



LA ENSEÑANZA DE LA REPRESENTACIÓN EN VIRTUALIDAD

Arq. **BONAFE**, SILVANA NOEMÍ

Sistemas de Representación I Carrera de Diseño Industrial
FAUD U.N.C

Silvana3108@hotmail.com

La enseñanza del Diseño, experiencias en el marco de la
pandemia.

PALABRAS CLAVES

APRENDIZAJE- ENSEÑANZA – DISEÑO –
REPRESENTACIÓN

RESUMEN

El aprendizaje de Los sistemas de representación es el aprendizaje de un nuevo lenguaje de comunicación para los ingresantes a las carreras de Diseño. Es el lenguaje que mediado por líneas, figuras, formas geométricas, espesores y texturas permite reflexionar, expresar e indagar en un “proceso de diseño”.

El proceso de aprendizaje de dicho lenguaje no es fácil y requiere de tiempo, práctica e internalización de conceptos. Requiere comprender los objetos a representar y encontrar los signos necesarios para lograrlo.

El año 2020 y la pandemia, se presentaron de manera intempestiva y llevaron a cuestionarnos los procesos de enseñanza que los docentes estábamos acostumbrados a realizar. Este episodio produjo un importante cambio, nos sacó de nuestra zona de confort y nos obligó a replantear las prácticas pedagógicas, revisar planificaciones, ajustar objetivos y contenidos.

En este contexto los docentes tuvimos que aprender a usar nuevos recursos propios de la virtualidad.

Este trabajo intentara ser una reflexión, sobre los resultados obtenidos hasta la fecha, en los procesos de enseñanza y aprendizaje llevados a cabo en este nuevo contexto.

El cambio producido es importante y considero que llevara a cambios permanentes en nuestra manera de enseñar



ENSEÑAR Y APRENDER EN LA VIRTUALIDAD

Esta es una reflexión parcial ya que el año no está cerrado, y los errores los vamos a ver el año próximo en el desarrollo de las demás asignaturas.

Al realizar estas reflexiones he encontrado aspectos positivos y negativos que son los que describo a continuación.

Aspectos Positivos:

- Este cambio nos llevó a los docentes a cuestionarnos y rever nuestras prácticas, a revisar los contenidos, a quedarnos con los esenciales, a buscar la manera más sencilla de explicarlo, y ajustar el tiempo de los teóricos, para no sobrecargar de información a los alumnos.
- La posibilidad de contar con mucha información al alcance de un “clic”, lo que nos permite ejemplificar con imágenes, videos, dibujos en vivo las actividades a realizar por el alumno.
- Los docentes apelamos a la creatividad para resolver situaciones problemáticas, y nos llevó a aprender a usar programas y recursos.
- Los alumnos tuvieron mucha paciencia, y nos ayudaron en la mayoría de los casos a solucionar los problemas que se presentaban en las clases prácticas.
- En años anteriores la gran discusión era las entregas analógicas o digitales, hoy esta discusión pasó a ser

obsoleta. Las entregas digitales permiten a los alumnos ahorrar costos de materiales y comenzar a utilizar los recursos digitales para diagramar y presentar sus trabajos.

- A los docentes las entregas digitales nos permiten tener todos los trabajos en un solo lugar (classroom) y la posibilidad de ver el proceso completo del alumno.

Aspectos Negativos:

- La falta de recursos materiales de los alumnos (papeles, tableros, escuadras, acuarelas, etc.) y equipamiento informático en condiciones computadoras o celulares con cámaras, micrófonos, o auriculares que funcionen.
- En algunos casos los alumnos y docentes carecen de espacios personales que permitan la participación en las clases. Esta situación produce interferencias y distracciones a la clase.
- Las dificultades de conexión de alumnos y docentes obstaculizaron el desarrollo de las clases, y llevo a destinar un importante tiempo a esperar, repetir, grabar y enviar lo hablado por múltiples formatos (resúmenes de lo hablado, imágenes y videos de la clase).
- Un gran ausente “el taller”, ese espacio para producir, compartir experiencias, intercambiar opiniones, que permite a los alumnos aprender de manera cooperativa. Los medios digitales producen distanciamiento, los docentes hemos buscado múltiples



alternativas que nos acerquen a clases más parecidas a un taller y su dinámica.

