



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

TRABAJO FINAL DE ESPECIALIZACIÓN

**“PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA:
HACIA NUEVOS ESPACIOS DE APRENDIZAJES
COMPARTIDOS”**

Alumna: Daniela Luquez

Asesora: Teresa Cabezas

Lugar y año de presentación: Mendoza - 2025

Índice

1. Introducción	5
2. Desarrollo del trabajo.....	7
2.1 Marco referencial.....	7
2.2 Presentación del problema y su justificación	8
Identificación de la problemática.....	9
Estrategias de abordaje.....	10
2.3 Fundamentación pedagógica.....	11
Las instancias de aprendizaje.....	13
Inclusión de ingresantes y estudiantes con discapacidad.....	14
TIC: mediaciones para la inclusión y el aprendizaje significativo.....	15
2.4 Propuesta de enseñanza.....	17
Enclave curricular de la cátedra.....	17
Organización del programa y mapa de prácticas.....	19
Resultados esperados.....	21
Desarrollo del mapa de prácticas.....	21
Reflexión sobre la propuesta pedagógica	36
2.5 Propuesta de evaluación de aprendizajes	37
Enfoque general.....	37
Instancias de evaluación.....	37
Criterios de evaluación.....	38
Modalidades de evaluación.....	38

Instrumentos de evaluación.....	39
Aplicación de las instancias de evaluación a cada práctica.....	39
Inclusión y TIC.....	45
Reflexión sobre la propuesta de evaluación de aprendizajes.....	45
2.6 Propuesta para la extensión o vinculación universitaria “Escenografía Inclusiva como espacio de transformación”	46
2.7 Propuesta para la investigación educativa “Fortalecimiento del ingreso, permanencia y egreso de la carrera de Diseño Escenográfico “	52
2- Conclusiones.....	60
4. Bibliografía.....	63
5. Anexo I – Ordenanza Plan de estudios Diseño Escenográfico.....	66
Anexo II – Programa de cátedra “Taller de los materiales escenográficos” ...	67
Anexo III - Tabla comparativa: Extensión /Investigación	76

Índice de Tablas

Tabla 1 – Tipos de práctica y los propósitos educativos orientadores.....	20
Tabla 2 – Desarrollo del mapa de prácticas A	22
Tabla 3 – Secuencia didáctica A.....	23
Tabla 4 – Desarrollo del mapa de prácticas B.....	26
Tabla 5 – Secuencia didáctica B.....	27
Tabla 6 – Desarrollo del mapa de prácticas C.....	31
Tabla 7 – Secuencia didáctica C.....	32
Tabla 8 - Cuadro sinóptico de las tres prácticas desarrolladas.....	36
Tabla 9 – Criterios de evaluación.....	38
Tabla 10 – Rúbrica de evaluación Práctica A	42
Tabla 11 – Rúbrica de evaluación Práctica B	43

Tabla 12 – Rúbrica de evaluación Práctica C.....	44
Tabla 13- Rendimiento académico	54
Tabla 14- Rendimiento académico porcentual	55
Tabla 15- Proyecto de investigación.....	59

1- INTRODUCCIÓN

Durante mi tránsito por la Especialización en Docencia Universitaria he reflexionado sobre el sentido de la pedagogía universitaria y el rol docente en la sociedad actual. Como profesora en la carrera de Diseño Escenográfico de la Facultad de Artes y Diseño (UNCuyo), elaboro este Trabajo Final Integrador con el propósito de proponer una línea de trabajo que abarque la docencia, la extensión y la investigación desde una perspectiva inclusiva.

La propuesta se organiza en torno a tres ejes principales: el plan de labor de la cátedra *Taller de Materiales Escenográficos*, un proyecto de extensión centrado en la escenografía inclusiva como espacio de transformación y un proyecto de investigación orientado a fortalecer el ingreso, la permanencia y el egreso de la carrera. Todo ello bajo el convencimiento de que la educación universitaria debe ser crítica, inclusiva y transformadora.

En el campo de la pedagogía universitaria, el aprendizaje se concibe como un proceso dinámico que va más allá de la mera acumulación de información. Diversos enfoques coinciden en señalar que el sujeto construye activamente sus saberes a partir de la interacción con los otros y de la articulación con los conocimientos previos. En este sentido, Vygotsky destaca que: “Toda función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces: primero, en el nivel social y, más tarde, en el nivel individual”. Esta afirmación resalta el carácter social del aprendizaje y la importancia de la mediación cultural.

De este modo, la interacción con otros se convierte en uno de los pilares fundamentales para comprender el aprendizaje significativo, entendido como la construcción de nuevos sentidos a partir de la experiencia y la integración con los saberes previos

En este trabajo intento dar cuenta de los trayectos que continuaré transitando, entendiendo la mediación pedagógica como una forma de acompañar y potenciar los aprendizajes, concebidos en la relación entre el saber, la práctica y quienes participan del proceso educativo. Nos reconocemos, así, como sujetos con la capacidad de

provocar interaprendizajes a través de espacios de diálogo, investigación, evaluación e integración.

He procurado, durante este proceso, mantener una sana actitud crítica, entendiendo que nuestra labor como educadores es orientar nuestro accionar más allá de las habilidades metodológicas para preparar una clase, o de nuestros conocimientos de las disciplinas que fundamentan el enseñar y aprender, sino buscar y generar un compromiso social que nos vincule, a profesores y estudiantes, con el afuera de la institución, con lo que sucede, fomentando así el desarrollo de ambientes de aprendizaje críticos, reflexivos y significativos

2- DESARROLLO

Mi objetivo en este capítulo es trazar el camino que me llevó a esta propuesta, ubicándola en su contexto institucional y académico. Es un recorrido personal y reflexivo para compartir la visión integral que fundamenta este proyecto pedagógico. Para ello, expondré brevemente la historia de la Universidad Nacional de Cuyo y, en especial, la de la Carrera de Diseño Escenográfico. Comprender este marco me permitirá no solo situar la propuesta en su lugar correcto, sino también anticipar las problemáticas que abordaré en los siguientes capítulos.

2.1 Marco institucional y referencial

La Universidad Nacional de Cuyo (UNCUYO), creada en 1939, constituye una de las instituciones de educación superior más relevantes de la región de Cuyo y de la Argentina. Su misión se orienta a garantizar una formación integral de grado y posgrado, articulada con la producción científica, la investigación y la extensión universitaria. Con una fuerte impronta social, se organiza en diversas facultades, institutos y colegios que atienden la heterogeneidad de las disciplinas y las necesidades del medio. En su devenir histórico, la UNCUYO ha atravesado distintos procesos de reforma y modernización, siempre vinculados a su compromiso con la calidad académica, la inclusión y la democratización del conocimiento.

La Carrera de Diseño Escenográfico se desarrolla en el ámbito de la Facultad de Artes y Diseño y se encuentra regulada por las Ordenanzas 11/97 CD – 12/98 CS, vigentes desde 1998⁽¹⁾. Posee una duración de cuatro años y otorga el título de Diseñador/a Escenográfico/a. Desde su creación, la carrera se propone brindar una formación integral que articule los saberes artísticos, técnicos y de gestión propios del campo escenográfico, en diálogo permanente con la producción teatral, audiovisual y cultural de la región. Sin embargo, al tratarse de un plan de estudios con más de dos décadas de vigencia, resulta necesario revisarlo críticamente en función de los cambios en las prácticas profesionales, los avances tecnológicos y las transformaciones pedagógicas contemporáneas.

1- Anexo I - Ordenanza

He podido, durante el recorrido por la especialización, identificar tensiones y desafíos en la formación escenográfica, particularmente vinculados a la actualización curricular, la adecuación de recursos edilicios y técnicos, y la inclusión de estudiantes diversos en la vida académica. Estos aspectos constituyen problemáticas recurrentes que demandan estrategias de abordaje institucional y pedagógico, y que serán desarrolladas con mayor profundidad en el capítulo dedicado a la problemática pedagógica.

Este Trabajo Final Integrador surge de una profunda reflexión sobre mi lugar en la Carrera de Diseño Escenográfico, en el seno de la Facultad de Artes y Diseño y la Universidad Nacional de Cuyo. No es una simple propuesta, sino el resultado de un análisis personal de la rica tradición institucional que ha combinado la docencia, la investigación y la extensión. Al mirar atrás, y comprender las dimensiones históricas, legales y académicas de mi formación, me doy cuenta de que este proyecto es pertinente y necesario. Es mi manera de contribuir a repensar y actualizar las prácticas de enseñanza, haciéndolas resonar con los desafíos de la contemporaneidad y la diversidad del estudiantado.

2.2 Presentación del problema y su justificación

Este capítulo tiene como propósito presentar y analizar la problemática central que atraviesa la Carrera de Diseño Escenográfico. La exposición se organiza en torno a la descripción general de las dificultades observadas, la identificación de dimensiones específicas del fenómeno educativo y la propuesta de una estrategia de abordaje que permita transformar dicha problemática en una oportunidad de mejora institucional y pedagógica.

Identificación de la problemática

La carrera presenta, desde hace tiempo, una matrícula reducida, con dificultades sostenidas en el ingreso, permanencia y egreso de sus estudiantes. A este escenario se suma un aspecto particularmente relevante: un porcentaje significativo de estudiantes ingresantes presenta condiciones de discapacidad, lo cual visibiliza dos tensiones principales. En primer lugar, la escasa preparación del cuerpo docente en materia de inclusión educativa y estrategias de accesibilidad. En segundo lugar, las barreras edilicias y estructurales que condicionan el acceso y la participación plena de los estudiantes.

