

Problemas de Diseño, LDCV. Estrategias para optimizar la enseñanza y aprendizaje en el ingreso a la Universidad mediadas por dispositivos virtuales y presenciales

Mónica Farkas, Daniela Olivares, Silvana Juri, Betiana Cuadra, Horacio Todeschini, Esteban Perroni, Bruno Álvarez, Andrés Ferrara, Mariana Picart, Pablo Muñoz, Camila Berazain

Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de la República

farkas.monica@gmail.com, mfarkas@fadu.edu.uy, danielae.olivares@gmail.com,
betiana.farq@gmail.com, silvanajuri@gmail.com

En el marco del *Programa Apoyo académico-disciplinar a cursos de primer año de las carreras universitarias* el equipo que integra el proyecto “Problemas de Diseño, LDCV. Estrategias para optimizar la enseñanza y aprendizaje en el ingreso a la Universidad mediadas por dispositivos virtuales y presenciales” propuso implementar, conjuntamente con el equipo docente y estudiantes avanzados, estrategias para disminuir la deserción en el curso de primer año de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, “Problemas de Diseño”.

Como parte de estrategias que son intrínsecas al diseño, se presentarán los avances del proyecto y del desarrollo de los dispositivos didácticos propuestos que se considera mejorarán el proceso de construcción de aprendizajes significativos en el pasaje de la enseñanza media a la universitaria en contextos de masividad:

Un cursillo quincenal sobre mapas conceptuales mediante el uso de TIC, con el doble objetivo de poner a disposición técnicas de estudio afines a la disciplina, y de promover un espacio colaborativo de enseñanza basado en la formulación de problemas.

La utilización del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para trabajar con los agrupamientos de escala “pequeño grupo”. Los objetivos son que el estudiante pueda prolongar el contacto con el docente más allá de las situaciones de presencialidad contempladas por el curso y que los estudiantes puedan aprender a trabajar colaborativamente en EVA.

Videoconferencias participativas con especialistas de diversas áreas mediante el uso de *streaming* con el objetivo de que los estudiantes puedan visualizar sus posibles trayectorias académicas y profesionales.

Registro audiovisual de clases seleccionadas en el marco del proyecto *Open Fadu* con el objetivo de poner a disposición diversas modalidades y temporalidades de construcción de los aprendizajes.

La elaboración de un glosario colaborativo a partir de las entradas de los estudiantes mediante la herramienta que ofrece EVA con el objetivo de que visualicen los múltiples puntos de vista desde los cuales dentro del diseño y otras disciplinas se piensan conceptos considerados centrales en el Diseño de Comunicación Visual como los de identidad, sistema, sustentabilidad, innovación, inclusión, interacción, transmedialidad, interfase, territorio, lenguaje entre otros.

La realización de encuestas online que permitan construir indicadores que sean tanto insumo de éste y de futuros proyectos así como también realizar ajustes en el transcurso de la experiencia.