, en dicha plataforma se creó un espacio de trabajo en blanco, el mural, con el título del



Trabajo Práctico y en el margen superior derecho del mismo se planteó una actividad escrita inserta en una figura tipo post-it. Se configuró el mural para que los alumnos participaran en forma de colaboradores, pudiendo editar el contenido de la misma y de este modo interactuar los agentes: alumno-docente, alumno-alumno y lograr una retroalimentación constante. Se establecieron los ajustes necesarios para que el contenido fuese de *uso privado*, se generó contenido de lecturas y presentaciones teóricas con material realizado por los docentes de manera exclusiva para el dictado de las clases, elaborado en el rol de “autor de contenidos” en donde la propiedad intelectual nos permite hacer un uso legal de los propios aportes de la temática desarrollada.

**CONSIDERACIONES DE LOS ESPACIOS DE USO PRIVADO:** Saber que la elección de la plataforma mural.ly (hacer consciente la selección y uso del espacio de intercambio-interfaz- apropiado) nos permite encontrarnos en un mural colaborativo, para el uso de la educación en línea, y tener accesibilidad gratuita desde cualquier navegador web y utilizarlo en distintos dispositivos, achicando así la brecha digital.

El uso de Google meet, desde las cuentas educativas, creadas por la Universidad Provincial de Córdoba, de uso gratuito y acceso desde cualquier dispositivo, nos permite tener un curso cerrado y al resguardo de personas ajenas a la clase y además poder grabar para compartirlas de modo asincrónico. Hacer uso del Drive para compartir documentos y presentaciones.

**Sincrónica – autoevaluación – motivación:** a través de la plataforma *google meet* se da inicio a la clase práctica de

manera sincrónica expresando de manera verbal los objetivos de la misma:

- Exponer, mostrar y compartir las Propuestas de Diseño General del Espacio Cocina -Desarrollo de un Equipamiento Específico.
- Reflexionar sobre el proceso de diseño y los logros alcanzados.

Como elemento **motivador** de la clase se establece un cambio de roles en el cual los alumnos asumirán el rol de diseñadores-expositores-espectadores y el docente sólo cumplirá la función de moderador dentro de la plataforma mural.ly.

#### ***Díálogo–interacción-reflexión:***

##### Desarrollo de la clase:

Antes de comenzar con la exposición, en la plataforma mural.ly se explicó la actividad propuesta en mural, como complemento de interacción, pero aclarando que éstas se realizarán una vez finalizadas las disertaciones de todos los trabajos.

La actividad responde a una valoración comparativa, anónima a partir de 5 variables que están relacionadas con el cumplimiento de la consigna planteada en la guía de trabajo, resolución – propuesta de diseño en relación las necesidades del usuario, resolución aspectos formales, técnicos y funcionales, comunicación del proyecto. Una vez establecida la actividad final se asigna de 5 a 7 minutos, para cada exposición y se anuncia al primer alumno a exponer.



Los disertantes-alumnos estaban presentes tanto en la plataforma de *google meet* como la plataforma de *mural.ly* (Imagen 2,3,4,5), de manera simultánea al momento de exponer, el alumno podía mostrar así su trabajo de manera dinámica manipulando su panel A1, acercándose o alejándose de las piezas gráficas representadas según las necesidades que él consideraba pertinente para lograr una comunicación verbal y gráfica interactiva; así mismo, al final de la muestra de cada trabajo se establecían pequeños diálogos de opiniones o reflexiones por parte de los alumnos de sus propios procesos de aprendizajes y los logros alcanzados. *“...saber enseñar no es transferir conocimiento, sino crear condiciones para su propia producción o construcción”* (Freire, 1996, p.32); Este espacio establecido a través de la plataforma mural.ly les permitió a los alumnos la posibilidad de pensar hacia adelante y activar el diálogo y reflexión prospectiva.

Así mismo, durante las exposiciones los alumnos-espectadores se mantenían activos escuchando las presentaciones y además podían navegar en la plataforma visualizando los trabajos de los demás compañeros observando las diferentes propuestas generadas a partir de un mismo problema y compararlas con la suya.