La problemática de la inclusión en la educación superior no puede ser comprendida de manera lineal ni reducida a un único aspecto, ya que involucra múltiples dimensiones. Estas se manifiestan en indicadores tales como el bajo índice de retención estudiantil, las limitaciones en la accesibilidad física y tecnológica, y la ausencia de dispositivos institucionales que acompañen de forma sostenida las trayectorias académicas. Como advierte Pérez Lindo (2017), las problemáticas educativas en la universidad se enmarcan en un entramado de complejidad que requiere ser abordado desde la integralidad de las funciones sustantivas: docencia, investigación y extensión. En este sentido, el desafío de la inclusión demanda la articulación de esfuerzos colectivos que trasciendan acciones aisladas, involucrando tanto a las cátedras como a la institución en su conjunto.

La situación puede resumirse en los siguientes puntos críticos:

- Ingreso: baja matrícula inicial en comparación con otras carreras de la facultad.
- Permanencia: dificultades para sostener trayectorias educativas debido a la falta de recursos inclusivos y de estrategias pedagógicas específicas de acompañamiento en los trayectos desde el ingreso a la carrera.
- Egreso: bajo porcentaje de egresados, en parte relacionado con las dificultades anteriores.

Estrategia de abordaje

“la inclusión se basa en una premisa fundamental: todos los estudiantes tienen la capacidad de aprender, siempre que se les ofrezcan entornos adecuados y experiencias educativas significativas.” UNESCO (2011)

El presente TFI asume la problemática de la inclusión como eje central y propone diseñar estrategias pedagógicas que fortalezcan la formación inicial y el acompañamiento de los ingresantes. Esta estrategia busca garantizar la permanencia mediante prácticas de enseñanza accesibles, dispositivos de apoyo, ajustes razonables y propuestas de extensión e investigación que promuevan la equidad.

En síntesis, la problemática central se vincula con las dificultades de ingreso, permanencia y egreso en la Carrera de Diseño Escenográfico, acentuadas por la falta de preparación docente en materia de inclusión y por las barreras edilicias aún existentes. Abordar este desafío exige comprender la complejidad del fenómeno y articular esfuerzos en docencia, investigación y extensión. La inclusión, tal como lo establece la Ley de Educación Superior N.º 24.521 (1995), constituye un derecho inalienable y una responsabilidad institucional. La propuesta que se desarrolla se inscribe en este marco, entendiendo la inclusión y el acompañamiento no solo como una exigencia ética y pedagógica, sino también como una condición imprescindible para el fortalecimiento institucional y académico de la carrera.

2.3 Fundamentación pedagógica

“En los oficios de lo humano, el cambio de uno mismo reviste otra naturaleza, no es el fruto de un ejercicio intensivo, sino el resultado de un retorno reflexivo sobre las propias formas de hacer, acompañado de la voluntad obstinada de modelarlas.

Más que sobre su peso o su musculatura, se trata de actuar sobre la propia agresividad, la relación con el saber, la forma de hablar o de moverse en clase, los prejuicios, las atracciones y los rechazos, las capacidades y las actitudes. Estas transformaciones de las prácticas pueden llevar consigo un cambio de identidad”.

(Perrenoud, 2007, p. 155)

La formación docente universitaria exige comprender la enseñanza como un proceso crítico y reflexivo. Autores como Vygotsky y Bruner subrayan la importancia del aprendizaje situado, colaborativo y culturalmente mediado. Desde esta perspectiva, el rol docente trasciende la transmisión de saberes: implica generar experiencias significativas que promuevan autonomía, pensamiento crítico y construcción de identidad profesional.

Una verdadera pedagogía universitaria no puede ni debe desvincularse de la realidad social, tecnológica y cultural en que opera, pues estas realidades tienen directa relación con su sentido crítico y creativo y, además, son dimensiones definitorias de los fines fundamentales de la Universidad. El rol pedagógico del docente universitario es fundamental para que los educandos pasen de la asimilación o uso puramente instrumental de información y habilidades a verdaderos procesos de desarrollo del conocimiento que formen profesionales socialmente responsables.

Al reflexionar sobre mi práctica docente, encuentro que esta se vincula estrechamente con los ejes que orientan los propósitos de la enseñanza: los “enseñar para”. Considero fundamental reconocer que la tarea docente no se reduce a

transmitir contenidos, sino que debe constituirse en una experiencia formadora e integral, capaz de responder a las demandas sociales, culturales y profesionales del presente.

En este sentido, entiendo que mi labor se relaciona con el enseñar para la vida, ya que la educación universitaria no puede limitarse a lo intelectual, sino que debe atender también a un *deber ser* social y moral (Roig, 1998). Concibo la formación como un proceso que habilita a los y las estudiantes a participar activamente en la sociedad, a reconocerse como sujetos históricos capaces de construir sentidos e identidades (Serrano, 1997). El aprendizaje significativo se proyecta más allá del aula, transformándose en una herramienta para la vida cotidiana y ciudadana.

Por otro lado, considero necesario enfatizar el enseñar para el trabajo. Entiendo que nuestra tarea no puede reducirse a la mera adquisición de técnicas, sino que debe favorecer la formación de profesionales críticos, reflexivos y creativos, capaces de autoformarse frente a la rápida obsolescencia del conocimiento y a los cambios que impone la tecnología. Mi compromiso es acompañar a los y las estudiantes en la preparación para un mundo laboral complejo, donde la ética, la cultura y la innovación resultan tan importantes como las competencias específicas.

Otro aspecto que atraviesa mi rol docente es el enseñar para la convivencia. Desde mi experiencia docente observo que la heterogeneidad del estudiantado constituye tanto un desafío como una oportunidad para generar prácticas inclusivas. Entiendo que los aprendizajes no se construyen en soledad, sino en diálogo con la diversidad de identidades presentes en la universidad. Por eso, concibo la enseñanza como una práctica social y cultural que fomenta la interacción, el respeto mutuo y la participación activa, condiciones indispensables para construir comunidad.

Finalmente, sostengo que toda propuesta pedagógica debe incorporar el enseñar para seguir aprendiendo. Creo profundamente en el valor de la reflexión, la crítica y la creatividad como principios que guían a los y las estudiantes hacia la autonomía. En este punto, la teoría sociocultural de Vygotsky me resulta especialmente

inspiradora, porque concibo el aprendizaje como un proceso dialógico e histórico, siempre en construcción, que se nutre de la interacción con otros y con el entorno cultural (Vygotsky, 1979).

Las instancias de aprendizaje

Desde mi práctica y reflexión docente, la fundamentación pedagógica que propongo, apoyada en los “*enseñar para*”, no se limita a un marco teórico abstracto, sino que se proyecta directamente en la metodología que elijo para llevar adelante mis clases. Considero que la manera en que concebimos la enseñanza determina el modo en que organizamos las prácticas y las mediaciones que ponemos en juego para favorecer aprendizajes significativos.

Por ello, mi planificación metodológica no se centra en la mera transmisión de contenidos, sino en la construcción activa y colectiva del conocimiento. Entiendo que este proceso debe darse en diálogo con la diversidad de identidades presentes en el estudiantado y en sintonía con las transformaciones culturales, tecnológicas y sociales de nuestro tiempo. Por este motivo es que también, más adelante, se presenta un proyecto de extensión e investigación ligado a estos fundamentos.

Al pensar en cómo se concretan estas ideas, me apoyo en el concepto de instancias de aprendizaje (Prieto Castillo, 2019). Las comprendo como los espacios, situaciones y relaciones a través de los cuales los y las estudiantes se apropian de experiencias y construyen significados. Lejos de considerarlas fragmentarias, las asumo como articuladas dentro de un proceso formativo integral, siempre atravesado por los “*enseñar para*”.

- Con la institución: Veo a la universidad como un espacio de socialización y de formación integral, y me interesa que esta dimensión conecte directamente con el *enseñar para la vida* y el *enseñar para la convivencia*.
- Con el educador: Me reconozco como mediadora más que como transmisora de contenidos, acompañando la construcción de saberes desde un enfoque

dialógico e inclusivo, con especial énfasis en el *enseñar para seguir aprendiendo*.

- Con los materiales, medios y tecnologías: Intento siempre que los recursos didácticos potencien la creatividad y el autoaprendizaje. Los concibo como herramientas ligadas al *enseñar para el trabajo* y a la preparación para un mundo profesional cambiante.
- Con el grupo: Valoro el trabajo colaborativo, porque allí se ponen en juego la convivencia, el respeto por la diversidad y la construcción de identidades colectivas.
- Con el contexto: Entiendo que ningún aprendizaje puede desvincularse de la vida cotidiana y del compromiso ciudadano; por eso vinculo la enseñanza con el entorno social y cultural de los y las estudiantes.
- Con uno mismo: Finalmente, me interesa que cada estudiante pueda reflexionar sobre sí, reconocerse en su identidad y fortalecer su autonomía, con el objetivo de potenciar el *enseñar para seguir aprendiendo*.

Inclusión de ingresantes y estudiantes con discapacidad

En mi experiencia, estas instancias de aprendizaje adquieren un sentido particular cuando pienso en dos colectivos que requieren atención prioritaria: los estudiantes ingresantes y los estudiantes con discapacidad. Ambos grupos me interpelan como docente, porque me recuerdan que la universidad debe ser un espacio accesible y habitable para todos y todas, no solo en lo material sino también en lo pedagógico y simbólico.

En este marco, el *enseñar para la vida* y el *enseñar para la convivencia* se traducen, desde mi punto de vista, en el compromiso de promover prácticas institucionales inclusivas que reconozcan la diversidad como un valor formativo. Al mismo tiempo, el *enseñar para el trabajo* y el *enseñar para seguir aprendiendo* me llevan a diseñar estrategias que favorezcan la autonomía, la confianza y el acceso equitativo a los recursos, especialmente en quienes recién inician su formación superior o en quienes transitan su experiencia universitaria con alguna discapacidad.