- La falta de vínculos entre alumnos, debemos recordar que los alumnos de primer año apenas se conocen (solo realizaron el cursillo juntos). Esto lleva a que sea difícil compartir experiencias y que sea difícil plantear trabajos en equipo.
- La falta del vínculo cotidiano con los docentes de la misma asignatura, las charlas de pasillo que nos ayudan a conocer y entender el avance y dificultades de los alumnos.
- La educación en la virtualidad nos llevó más a una enseñanza en donde el docente trasmite un conocimiento y los alumnos escuchan la clase, llevando a un modelo de enseñanza academicista y en cierta manera obsoleto. Los problemas de conexión no favorecen el dialogo con el alumno, o llevan a que las clases sean extensas y extenuantes para los alumnos y docentes.
- La falta de conexión visual entre alumnos y docente que no favorece la comunicación. Los docentes explicamos las actividades frente a una pantalla con imágenes estáticas de ellos. Los alumnos tienden a permanecer callados y con sus cámaras apagadas, y solo prenden sus micrófonos o cámaras al momento de realizar consultas. Los reconocemos por sus nombres y sus trabajos, pero en la mayoría de los casos no conocemos sus caras.

- Este año hemos tenido una alta deserción, las estadísticas llegaron para conocer la magnitud del problema.

ENSEÑAR A REPRESENTAR EN LA VIRTUALIDAD

La enseñanza de la representación en la materia Sistemas de Representación I de Diseño Industrial comienza con un teórico que es enviado en formato video con una extensión de aproximadamente de 20 minutos. Luego trabajamos en las actividades prácticas, realizadas en reuniones en Meet donde se explican el ejercicio que permiten trasladar los conceptos al dibujo.

Enseñar a representar es un proceso en donde el alumno aprender el lenguaje gráfico y este aprendizaje debe ser aprehendido de manera de poder utilizarlo para lograr transmitir sus ideas al dibujo es decir poder incorporarlo a su pensamiento y a su proceso de diseño.

Requiere de conocimientos previos de geometría, de poder analizar y comprender los objetos, para poder traducir las formas tridimensionales en dibujos bidimensionales.

Entre las estrategias que utilizamos en las actividades prácticas para poder enseñar a representar podemos señalar las siguientes:

- El uso de dibujo de objetos cotidianos, sencillos que permitan a los alumnos comenzar a dibujar. Imagen 1



- El uso de modelos comunes, permiten disminuir las dificultades que se presentan a la hora de representar y facilitan las correcciones a los docentes y a los alumnos comprender de forma colectiva sus errores. Imagen 2
- La materialización de los modelos en maquetas, permite que los alumnos visualicen los objetos a representar, les permite comprender su forma, y proporciones. Facilita la comprensión de los objetos y permiten que se puedan realizar comparaciones entre el objeto y su representación. Imagen 3
- El uso de bloques para poder dibujar los objetos, favorece el análisis de las formas de los mismos y su posterior dibujo. Es al decir de Brunner un andamiaje que permite lograr el dibujo. Imagen 4.
- El dibujo en vivo en la hora de clase permite la visualización del proceso de construcción del dibujo y lleva al alumno a su imitación en forma simultánea o a posteriori. Esta práctica es realizada por el docente mediante la conexión de la cámara de celular sostenida por un accesorio.
- Las correcciones colectivas permiten encontrar errores comunes y favorecen el aprendizaje de manera colectiva. Se pueden realizar en las clases en Meet mostrando los trabajos enviados por los alumnos al classroom.
- Las exposiciones de trabajos o colgadas digitales mediante la aplicación Paddle permiten visualizar el resultado de todos los alumnos de manera simultánea,

favoreciendo en los alumnos la toma de conciencia de las dificultades y la posibilidad de compartir estrategias entre compañeros.