Antonio Bartolomé (webinar en Faro Digital, claves para una educación en confinamiento- 2020), *“propone revalorizar la metodología, no la tecnología”* al igual que Litwin (2005) cuando dice *“Hacer atractiva la enseñanza no es un tema de herramienta: las tecnologías pueden permitir un tratamiento, pero no definen los contenidos curriculares ni eliminan el esfuerzo por aprender”*

### ***Motivación-reflexión.***

#### Cierre de la clase:

La metacognición de lo vivido durante la clase, más la propuesta de juego, valoración-comparación, en la cual los alumnos insertaban una tilde de color al trabajo que cumplía con condición de la variable, transformaron la dinámica del aula virtual para convertirse en un espacio de aprendizaje-intercambio de conocimiento y reflexión permanente entre alumno-docente, alumno-alumno.

La puesta en común, la autocrítica y reflexión sobre la resolución de un problema enriquecen el aprendizaje-conocimiento basado en competencia. *“...No hay recetas...”* citando a la Dra., Silvina Casablanca (Panel de diálogo 3/3 Herramientas y proyectos que integren las TIC en las aulas, Segundo Encuentro Regional de Educación y Salud- “Crecer y aprender en contextos digitales”, Rosario 13 y 14 de mayo de 2016) *“no se puede copiar y pegar una clase, pero sí los docentes podemos buscar las herramientas que nos permitan integrar las Tics en el aula”*.

La tecnología nos impulsa a los docentes a innovar nuestras propuestas didácticas y debemos arriesgarnos.

### **CONCLUSIONES**

Para finalizar, como conclusión a través de la exposición de la clase de cierre podemos validar la hipótesis: *la utilización de programas como Mural.ly establecerán una innovación en la interfaz del proceso de diseño y permitirá crear una red en la cual los actores docentes - alumnos - tecnologías participan en la producción de conocimientos” aulaPlaneta (2014)* compartimos esta última\_cita *“...un docente es una persona que ayuda a otras personas a aprender, esta función supone*



*una serie de roles específicos, planificar la tarea, organizar el trabajo, seleccionar estrategias” Ander-Egg. E. (1999)*

### **Planteamos como interrogante: ¿Cómo mejorar las prácticas de enseñanza en escenarios no presenciales?**

Deberemos reflexionar sobre los conocimientos-saberes que podrán ser transmitidos en este contexto aula-virtual de otra manera: La enseñanza, en la modalidad virtual posee múltiples variables a tener en cuenta en la pedagogía - didáctica y no es sólo pensar en adaptar la programación didáctica de la modalidad presencial a partir del uso o incorporación de la tecnología.

La enseñanza es un proceso complejo por lo tanto la planificación debe ser un producto flexible, modificable de acuerdo al contexto social, educativo, político y económico en el cual estemos insertos.

Los conocimientos de nuevas herramientas tales como *google meet, google drive, screencast o matic, mural.ly, genial.ly*, permitieron elaborar y compartir nuevos recursos didácticos reconociendo una comunicación más dinámica e interactiva entre el docente y el alumno en el proceso de enseñanza y conocimiento.

Además, permitió el trabajo integrado entre turnos, entre docentes de distintas divisiones, enriqueciendo el trabajo y el proceso de conocimientos por su carácter colaborativo, que se potenció entre cátedras- entre alumnos y docentes- de manera asincrónica utilizando plataformas digitales que no hubiese sido posible de realizar sin mediar la tecnología y en la presencialidad por los diferentes horarios de cursado. (Imagen 6-7)

### BIBLIOGRAFIA

**AulaPlaneta** (2014) Mural.ly: Tus lluvias de ideas en un mural digital - <https://www.aulaplaneta.com/2014/06/26/recursos-tic/mural-ly-tus-lluvias-de-ideas-en-un-mural-digital/>

**Ander-Egg, E.** (1999). *El Taller, una alternativa de renovación pedagógica*. Bs.As. Editorial Magistro del Rio de la Plata.

**Freire, P.** (1970). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.

**Casablancas, Silvina** (Exposición 2016) “No hay recetas!” ¡No se puede “Copiar y pegar una clase!” [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=911&v=RI0Ap m4CfhU&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=911&v=RI0Ap m4CfhU&feature=emb_logo)

**Litwin, E.** (comp) (2000). *La Educación a Distancia. Temas para el debate en una nueva agenda educativa*. Buenos Aires: Amorrortu

**Faro Digital** (30 abr. 2020). Claves para una educación online en confinamiento. Cecilia Sagol y Antonio Bartolomé #charlasCovid [Archivo de video]. Recuperado de [https://youtu.be/TKi\\_IX1QERU](https://youtu.be/TKi_IX1QERU).