Estoy convencida de que una mirada integral e inclusiva fortalece la construcción de identidades sociales y profesionales, situando a cada estudiante como protagonista de su propio proceso educativo. Acompañar estos recorridos es parte de mi compromiso docente y de la tarea universitaria entendida como práctica transformadora.

En definitiva, concibo mi práctica docente universitaria como un camino en el que los “enseñar para” me ofrecen un horizonte que orienta cada decisión pedagógica. Considero que enseñar no es solamente transmitir saberes disciplinares, sino acompañar procesos vitales en los que los y las estudiantes aprenden a vivir, a convivir, a trabajar y a seguir aprendiendo de manera autónoma. Desde esta mirada, mi propuesta metodológica busca articular teoría y práctica con instancias de aprendizaje diversas, donde cada estudiante pueda reconocerse como protagonista activo de su formación. Así, mi objetivo no es solo formar profesionales en el campo de la escenografía, sino contribuir a la construcción de sujetos críticos, creativos y socialmente comprometidos, capaces de habitar con dignidad su tiempo histórico y de transformar la comunidad a la que pertenecen.

TIC: mediaciones para la inclusión y el aprendizaje significativo

Al pensar en mi práctica docente, reconozco que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) constituyen hoy mediaciones imprescindibles para potenciar los aprendizajes y favorecer la inclusión. Su integración en el aula no es meramente instrumental, sino que implica un cambio de paradigma en la enseñanza: reconfiguran la relación entre contenidos, estudiantes y docentes, y abren la posibilidad de repensar nuestras estrategias en función de los “enseñar para”.

En el marco de los enseñar para la vida, las TIC permiten a los y las estudiantes interactuar con los lenguajes y dinámicas de la cibercultura contemporánea, generando aprendizajes que trascienden lo disciplinar y se proyectan en la vida cotidiana y ciudadana. En relación con el enseñar para el trabajo, la apropiación de competencias digitales resulta central para enfrentar un campo profesional en

permanente transformación, donde la creatividad, la innovación y la resolución de problemas son tan importantes como los saberes técnicos (Tejedor & García, 2006).

Asimismo, considero que las TIC aportan a los enseñar para la convivencia, ya que propician entornos colaborativos en línea, facilitan la interacción grupal y, cuando se implementan con criterios de accesibilidad, promueven la inclusión de estudiantes ingresantes y de estudiantes con discapacidad. De igual modo, se vinculan con el enseñar para seguir aprendiendo, en tanto habilitan aprendizajes autónomos, flexibles y sostenibles en el tiempo, favoreciendo la autorregulación y la metacognición (UNESCO, 2011).

Estas relaciones se concretan en las distintas instancias de aprendizaje. Con la institución, las TIC amplían la accesibilidad y los canales de comunicación; con el educador, posibilitan tutorías virtuales y acompañamiento personalizado; con los materiales y medios, diversifican recursos y lenguajes; con el grupo, fortalecen la construcción colectiva; con el contexto, permiten vincular el aula con la comunidad y con circuitos culturales más amplios; y con uno mismo, facilitan la reflexión, la autonomía y la construcción identitaria en entornos digitales.

En coherencia con la metodología que sostengo, las TIC se integran a las estrategias didácticas como herramientas que favorecen la creatividad, el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo. No obstante, soy consciente de que su incorporación exige un cambio profundo en las prácticas docentes y un compromiso por mantenerme actualizada, para responder a las demandas de un estudiantado heterogéneo que vive y aprende en clave digital.

En definitiva, comprendo a las TIC como mediaciones que, lejos de ser un añadido accesorio, forman parte estructural de una propuesta pedagógica inclusiva y situada. Me interpelan como docente porque me obligan a revisar mis prácticas, a preguntarme cómo transformar el currículo para garantizar la equidad y a reconocer que, en este tiempo histórico, la inclusión educativa no puede pensarse sin la integración crítica y creativa de las tecnologías.

2.4 Propuesta de enseñanza

El presente capítulo se orienta a desarrollar la propuesta docente vinculada al espacio curricular Taller de los Materiales Escenográficos. Para ello, se organiza en tres apartados principales. En primer lugar, se describe el enclave curricular, situando el encuadre institucional y pedagógico de la materia y presentando los rasgos centrales del programa vigente junto con algunos ajustes propuestos a partir de los aprendizajes construidos en la Especialización. En segundo lugar, se aborda la organización del programa y el mapa de prácticas, recuperando aportes teóricos en torno a la noción de práctica pedagógica decisiva y articulando con la inclusión de tecnologías digitales en la educación superior. Finalmente, se dejará planteado un tercer bloque, en el cual se propondrán tres prácticas de aprendizaje consideradas decisivas para la formación en este espacio.

Enclave curricular de la cátedra

La cátedra Taller de los Materiales Escenográficos constituye un espacio formativo del primer año de la Carrera de Diseño Escenográfico (Ordenanza N.º 11/97 CD – 12/98 CS). Se trata de una asignatura obligatoria, de carácter teórico-aplicado, que se organiza en modalidad de taller-laboratorio y cuenta con una carga horaria anual de 224 horas, distribuidas en ocho horas presenciales y dos horas virtuales por semana. El régimen es anual y promocional, sin requerir correlatividades previas para su cursado. La evaluación se concibe de manera continua y se materializa en trabajos prácticos individuales y grupales, complementados con un examen integrador final. Para la acreditación se requiere la participación activa, la aprobación de la totalidad de los trabajos prácticos y un mínimo del 80% de asistencia. ⁽²⁾

En términos de contenidos, este espacio promueve el reconocimiento y la manipulación de los materiales escenográficos y sus posibilidades expresivas y técnicas; la investigación y experimentación mediante prácticas vivenciales; el

desarrollo de la creatividad en proyectos de utilería y escenografía; la incorporación de nuevos materiales en diálogo con las prácticas escénicas contemporáneas, la valoración del trabajo colaborativo y la articulación interdisciplinaria.

El programa vigente se organiza en cuatro grandes ejes formativos:

- El primero introduce a los estudiantes en el conocimiento de los materiales escenográficos, su lenguaje y funciones expresivas y utilitarias, así como en nociones de composición y percepción.
- El segundo eje se centra en las técnicas de imitación de materiales y la creación de ilusiones, incorporando procedimientos de pintura, patinado y envejecido, además de la realización de falsos fondos y máscaras.
- El tercer eje propone un laboratorio de materiales, donde se exploran y manipulan materiales rígidos y flexibles, se aborda la moldería y el reciclaje, y se experimenta con la construcción de panelería y biomateriales.
- el cuarto eje contempla un proyecto de investigación y experimentación, que desafía a los y las estudiantes a aplicar los aprendizajes en un trabajo escenográfico concreto.

A partir de la reflexión construida en la ESDU, he considerado oportunos algunos ajustes y ampliaciones que enriquezcan la propuesta sin modificar su estructura general. Entre ellos, se destaca la necesidad de profundizar en estrategias inclusivas y accesibles, que garanticen la participación plena de estudiantes con discapacidad; potenciar el uso de las TIC como recursos de mediación pedagógica y consolidar la vinculación con proyectos de extensión que fortalezcan la dimensión social e interdisciplinaria de la formación. De esta manera, el programa se complementa con una perspectiva de innovación, inclusión y responsabilidad social, coherente con los principios de la docencia universitaria contemporánea

Organización del programa y mapa de prácticas

El desarrollo de las prácticas en la cátedra se sustenta en la noción de *práctica como momento de aprendizaje decisivo*. En este sentido, Prieto Castillo (2019) destaca que las prácticas se configuran como sujetos, entornos, recursos y situaciones que permiten a los y las estudiantes apropiarse de experiencias y conocimientos, construyendo a partir de ellos su propio proceso formativo. Estas instancias se manifiestan en múltiples dimensiones: el vínculo con la institución, la interacción con el docente, el trabajo con los materiales y tecnologías, la dinámica grupal, la relación con el contexto y la reflexión personal.

Desde la perspectiva de Davini (2008) y Litwin (2008), las prácticas universitarias deben entenderse como prácticas pedagógicas decisivas, es decir, experiencias formativas que generan aprendizajes significativos y duraderos, con potencial para transformar la trayectoria de los estudiantes. En este marco, la incorporación de TIC como mediaciones pedagógicas adquieren un rol fundamental, en tanto amplían las posibilidades de acceso, participación y producción de conocimiento, favoreciendo una educación superior más inclusiva y equitativa.

Con esta base conceptual, el programa de la cátedra puede representarse a través de un itinerario de prácticas que articula los ejes del programa con las instancias de aprendizaje, los tipos de práctica y los propósitos educativos orientadores.

Unidad/Eje	Nombre de la práctica de aprendizaje	Instancia de aprendizaje	Tipo de práctica	“Educar para” que promueve
Eje 1	Introducción a los materiales escenográficos	Con la institución Con los materiales Con el docente	- Práctica de Observación - Práctica de Aplicación - Práctica de Reflexión	-Seguir aprendiendo -La complejidad -La significación

		Con el grupo		
Eje 2	Imitación de materiales y creación de ilusiones	Con materiales Con medios y tecnologías Con uno mismo y con el grupo Con el contexto	Práctica de experimentación - Práctica de Observación - Práctica de Aplicación - Práctica de Reflexión	-Seguir aprendiendo -El trabajo -La complejidad -La significación -Convivir
Eje 3	Laboratorio de materiales escenográficos	Con materiales Con medios y tecnologías Con uno mismo y con el grupo Con el contexto	-Práctica de prospección -Práctica de experimentación -Práctica de observación y reflexión	-Seguir aprendiendo -El trabajo -La complejidad -La significación -Convivir
Eje 4	Proyecto de investigación y experimentación	Con materiales Con medios y tecnologías Con uno mismo y con el grupo Con el contexto	-Práctica de prospección -Práctica de experimentación -Práctica de observación y reflexión Práctica integradora	-Seguir aprendiendo -El trabajo -La complejidad -La significación -La vida

Tabla 1 - Tipos de práctica y los propósitos educativos orientadores.