Imagen 5.

- Los esquicios a desarrollarse en la clase, favorecen el desarrollo de destrezas gráficas y la toma de decisiones en corto tiempo por parte de los alumnos.

CONCLUSIONES

El cambio producido es importante, y considero que llevara a cambios permanentes en nuestra manera de enseñar al momento de regresar a la presencialidad.

Pese a las dificultades, falta de conocimientos y experiencia de los docentes se pudieron llevar adelante estrategias de enseñanza y aprendizaje, que garantizaron la formación de los alumnos.

Pudimos visibilizar las “desigualdades digitales” de alumnos y docentes, debimos ajustarnos a los recursos existentes, de manera de poder realizar la enseñanza y lograr el aprendizaje de los alumnos.

Los docentes debimos capacitarnos o perfeccionarnos en enseñanza virtual. Esto abre nuevos caminos de perfeccionamiento y formación continua

BIBLIOGRAFIA

Se consultaron algunas publicaciones para la construcción del texto:

Ferreyra H; Pedrazzi G.(2012) *Teoría y Enfoque psicoeducativos de aprendizaje. Aportes conceptuales Básicos. Ediciones Novedades Educativas*

Ramirez Martinelli; A Casillas, M A(2015) *Hablame de TIC. Tecnología Digital en Educación Superior. Editorial Brujas*

Montse Guitert Catasús; Ornellas, A;Perez, M, Subira, M, Rodriguez Gomez, G; Romero M; Romeu, T.(2014) *El docente en línea. Editorial Oberta UOC*

Imagen 1

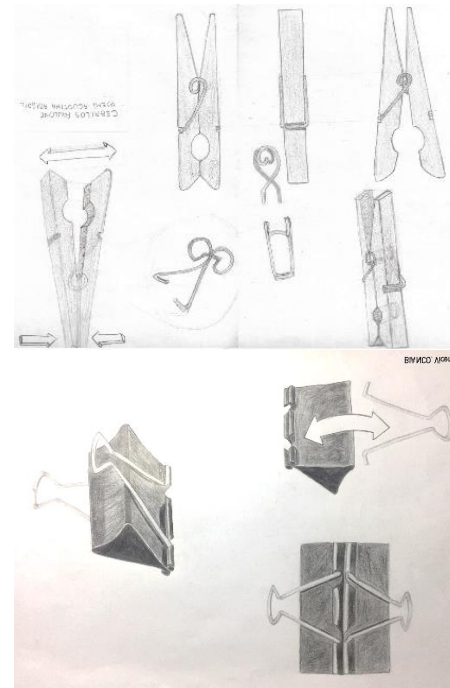
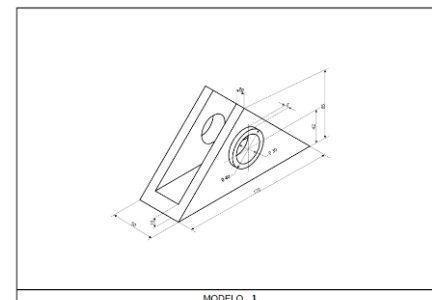