## IMÁGENES

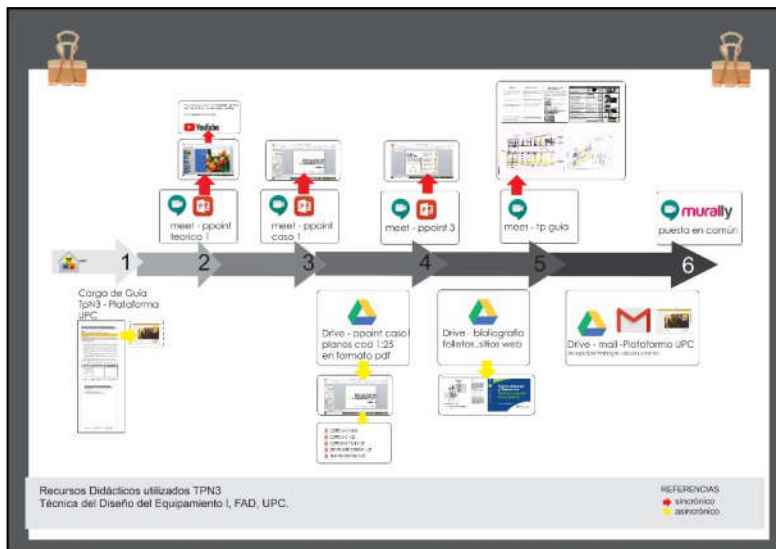


Imagen 1: Recursos didácticos Utilizados TPN3

<https://youtu.be/vJMqkCzTqnk>

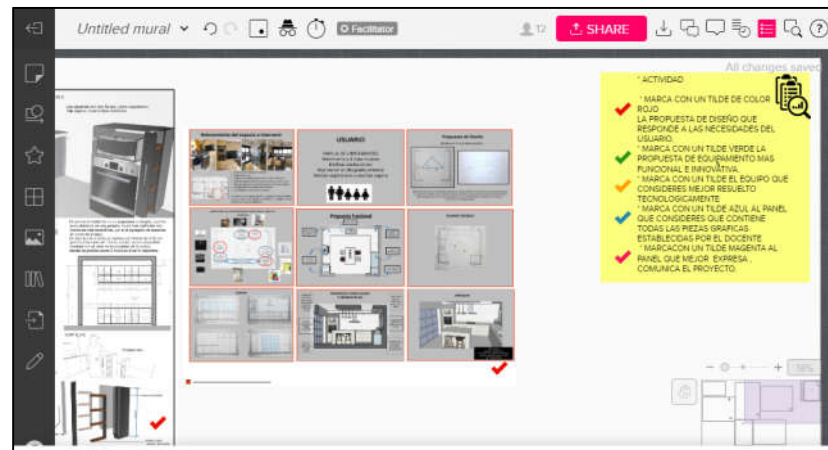
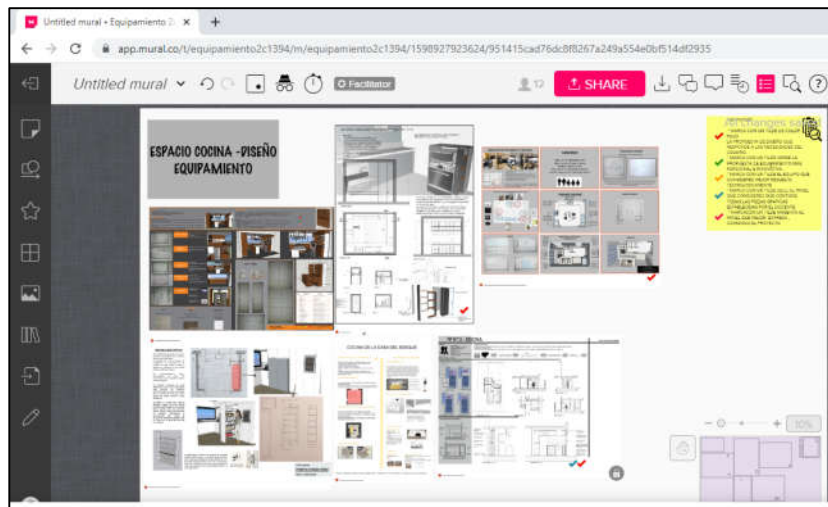
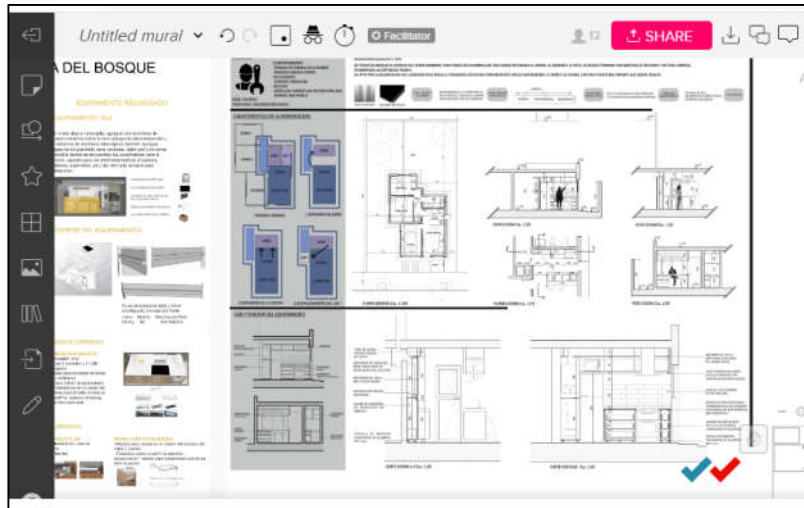