De este modo, el mapa de prácticas permite visualizar cómo los distintos ejes se articulan en experiencias pedagógicas que no solo transmiten contenidos disciplinares, sino que también habilitan procesos de reflexión, experimentación y construcción colectiva del conocimiento

Resultados esperados

Espero que, a partir de esta metodología, los y las estudiantes:

- Se reconozcan como sujetos activos en su proceso de formación.
- Desarrollen competencias críticas, creativas y éticas para el ejercicio profesional de la escenografía.
- Construyan habilidades para convivir en la diversidad y en el trabajo en equipo.
- Fortalezcan su autonomía y su capacidad de aprender a lo largo de la vida.

Desarrollo del mapa de prácticas.

A continuación detallo 3 (tres) propuestas de las explicitadas en el punto anterior enmarcadas dentro del programa de la cátedra. En las mismas se aplicará el uso pertinente de las TIC

Estas tres prácticas no se presentan como experiencias aisladas, sino como parte de un entramado coherente con la fundamentación pedagógica, la metodología y las instancias de aprendizaje. Cada una de ellas materializa los “*enseñar para*” en situaciones concretas de formación: el cuidado del ambiente y la exploración de biomateriales desde el *enseñar para la vida*, el desarrollo de competencias técnicas y creativas desde el *enseñar para el trabajo*, la reflexión y el trabajo colectivo desde el *enseñar para la convivencia*, y la autonomía sostenida en procesos de investigación desde el *enseñar para seguir aprendiendo*. Las TIC, por su parte, atraviesan transversalmente cada propuesta, no solo como recurso didáctico, sino como mediación inclusiva que garantiza accesibilidad y equidad en la formación.

Propuesta A: Imitación de materiales

Unidad / Eje	Nombre de la práctica	Instancia de aprendizaje	Tipo de práctica	“Educar para” que promueve
Eje 2: “Imitación de materiales – creando ilusiones”	Imitación de materiales: observación, experimentación y creación de ilusiones escenográficas	Con el contexto, con el grupo y con los materiales	Práctica de simulación y observación Práctica de producción	Educar para la expresión, la observación crítica y la creatividad

Tabla 2 – Desarrollo del mapa de prácticas A

Propósitos e intenciones pedagógicas

La práctica se orienta a desarrollar en los y las estudiantes la capacidad de observación crítica, investigación y experimentación en torno a materiales de uso cotidiano y su posterior recreación escenográfica. El problema identificado es la escasa sistematización de experiencias de imitación de materiales en el proceso formativo inicial, lo que limita el dominio técnico y expresivo de los futuros profesionales.

Es importante destacar la importancia de la práctica como espacio de indagación situada. En este sentido, la propuesta toma como referente empírico la propia experiencia de los estudiantes en la recreación de texturas, y adopta como técnica pedagógica la experimentación activa con materiales escenográficos y acabados pictóricos.

Se promueve así un aprendizaje en diálogo con el contexto, los materiales y el propio hacer (Prieto Castillo, 2019), fomentando instancias que activen procesos de búsqueda y construcción. La práctica se enmarca en los “educar para” la expresión, la complejidad y la significación, propios de la formación en diseño escenográfico.

Contenidos:

- Técnicas de observación y registro de texturas y materiales reales.
- Estrategias de imitación escenográfica de materiales (ladrillo, piedra, metal, corteza, madera, etc.).
- Técnicas de pintura y acabados en superficies escenográficas.

Secuencia didáctica:

Inicio (1ª clase):	Desarrollo (3 clases):	Cierre (5ª clase):
<ul style="list-style-type: none"> * Presentación de la práctica y criterios de evaluación. * Proyección de material audiovisual sobre técnicas de imitación escenográfica. * Activación de saberes previos mediante reflexión grupal escrita y oral. * Evaluación diagnóstica inicial. 	<ul style="list-style-type: none"> * Elección por parte de los/las estudiantes del material a imitar. * Registro fotográfico y recopilación de información visual del material seleccionado. * Experimentación con materiales escenográficos y técnicas pictóricas, priorizando la vivencia significativa del proceso. * Evaluación formativa con registro de avances y retroalimentación grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> * Presentación de los trabajos en una muestra colectiva. * Reflexión conjunta sobre el proceso y resultados obtenidos. * Evaluación sumativa final del proceso y producto.

Tabla 3 – Secuencia didáctica A

Las consignas de la práctica se presentarán de manera gradual y clara, acompañadas de ejemplos y recursos visuales que faciliten su comprensión. En la **primera clase**, se introducirá la actividad explicando sus objetivos, criterios de evaluación y dinámica de trabajo. Para contextualizar, se proyectará material audiovisual sobre técnicas de imitación escenográfica y, a partir de allí, se invitará a los y las estudiantes a reflexionar en forma escrita y oral sobre sus saberes previos. Esta instancia inicial permitirá reconocer los puntos de partida de cada estudiante mediante una breve evaluación diagnóstica.

Durante el **desarrollo de las tres clases siguientes**, cada estudiante elegirá el material a imitar, registrará imágenes y recopilará información visual como insumo de trabajo. Luego, se propondrá la experimentación práctica con distintos materiales escenográficos y técnicas pictóricas, con el propósito de priorizar la vivencia significativa del proceso por encima del resultado inmediato. En este tramo, se llevará a cabo una evaluación formativa, con registro de avances y retroalimentación grupal, de modo que cada estudiante pueda identificar sus logros y aspectos a mejorar en tiempo real.

En la **clase de cierre**, se realizará una muestra colectiva donde los y las estudiantes presentarán sus producciones. Esta instancia servirá como espacio de exposición, intercambio y aprendizaje compartido. A continuación, se abrirá un momento de reflexión conjunta para analizar el proceso transitado y los resultados obtenidos. Finalmente, se aplicará la evaluación sumativa que integrará tanto el recorrido realizado como el producto alcanzado.

Para acompañar este proceso, se utilizarán recursos accesibles como material audiovisual, guías de consignas impresas o digitales, registros fotográficos y espacios de trabajo colaborativo. Se realizará un acompañamiento en todo momento para guiar, orientar y retroalimentar a los y las estudiantes, favoreciendo un aprendizaje progresivo y situado.

Recursos:

Material audiovisual:

- * <https://youtu.be/DF0xhmgOQTI>
- * <https://www.youtube.com/shorts/K3BgD9cVczc?feature=share>
- * Registros fotográficos de los/las estudiantes.
- * Materiales de pintura y construcción escenográfica.
- * Aula virtual Moodle para el intercambio de avances y materiales de apoyo.

Evaluación

La aprobación se alcanzará con la presentación del trabajo finalizado acompañado de registros del proceso. Se considerarán los siguientes criterios:

- Saber-saber: comprensión conceptual de las técnicas de imitación escenográfica.
- Saber-hacer: aplicación práctica de la observación y la experimentación con materiales.
- Saber-ser: creatividad, reflexión crítica, compromiso con la tarea y trabajo colaborativo.

Propuesta B: Biomateriales y materiales de descarte

Unidad / Eje	Nombre de la práctica	Instancia de aprendizaje	Tipo de práctica (Davini – Litwin)	“Educar para” que promueve
Eje 3 – Laboratorio de materiales	Laboratorio de materiales sustentables y tecnologías inclusivas aplicadas al diseño escenográfico	Con los materiales, con la tecnología, con el grupo y con uno mismo	Práctica innovadora / de exploración y producción	Educar para la complejidad, la significación y la inclusión

Tabla 4 – Desarrollo del mapa de prácticas B

Propósitos e intenciones pedagógicas

La práctica se orienta a promover en los y las estudiantes la capacidad de investigación, experimentación y búsqueda creativa en torno a nuevos materiales aplicados al campo escenográfico. Se busca instalar un enfoque que articule sostenibilidad, accesibilidad y tecnologías emergentes, favoreciendo una formación integral que prepare para escenarios profesionales contemporáneos.

La propuesta parte de un problema pedagógico: la limitada exploración de materiales alternativos en la formación inicial de la carrera. En este marco, se promueve un itinerario de prácticas donde el referente empírico es la propia producción estudiantil y las técnicas se centran en la experimentación con biomateriales y el uso de Inteligencia Artificial como recurso mediador para el diseño.

Asimismo, la práctica se inscribe en los “educar para” la significación, la expresión y la complejidad (Prieto Castillo, 2019), orientando a los estudiantes hacia una comprensión crítica de la relación entre recursos materiales, medio ambiente y accesibilidad. La incorporación de I.A. (Inteligencia Artificial) busca generar autonomía en procesos creativos y ampliar la inclusión de estudiantes con diversas condiciones, permitiendo el acceso mediante dispositivos y apoyos tecnológicos.

Contenidos

- Introducción al uso de materiales de descarte y reciclables con fines escenográficos y plásticos.
- Diseño de objeto utilitario escenográfico mediado por Inteligencia Artificial (IA) mediante herramientas gratuitas como Mage y Leonardo.
- Investigación sobre biomateriales y sus posibilidades de aplicación en arte y escenografía.
- Realización del objeto escenográfico, integrando materiales tradicionales, reciclados y biomateriales experimentales.