Imagen 2



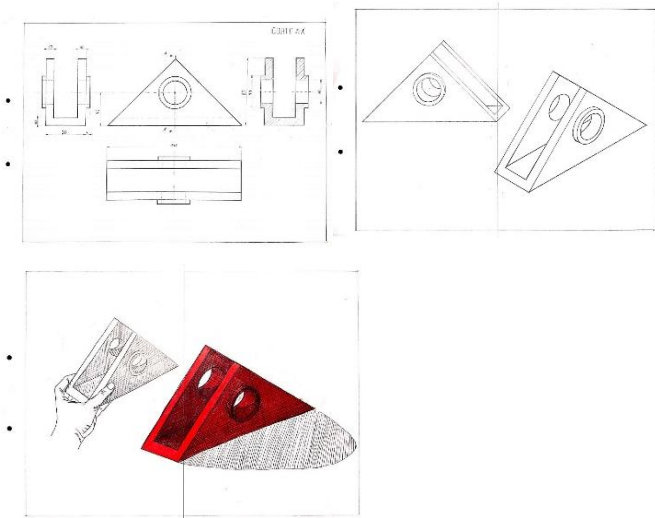
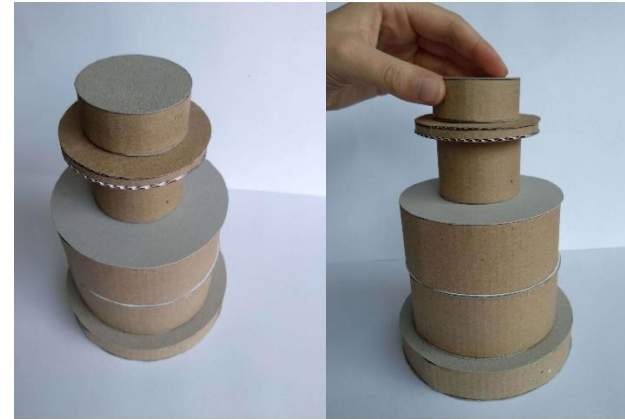


Imagen 3



Escaneado con CamScanner

Escaneado con CamScanner



Escaneado con CamScanner

Imagen 4

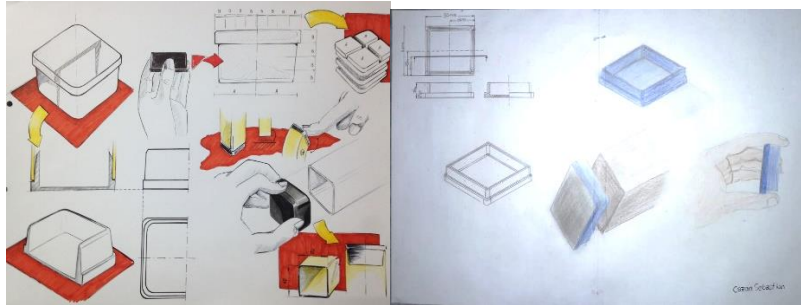
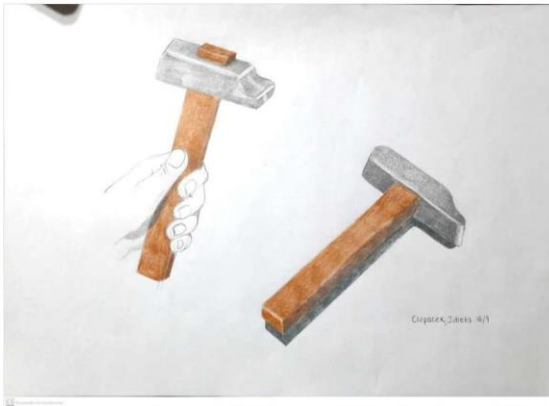


Imagen 5

Julietta Clepacek
CROQUIS



padlet

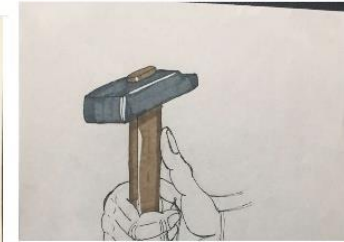
Ejercicio previo al parcial

04/01/2020 14:00:00
04/01/2020 14:00:00

Giuliana Bruno



04/01/2020 14:00:00
04/01/2020 14:00:00



04/01/2020 14:00:00
04/01/2020 14:00:00