Imagen 2-3-4-5. Trabajos de alumnos en Mural.ly







Presentación y valoración de los trabajos presentados por los alumnos.

<https://app.mural.co/invitation/mural/equipamiento2c1394/1598927923624?sender=arghoffmannq2753&key=b9bafb00-5953-44eb-b0f0-98163ecc9216>

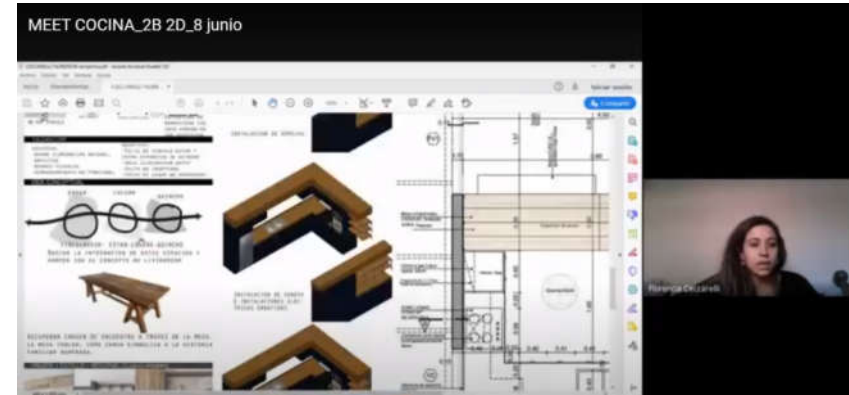
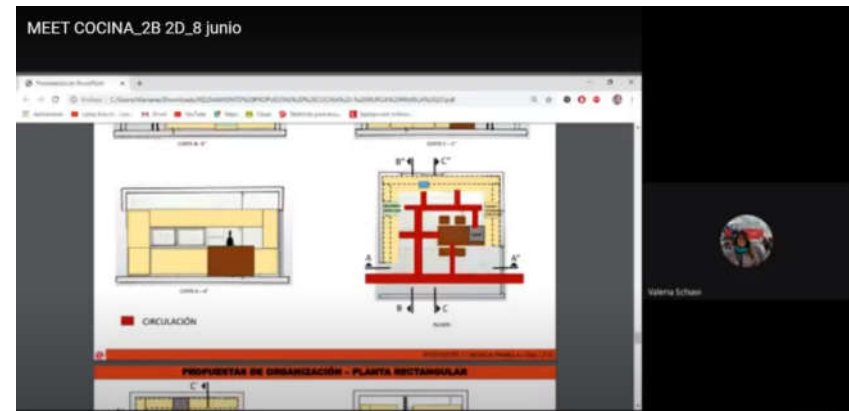


Imagen 6-7: Trabajo colaborativo entre turnos.



<https://drive.google.com/file/d/1UikqUXJFcCv5bTWXApu3ld5r7r5pdmwd/view?usp=sharing>