Secuencia didáctica

Inicio:	Desarrollo:	Cierre
<p>* Presentación del propósito de la práctica y sus criterios de evaluación.</p> <p>* Proyección de material audiovisual que ejemplifique aplicaciones escenográficas de</p>	<p>* Instalación y exploración de aplicaciones Mage y Leonardo para generar imágenes base de un objeto escenográfico a partir de un cuento breve seleccionado (Kafka,</p>	<p>* Presentación colectiva de los objetos escenográficos producidos.</p> <p>* Instancia de reflexión grupal sobre los aprendizajes alcanzados, dificultades, logros y</p>

<p>materiales reciclados y alternativos.</p> <p>* Activación de saberes previos mediante una reflexión grupal.</p> <p>* Evaluación diagnóstica inicial.</p>	<p>Arreola, Brown o Aldunate).</p> <p>* Indagación en la fabricación de biomateriales y experimentación con sus técnicas.</p> <p>* Diseño y producción del objeto, integrando en al menos un 70% biomateriales u otros recursos sustentables.</p>	<p>posibilidades de transferencia futura.</p> <p>* Evaluación sumativa final del proceso y producto.</p>
---	---	--

Tabla 5 – Secuencia didáctica B

Las consignas de la práctica se presentarán de manera progresiva y acompañada, asegurando que cada estudiante comprenda los pasos a seguir y cuente con los recursos necesarios para llevarlos a cabo.

En el inicio de la propuesta, se presentará el propósito de la práctica y los criterios de evaluación, de modo que los y las estudiantes tengan claridad sobre los objetivos a alcanzar. Para inspirar y abrir posibilidades creativas, se proyectará material audiovisual que muestre aplicaciones escenográficas realizadas con materiales reciclados y alternativos. A partir de ello, se realizará una reflexión grupal destinada a activar saberes previos y reconocer las experiencias que cada uno/a trae consigo. Como cierre de este tramo inicial, se aplicará una evaluación diagnóstica para identificar los puntos de partida de cada estudiante.

En la etapa de desarrollo, se propondrá la instalación y exploración de las aplicaciones digitales Mage y Leonardo, a través de las cuales cada estudiante podrá generar imágenes base de un objeto escenográfico tomando como disparador un cuento breve de Kafka, Arreola, Brown o Aldunate. Esta instancia se complementará con la indagación en la fabricación de biomateriales y la

experimentación con sus técnicas, promoviendo un aprendizaje vivencial. Posteriormente, se avanzará en el diseño y la producción de un objeto escenográfico, procurando que al menos un 70% de los materiales utilizados sean biomateriales u otros recursos sustentables. Durante todo este proceso, se acompañará con explicaciones, demostraciones prácticas y retroalimentación constante, promoviendo tanto la autonomía como el trabajo colaborativo.

Finalmente, en el cierre de la secuencia, los y las estudiantes presentarán colectivamente sus objetos escenográficos en una muestra que permitirá compartir resultados y experiencias. A continuación, se llevará a cabo una reflexión conjunta sobre los aprendizajes alcanzados, las dificultades encontradas, los logros obtenidos y las posibilidades de transferir lo aprendido a otros contextos de la carrera. Para finalizar, se realizará la evaluación sumativa del proceso y del producto, contemplando tanto el recorrido individual como el aporte colectivo.

De este modo, las consignas se presentarán siempre de manera clara, acompañadas de ejemplos, recursos audiovisuales, guías de apoyo y el acompañamiento permanente de la docencia, favoreciendo la integración gradual de saberes en estudiantes ingresantes

Recursos

- Aplicaciones Mage (<https://www.mage.space/>) y Leonardo (<https://leonardo.ai/>).
- Material audiovisual de referencia (ej. <https://youtu.be/IOBQnRbtapw;> <https://youtu.be/pBBKm6qS1tQ>).
- Plataforma Future Materials Bank (<https://www.futurematerialsbank.com/materials/>).

- Cuentos breves: Metamorfosis (Kafka), Baby HP (Arreola), La respuesta (Brown), Golo (Aldunate).
- Aula virtual Moodle con materiales complementarios y espacios de registro.

Observaciones

Las consultas serán sincrónicas por Google Meet en horarios previstos por la cátedra. En Moodle se compartirá bibliografía y material complementario. Todo el material audiovisual contará con subtítulo, transcripción y audio descripción, atendiendo a la diversidad del grupo.

Evaluación

La aprobación requerirá la presentación del objeto finalizado acompañado de un registro del proceso. Se valorarán especialmente:

- Saber-saber: comprensión conceptual de materiales sustentables e IA.
- Saber-hacer: experimentación técnica y concreción del objeto escenográfico.
- Saber-ser: actitud de trabajo colaborativo, reflexión crítica y apertura a la innovación.

Propuesta C: Moldería aplicada

Unidad / Eje	Nombre de la práctica	Instancia de aprendizaje	Tipo de práctica	“Educar para”
Eje 3 – “Laboratorio de materiales escenográficos”	Moldería aplicada: calcos de relieves sobre el cuerpo y la escultura como experiencia colaborativa	Con el grupo, con los materiales y con la cultura	Práctica de integración / colaborativa	Educar para la colaboración, el respeto, la significación y la interdisciplinariedad

Tabla 6 – Desarrollo del mapa de prácticas C

Propósitos e intenciones pedagógicas

La práctica tiene como propósito introducir a los y las estudiantes en el uso de técnicas de moldería aplicadas al cuerpo humano y a la escultura, fomentando la observación, la experimentación y la creatividad como ejes del aprendizaje significativo. El problema identificado radica en la escasa vinculación entre lo técnico-material y lo histórico-cultural en los inicios de la formación, lo que genera una fragmentación de saberes en la carrera.

Destacando la importancia de generar prácticas que transformen la experiencia en conocimiento situado es que la propuesta asume, como referente empírico, la producción de moldes por parte de los y las estudiantes, integrando tanto aspectos técnicos como la reflexión crítica en torno a su relación con la historia del arte.

Asimismo, se busca promover espacios de aprendizaje colaborativo, en los que el respeto, el cuidado mutuo y la corresponsabilidad se constituyen como valores centrales. La práctica se plantea en articulación con las cátedras de Historia del Arte y Escenografía I, favoreciendo la construcción de aprendizajes vinculantes,

interdisciplinarios y transferibles. Desde el enfoque de Prieto Castillo (2019) y de los aportes de Davini y Litwin, se trata de una práctica pedagógica decisiva orientada a los “educar para” la colaboración, la complejidad y la significación.

Contenidos

- Introducción a técnicas de moldería en escultura y cuerpo humano.
- Exploración de representaciones híbridas y monstruosas en el arte medieval.
- Fabricación de moldes y acabados escenográficos aplicables a la práctica teatral y escenográfica.

Secuencia didáctica

Inicio (1ª clase)	Desarrollo (2ª a 4ª clase)	Cierre (5ª clase):
<ul style="list-style-type: none"> * Presentación de los objetivos de la práctica y criterios de evaluación. * Proyección de material audiovisual sobre técnicas de moldería. * Reflexión inicial sobre el vínculo entre lo corporal, lo escultórico y lo histórico. * Evaluación diagnóstica a partir de saberes previos. 	<ul style="list-style-type: none"> * Recopilación de registros visuales sobre figuras híbridas y monstruosas de la Edad Media. * Elaboración de bocetos que integren el enfoque de las cátedras de Historia del Arte y Escenografía I. * Fabricación de moldes a partir de relieves corporales y escultóricos, priorizando el trabajo colaborativo y el respeto en el proceso. * Terminación de los moldes, seleccionando materiales adecuados y experimentando con más de una alternativa. * Evaluación formativa continua con seguimiento de avances y retroalimentación docente-estudiantil. 	<ul style="list-style-type: none"> * Muestra colectiva de los trabajos producidos. * Espacio de reflexión grupal en torno a los aprendizajes técnicos, colaborativos y éticos alcanzados. * Evaluación sumativa final.

Tabla 7 – Secuencia didáctica C

Las instrucciones de la práctica se brindarán de manera clara y escalonada, garantizando que los estudiantes comprendan íntegramente los propósitos y dispongan de los recursos suficientes para su ejecución.

En la primera clase, se dará inicio con la presentación de los objetivos de la práctica y de los criterios de evaluación, de modo que todo el grupo conozca desde el comienzo las metas y parámetros del trabajo. Para contextualizar la propuesta, se proyectará material audiovisual sobre técnicas de moldería y se propondrá una reflexión inicial acerca del vínculo entre lo corporal, lo escultórico y lo histórico. Esta apertura permitirá recuperar saberes previos a través de una breve evaluación diagnóstica que pondrá en común las ideas iniciales de los y las estudiantes.

En el desarrollo, que abarcará de la segunda a la cuarta clase, los y las estudiantes recopilarán registros visuales sobre figuras híbridas y monstruosas de la Edad Media como punto de partida para su creación. Con estos insumos, se elaborarán bocetos que integren los enfoques de las cátedras de Historia del Arte y Escenografía I, favoreciendo un cruce interdisciplinar. A continuación, se avanzará en la fabricación de moldes a partir de relieves corporales y escultóricos, priorizando tanto el trabajo colaborativo como el respeto en el proceso. En esta instancia se buscará que los y las estudiantes experimenten con la selección de materiales adecuados y la exploración de más de una alternativa para la terminación de los moldes. Todo el proceso estará acompañado por una evaluación formativa continua, con seguimiento cercano y retroalimentación entre docentes y estudiantes, lo que permitirá identificar avances, dificultades y estrategias de mejora.

Finalmente, en la quinta clase de cierre, se realizará una muestra colectiva de los trabajos producidos, generando un espacio de socialización y puesta en común. Luego se abrirá un momento de reflexión grupal donde se pondrán en valor los aprendizajes alcanzados no solo en términos técnicos, sino también en relación con el trabajo colaborativo y los aspectos éticos del proceso. Esta instancia cerrará con la evaluación sumativa final, que contemplará tanto el recorrido realizado como el producto presentado.

De este modo, las consignas se presentarán con el apoyo de recursos audiovisuales, guías de consignas claras, registros visuales y acompañamiento permanente. El enfoque está puesto en facilitar la comprensión, promover la experimentación guiada y garantizar un acompañamiento constante que favorezca la integración progresiva de conocimientos en estudiantes que recién inician su trayectoria en la carrera.

Recursos

- Material audiovisual: <https://youtu.be/8fBzAl9G8Ps>
- Registros visuales seleccionados por los/las estudiantes.
- Materiales para moldería y acabados.
- Aula virtual Moodle para el intercambio y registro del proceso.

Evaluación

La práctica se aprobará con la presentación del trabajo finalizado acompañado de evidencias del proceso. Se anticipan como criterios:

- Saber-saber: comprensión de técnicas de moldería y su contextualización histórico-artística.
- Saber-hacer: producción técnica del molde y acabado escenográfico.
- Saber-ser: respeto, cuidado mutuo, compromiso y capacidad de trabajo colaborativo

Cuadro sinóptico de las tres prácticas desarrolladas y uso de las TIC

Práctica de la cátedra	Propósitos pedagógicos	Enseñar para	Instancias de aprendizaje	Metodología aplicada	Rol de las TIC e inclusión
A. Imitación de materiales reales mediante técnicas escenográficas	Fomentar la observación crítica y la capacidad de imitación creativa de materiales naturales y artificiales.	Para el trabajo (desarrollo de competencias técnicas) / Para la convivencia (trabajo colaborativo y reflexión grupal).	Con el contexto / Con el grupo / Con el educador	Prácticas significativas, observación, experimentación guiada, reflexión colectiva.	Uso de registros fotográficos, material audiovisual y bases de datos online; accesibilidad mediante recursos digitales y ajustes razonables para la diversidad
B-Exploración de biomateriales con apoyo de IA	Promover la investigación y experimentación con nuevos materiales sustentables; integrar IA como recurso accesible y creativo.	Para la vida (sustentabilidad y conciencia social) / Para el trabajo (nuevos recursos profesionales) / Para seguir aprendiendo (autonomía e innovación).	Con materiales, medios y tecnologías / Con el grupo / Con uno mismo	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), trabajo colaborativo e investigación-acción.	Uso de aplicaciones IA (Mage, Leonardo), plataformas virtuales y material accesible (subtítulos, audios descriptivos). Favorece inclusión de ingresantes y estudiantes con discapacidad.
C. Técnicas de moldería en colaboración	Favorecer la experimentación, la	Para la convivencia (trabajo en	Con el educador / Con el grupo /	Metodología activa, enfoque	Uso de material audiovisual,

con Historia del Arte	creatividad y el trabajo intercátedras; estimular la reflexión sobre el propio aprendizaje y el respeto hacia otros.	equipo, respeto, cuidado) / Para el trabajo (competencias técnicas de moldería) / Para la vida (construcción identitaria y cultural)	Con uno mismo / Con la institución	intercátedras, aprendizaje colaborativo y reflexivo.	búsqueda en la web, registros digitales y Moodle. TIC como apoyo para documentar, compartir avances y garantizar accesibilidad
-----------------------	--	--	------------------------------------	--	--

Tabla 8 - Cuadro sinóptico de las tres prácticas desarrolladas

Reflexión sobre la propuesta pedagógica

Las tres prácticas pedagógicas que propongo no son aleatorias; son el resultado de un camino personal de reflexión que busca abordar las problemáticas que planteé en los capítulos anteriores. A través de la exploración de materiales sustentables y tecnologías inclusivas, la imitación de materiales reales y la fabricación de moldes a partir de relieves corporales y escultóricos, mi objetivo es generar experiencias que unan la investigación, la experimentación, la creatividad y el trabajo en equipo.

Estas propuestas van más allá de ser simples ejercicios técnicos. Como dice Prieto Castillo (2019), las entiendo como prácticas de aprendizaje que nos conectan con la cultura, con los materiales y, sobre todo, con nosotros mismos. Mi intención es "educar para" la complejidad, la expresión, la colaboración y la creación de significado.

Estas experiencias también son mi respuesta a la fragmentación de saberes que a menudo ha limitado la formación en diseño escenográfico. En lugar de ver esta fragmentación como un obstáculo, la he transformado en una oportunidad para la innovación pedagógica. El recorrido que propongo busca acompañar a los

estudiantes en la construcción de competencias profesionales, éticas y críticas necesarias para enfrentar los desafíos de su futuro profesional.

2.5 Propuesta de evaluación de aprendizajes

Enfoque general

Concibo la evaluación como un proceso continuo, inclusivo y formativo, que acompaña cada instancia del aprendizaje y no se reduce a una calificación final. En este sentido, la evaluación se entiende como mediación pedagógica que retroalimenta la práctica, permite la reflexión crítica y fomenta la autonomía de los y las estudiantes.

Instancias de evaluación

- Diagnóstica o inicial: se implementa al comienzo de cada práctica para reconocer saberes previos, intereses y expectativas de los estudiantes.
- Formativa o de proceso: acompaña cada etapa mediante registros orales y escritos, tutorías presenciales o virtuales, y devoluciones en Moodle.
- Sumativa o final: considera tanto el producto terminado (objetos, moldes, escenografías) como el proceso recorrido y las reflexiones que de él emergen.
- Autoevaluación y coevaluación: se promueven como instancias centrales, individuales y grupales, que fortalecen la autonomía, la responsabilidad y el reconocimiento de las producciones propias y ajenas.

Criterios de evaluación

Los criterios se organizan en coherencia con los “enseñar para”:

Enseñar para	Criterios de evaluación
La vida	Compromiso con la sostenibilidad, responsabilidad en el uso de materiales, reconocimiento de la diversidad.
El trabajo	Desarrollo de competencias técnicas, creatividad en la resolución de problemas, rigurosidad en los procesos de experimentación.
La convivencia	Participación activa y respetuosa en el grupo, colaboración, capacidad de escuchar y valorar otras perspectivas.
Seguir aprendiendo	Autonomía en la investigación, uso crítico e innovador de TIC, capacidad de autorreflexión sobre el propio aprendizaje.

Tabla 9 – Criterios de evaluación

Estos criterios contemplan los tres tipos de saberes: saber-saber, saber-hacer y saber-ser, integrando dimensiones cognitivas, procedimentales y actitudinales.

Modalidades de evaluación

- Individuales y grupales, según las actividades de cada práctica.
- Orales y escritas, combinando registros reflexivos y presentaciones colectivas.

- De desempeño o prácticas, vinculadas a la ejecución técnica y al producto escenográfico generado.

Instrumentos de evaluación

- Listas de control para seguimiento de avances.
- Rúbricas con criterios claros y transparentes, compartidas con estudiantes al inicio de cada práctica.
- Formularios digitales (Google Forms) para co y autoevaluación.
- Producciones individuales y grupales (objetos, moldes, registros visuales, escritos reflexivos).

Aplicación de las instancias de evaluación a cada práctica

- **Práctica A – Imitación de materiales**
 - *Diagnóstica*: reconocimiento de saberes previos sobre texturas, acabados y referentes visuales.
 - *Formativa*: seguimiento de avances en la observación crítica, experimentación pictórica y colaboración grupal.
 - *Sumativa*: valoración del acabado logrado, la fidelidad con respecto al material imitado y la documentación digital del proceso.
 - *Auto/coevaluación*: reflexión sobre los aprendizajes colectivos y los aportes individuales.

- **Práctica B – Biomateriales y materiales de descarte**

- *Diagnóstica*: indagación inicial sobre experiencias previas en sostenibilidad, reciclaje o tecnologías digitales.
- *Formativa*: registros del proceso de fabricación de biomateriales, integración de imágenes generadas con IA y reflexión crítica sobre sustentabilidad.
- *Sumativa*: valoración del objeto escenográfico producido, con un mínimo de 70% de materiales sustentables, y de la creatividad en la propuesta.
- *Auto/coevaluación*: reconocimiento de logros y dificultades en el uso responsable de recursos y TIC.

- **Práctica C – Moldería aplicada**

- *Diagnóstica*: exploración de saberes previos sobre lo corporal, lo escultórico y lo histórico.
- *Formativa*: seguimiento del diseño de bocetos, la calidad técnica de los moldes y el respeto en el trabajo colaborativo.
- *Sumativa*: valoración del producto final, integrando criterios de precisión técnica, elección de materiales y relación con los contenidos de Historia del Arte.
- *Auto/coevaluación*: reflexión sobre el proceso colectivo, la convivencia en el aula y la transferencia de aprendizajes interdisciplinarios.

Ajuste de los criterios a cada práctica

- **Enseñar para la vida**

- *Práctica A*: cuidado en el uso de materiales pictóricos y conciencia del impacto ambiental de los residuos.
- *Práctica B*: compromiso con la sostenibilidad mediante la incorporación de biomateriales y reciclados.

- *Práctica C:* respeto ético en el trabajo corporal y escultórico, considerando diversidad e inclusión.

- **Enseñar para el trabajo**
 - *Práctica A:* dominio de técnicas de imitación y acabado realista.
 - *Práctica B:* aplicación de competencias técnicas en la creación de biomateriales y en el uso de IA.
 - *Práctica C:* desarrollo de destrezas en moldería y rigurosidad en el proceso técnico.

- **Enseñar para la convivencia**
 - *Práctica A:* colaboración en registros fotográficos y retroalimentación grupal.
 - *Práctica B:* trabajo colaborativo en la experimentación con biomateriales, respeto en el uso compartido de TIC.
 - *Práctica C:* construcción grupal de moldes con énfasis en la cooperación y el cuidado mutuo.

- **Enseñar para seguir aprendiendo**
 - *Práctica A:* reflexión crítica sobre lo aprendido y registro digital del proceso.
 - *Práctica B:* integración autónoma de herramientas digitales (Mage, Leonardo) y exploración de nuevos recursos sustentables.
 - *Práctica C:* transferencia de saberes entre Historia del Arte y Escenografía, generando aprendizajes interdisciplinarios.

Rúbrica de evaluación Práctica A: Imitación de materiales

Dimensión	Indicadores	Nivel alto	Nivel medio	Nivel bajo	Nivel inicial
La vida (sustentabilidad, ética, inclusión)	Uso consciente de materiales pictóricos y cuidado en el trabajo.	Utiliza materiales de forma responsable y reflexiona críticamente sobre residuos y sustentabilidad	Maneja adecuadamente los materiales, con mínima reflexión ambiental.	Uso descuidado de materiales, con poca conciencia de impacto.	Emplea materiales sin criterio ni cuidado.
El trabajo (competencias técnicas y creativas)	Dominio de técnicas de imitación y acabados realistas.	Alto dominio técnico, acabados precisos y creativos, cercanos a la calidad profesional.	Técnicas correctas pero sin innovación o detalle fino.	Dificultades en la aplicación de técnicas, resultados poco logrados.	No alcanza a aplicar técnicas básicas ni completar la práctica.
La convivencia (colaboración y respeto)	Participación y trabajo en grupo.	Participa activamente, coopera y respeta a sus pares en todas las etapas.	Colabora en general, aunque con participación irregular.	Involucramiento limitado y poco aporte al grupo	No participa o muestra actitudes que dificultan la convivencia.
Seguir aprendiendo (autonomía y TIC)	Registro digital y reflexión crítica.	Documenta el proceso con TIC de forma creativa y reflexiona críticamente sobre lo aprendido.	Usa TIC con cierta autonomía, con reflexión parcial.	Dependencia alta del docente, registros incompletos.	No logra registrar ni reflexionar con apoyo de TIC.

Tabla 10 – Rúbrica de evaluación Práctica A

Rúbrica de evaluación Práctica B: Biomateriales y materiales de descarte

Dimensión	Indicadores	Nivel alto	Nivel medio	Nivel bajo	Nivel inicial
La vida (sustentabilidad, ética, inclusión)	Uso de biomateriales y recursos sustentables.	Integra biomateriales en más del 70% del objeto, reflexiona críticamente sobre sustentabilidad	Usa biomateriales de manera parcial, con mínima reflexión crítica.	Aplica biomateriales sin criterio de sustentabilidad	No utiliza biomateriales ni considera la sustentabilidad.
El trabajo (competencias técnicas y creativas)	Creación de objetos escenográficos con biomateriales y TIC.	Domina las técnicas de fabricación, integra IA creativamente y logra un producto innovador	Técnicas correctas, integración parcial de IA, objeto funcional.	Dificultades técnicas, producto con escasa calidad o sin coherencia.	No logra integrar biomateriales ni TIC en un producto final
La convivencia (colaboración y respeto)	Trabajo colaborativo en experimentación	Colabora activamente, respeta la diversidad y comparte recursos en forma equitativa	Colabora en general, aunque con participación irregular.	Escaso aporte a la dinámica grupal, dependencia alta del docente.	No coopera y muestra actitudes que entorpecen la convivencia.
Seguir aprendiendo (autonomía y TIC)	Uso de IA y reflexión crítica sobre el proceso	Usa Mage y Leonardo de manera autónoma e innovadora, reflexiona sobre aprendizajes y dificultades.	Usa las aplicaciones con cierta autonomía, reflexión parcial.	Dependencia alta del docente para uso de TIC, poca reflexión.	No logra usar TIC ni reflexionar sobre su aprendizaje.

Tabla 11 – Rúbrica de evaluación Práctica B

Rúbrica de evaluación Práctica C: Moldería aplicada

Dimensión	Indicadores	Nivel alto	Nivel medio	Nivel bajo	Nivel inicial
La vida (sustentabilidad, ética, inclusión)	Respeto en el trabajo corporal y escultórico.	Integra criterios de respeto, inclusión y reflexión crítica sobre lo corporal y lo histórico	Respeto el trabajo grupal, aunque con mínima reflexión crítica.	Presenta actitudes poco cuidadosas en el trabajo colaborativo.	No respeta a sus pares ni el contexto del trabajo.
El trabajo (competencias técnicas y creativas)	Precisión técnica en moldes y vínculo interdisciplinario	Logra moldes de gran calidad técnica, integra Historia del Arte y propone soluciones creativas.	Moldes correctos, con integración parcial de referentes históricos	Moldes incompletos, con fallas técnicas y escasa relación con el enfoque interdisciplinario	No logra fabricar moldes ni relacionar saberes.
La convivencia (colaboración y respeto)	Trabajo colaborativo en la fabricación de moldes.	Participa activamente, coopera y favorece un clima de respeto en el grupo.	Colabora en general, con participación intermitente	Aporta de manera limitada, con dependencia del docente	No participa o dificulta la dinámica de grupo
Seguir aprendiendo (autonomía y TIC)	Transferencia de saberes y registro del proceso.	Investiga de manera autónoma, transfiere saberes entre cátedras y documenta con TIC de forma crítica.	Integra TIC y saberes de manera parcial, con reflexión limitada.	Dependencia alta del docente, registros incompletos.	No logra integrar TIC ni relacionar aprendizajes interdisciplinarios

Tabla 12 – Rúbrica de evaluación Práctica C

La rúbrica propuesta busca acompañar la diversidad de estudiantes, ofreciendo criterios claros y transparentes que orienten el proceso y no solo el resultado final. Al organizarse en torno a los “enseñar para”, garantiza que la evaluación no quede reducida a aspectos técnicos, sino que abarque también la dimensión ética, social, colaborativa y de autonomía en el aprendizaje. Además, su flexibilidad permite adaptarla a cada práctica, respetando los ritmos y estilos de aprendizaje de ingresantes y estudiantes con discapacidad, mediada por TIC que aseguren accesibilidad y equidad.

Inclusión y TIC

La evaluación contempla ajustes razonables para estudiantes con discapacidad y acompañamiento específico para ingresantes. Se usarán TIC como soporte para retroalimentación constante, accesibilidad (subtítulos, audios descriptivos, lectura fácil) y registro digital de los procesos, garantizando la equidad en la participación y en el acceso a los aprendizajes.

Reflexión sobre la propuesta de evaluación de aprendizajes

Al proponer esta evaluación, no solo busco medir lo que los estudiantes han aprendido, sino que también intento consolidar el proceso pedagógico que he trazado. Mi intención es colocar a los estudiantes en el centro de su propio aprendizaje, mientras yo, como docente, actúo como acompañante y mediadora.

Este enfoque va más allá de la simple certificación de logros. Al incorporar instancias diagnósticas, formativas y sumativas, junto con la autoevaluación y la coevaluación, busco asegurar que los aprendizajes en las tres prácticas desarrolladas sean verdaderamente significativos.

Mi visión de la evaluación se nutre de las ideas de Prieto Castillo (2019) y de autores como Suárez (2007) y Godoy (2010), quienes ven la evaluación como una herramienta para investigar y mejorar la propia práctica docente. Al integrar criterios cognitivos, procedimentales y actitudinales, la evaluación se convierte en un instrumento que fomenta una perspectiva crítica y transformadora. De esta manera, deja de ser un simple mecanismo de verificación y se convierte en una herramienta pedagógica poderosa que abre nuevas oportunidades de aprendizaje

2.6 Propuesta de Extensión Universitaria

Proyecto: “Escenografía inclusiva como espacio de transformación”

Presentación

La extensión universitaria constituye una función sustantiva de la vida académica, en tanto posibilita la construcción de vínculos activos entre la universidad y la sociedad. Como señala Maggio (2012), una enseñanza poderosa “mira en perspectiva porque enseña a cambiar los puntos de vista”, lo que implica aprender a mirar con los ojos del otro y ampliar la mirada. En este marco, la carrera de Diseño Escenográfico se propone generar un proyecto de intervención social que fortalezca tanto la formación de los y las estudiantes como los lazos comunitarios, atendiendo a las problemáticas actuales de inclusión y visibilización de la disciplina.

Entendiendo que la definición adoptada para el concepto de extensión universitaria está en clara correspondencia con los fundamentos y objetivos de la Institución en la cual nos desarrollamos, y que se encuentra fuertemente influenciada por las corrientes de pensamiento que imperan en una determinada época y lugar, serán significativas las acciones que la universidad implemente en su relación con el medio social.

El desafío de la Escenografía: conectando con el mundo

Desde hace tiempo, una inquietud ha rondado la carrera de Diseño Escenográfico: la incertidumbre que afecta a la matrícula, la permanencia y, finalmente, el egreso de los y las estudiantes. Esta realidad, que me ha tocado vivir y observar, me impulsó a pensar en una solución más allá de lo académico, algo que pudiera revitalizar la carrera y su vínculo con la sociedad.

Con esa premisa, nace este proyecto de extensión. No es solo una iniciativa para mostrar lo que hacemos, sino una oportunidad real para revertir esa situación. Mi meta es clara: usar el diseño escenográfico como un puente, una herramienta que nos permita generar nuevos espacios de interacción y visibilización.

Un puente hacia la comunidad

La idea central es simple: llevar la escenografía a la gente buscando que la carrera no sea solo un nombre, sino una presencia activa en el tejido cultural de la sociedad. A través de este proyecto, aspiro a construir lazos, a propiciar intercambios que no solo motiven a más personas a unirse a la carrera, sino que también fomenten un compromiso y una colaboración genuina entre estudiantes y la comunidad. Imagino que, en festivales, eventos culturales y cualquier espacio que requiera de nuestra creatividad, podamos intervenir y dejar nuestra marca. Es una forma de decir: "Aquí estamos, y podemos crear juntos."

Con todo lo expuesto se decide redactar este proyecto denominado ***“Escenografía Inclusiva como espacio de transformación”*** el cual pretende ser un puntapié para fortalecer la carrera y generar espacios de participación y acción colectiva en conjunto con espacios sociales del área de la discapacidad.

Palabras clave: acciones de intervención, comunicación, participación, promoción sociocultural, participación activa de los sujetos implicados, inclusión

Objetivo general

- Crear un espacio de colaboración entre estudiantes y profesionales de la escenografía y personas con discapacidad, con el fin de diseñar y construir escenografías accesibles e inclusivas para diversas representaciones artísticas.

- Facilitar el intercambio de experiencias artísticas y de conocimiento entre estudiantes de escenografía y personas con discapacidad.
- Fomentar la inclusión y la diversidad
- Desarrollar habilidades creativas y comunicativas tanto en estudiantes como en las personas participantes de espacios comunitarios.

Objetivos específicos

1. Brindar a los y las estudiantes de Escenografía experiencias prácticas en contextos reales
2. Generar espacios de participación donde la comunidad pueda expresar sus necesidades e intereses culturales y artísticos.
3. Desarrollar propuestas escenográficas que aborden temas sociales relevantes (salud, inclusión, medio ambiente, identidad cultural, entre otros).
4. Sensibilizar y concientizar a los y las estudiantes de escenografía sobre las necesidades y potencialidades de las personas con discapacidad en el ámbito artístico.
5. Trabajar de manera conjunta con personas con discapacidad en la creación de escenografías, valorando sus ideas y perspectivas (co-crear).
6. Visibilizar las producciones artísticas resultantes y promover la inclusión en el ámbito teatral y escénico.

Justificación

La vinculación de los estudiantes con los espacios comunitarios no solo fortalece su formación práctica, sino que también les permite desarrollar una sensibilidad social y una comprensión del impacto de su trabajo en el contexto real. Este enfoque contribuirá a la formación de profesionales comprometidos con la sociedad generando espacios de intercambio y participación para las partes que intervienen en este proyecto.

Participantes

- Estudiantes de la carrera de Diseño Escenográfico (ingresantes y avanzados).
- Docentes de la cátedra.
- Concurrentes y profesionales de Centros de Día y Centros Educativos Terapéuticos (ej.: CDD Thadi y CDD Fuera de Serie).

Dimensiones

- Artística: producción de escenografías inclusivas para eventos teatrales y comunitarios.
- Social: fortalecimiento de la inclusión y la participación de personas con discapacidad en ámbitos culturales.
- Pedagógica: desarrollo de prácticas significativas que articulan teoría y práctica con un enfoque inclusivo.

Actividades Propuestas

1. Talleres de sensibilización:

- Invitación de personas con discapacidad para compartir sus experiencias y necesidades en relación con el acceso a eventos culturales.
- Visitas a espacios teatrales adaptados para personas con discapacidad.
- Charlas sobre lenguaje inclusivo y conceptos clave de accesibilidad.

2. Diseño colaborativo de escenografías:

- Creación de grupos de trabajo mixtos (estudiantes, profesionales y personas con discapacidad) para desarrollar proyectos específicos.

- Utilización de herramientas digitales para facilitar la comunicación y la co-creación.
- Investigación sobre materiales y técnicas constructivas que promuevan la accesibilidad.

3. Construcción de prototipos:

- Materialización de las ideas diseñadas en conjunto, utilizando materiales accesibles y técnicas sencillas.
- Pruebas de los prototipos en diferentes espacios y con distintos públicos.

4. Representaciones artísticas:

- Organización de eventos donde se presenten las escenografías creadas en colaboración.
- Invitación de personas con discapacidad para participar activamente en las representaciones.

5. Difusión de los resultados:

- Creación de materiales audiovisuales (videos, fotografías) para documentar el proceso y los resultados del proyecto.
- Participación en congresos y eventos relacionados con el teatro, la discapacidad y la inclusión.
- Publicación de artículos y materiales didácticos para compartir las experiencias y aprendizajes.

Este proyecto de extensión busca transformar la forma en que vemos la escenografía, llevándola de los escenarios a los espacios públicos. La idea central es crear instalaciones públicas e interactivas que inviten a la comunidad a la reflexión sobre la inclusión. Estas obras artísticas no solo serán innovadoras, sino que también se diseñarán para ser accesibles a todo el público, demostrando que el arte puede (y debe) ser para todos.

Al hacerlo, no solo estamos sensibilizando a la sociedad sobre el potencial de la escenografía para generar nuevas formas de comunicación, especialmente para personas con discapacidad, sino que también estamos fortaleciendo el compromiso social de los propios estudiantes. Ellos tendrán la oportunidad de desarrollar sus habilidades en contextos reales y poco visibilizados, lo que les permitirá crear obras con un propósito mucho más profundo.

En esencia, este proyecto busca destacar la importancia de la accesibilidad en las artes escénicas, demostrando cómo el diseño puede ser una herramienta poderosa para construir puentes, derribar barreras y fomentar una cultura de inclusión.

Evaluación de impacto

Este proyecto puede contribuir a posicionar la carrera de Escenografía como un motor de transformación y diálogo cultural en la comunidad, visibilizando la importancia de las artes en la construcción de una sociedad más inclusiva eliminando las barreras que impiden la participación plena de todos los individuos en todos los aspectos de la vida.

Observaciones generales:

- ∇ Es fundamental adaptar las actividades a las necesidades y capacidades de las personas con discapacidad involucradas.
- ∇ La colaboración con organizaciones de personas con discapacidad es clave para garantizar la pertinencia y el impacto del proyecto.
- ∇ La evaluación continua del proyecto permitirá realizar ajustes y mejoras a lo largo del tiempo.
- ∇ Se propone, en una primer instancia, articular con el CDD Thadi y CDD Fuera de Serie puesto que ambos espacios cuentan con talleres de teatro y danza

2.7 Propuesta de Investigación

Título del proyecto: Fortalecimiento del ingreso, permanencia y egreso de la carrera de Diseño Escenográfico

Introducción

Cada una de las acciones que realiza un investigador contiene un fundamento epistemológico, revela un aspecto decisional y remite al mundo de los hechos. La investigación, en términos generales, supone dar respuesta a las preguntas:

¿Qué investigar?, ¿cómo investigar?, ¿cuándo investigar?, ¿por qué investigar? y ¿con qué investigar? Se puede decir que la investigación es una actividad que se realiza de manera habitual. Y supone recoger información necesaria para responder a un interrogante con el fin de resolver un hecho problemático.

La investigación en educación, como plantean Cervo y Berván (1989), constituye una actividad orientada a la solución de problemas mediante procesos científicos. En el ámbito universitario, esta práctica adquiere especial relevancia al permitir analizar, comprender y transformar fenómenos que atraviesan a las instituciones y sus actores.

Problema de investigación

La carrera de Diseño Escenográfico enfrenta en la actualidad una baja matrícula, una permanencia fragmentada y un bajo índice de egreso, lo que plantea la necesidad de problematizar estos indicadores. Al situarme como docente en el primer y último año del plan de estudios, observo con preocupación el abandono progresivo, la

Identificación de trayectorias y las dificultades para alcanzar la titulación. Según estadísticas institucionales recientes, del 100% de ingresantes solo el 60% llega a cuarto año y apenas un 20% egresa, con escasas inserciones profesionales posteriores.

Frente a este escenario, surge la necesidad de una investigación sistemática, que mediante un enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo), permita indagar en las causas del fenómeno y generar propuestas para revertirlo.

Introduciéndonos en el proyecto de investigación propuesto

El proyecto aquí expuesto pretende ser otra herramienta en la búsqueda de posibles respuestas a uno de los tantos fenómenos que me atraviesan dentro de la unidad académica en la que me desenvuelvo y la importancia de la problematización de esta realidad como punto de partida para poder transformarla.

Para comenzar deseo contextualizar tanto a mi persona, rol e institución en la que me desempeño. Hace ya 25 años que egresé de la carrera de Diseño Escenográfico en la que, actualmente, me desempeño como docente en dos cátedras: una perteneciente al 1er año y otra a 4to año (último año del plan de estudios). Es notable, en estos últimos años, la baja en la matrícula de estudiantes y la permanencia de estos sin mencionar la escasa tasa de graduación. Al tener a los y las estudiantes en sus comienzos y durante su etapa final de cursado me surgen algunos cuestionamientos en torno a estas observaciones: ¿qué es lo que no les permite egresar? ¿A qué se debe la gran tasa de deserción sobre todo hacia la mitad de la carrera? ¿Les estamos ofreciendo como docentes realmente contenidos valiosos, significativos y aplicables? ¿Qué es lo que los hace abandonar? ¿Está realmente actualizado el plan y los programas a las exigencias de hoy? ¿Estamos realmente capacitados los y las

docentes para cubrir las demandas estudiantiles? ¿Existe una flexibilidad verdadera para aquellos que trabajan además de estudiar? ¿Les estamos brindando aprendizajes significativos? ¿Estamos preparados para compartir saberes con estudiantes diversos?

Este proyecto surge de la observación de una problemática compleja. Las dificultades que enfrenta la carrera de Diseño Escenográfico, en cuanto a matrícula y deserción, parecen estar fuertemente ligadas a dos factores clave: la inestabilidad económica del país y la falta de una conexión clara entre los estudios y las oportunidades laborales futuras.

En esencia, mi propuesta busca abordar estas dos incertidumbres, demostrando que la formación en escenografía no solo es relevante, sino que también puede generar oportunidades concretas y tangibles en un contexto social y económico desafiante

Actualmente se encuentra publicado entre los y las docentes estadísticas de rendimiento académico las cuales rozan lo alarmante de la situación.

Diseño Escenográfico	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	Promedio	Total
Ingreso	30	20	12	12	6	15	9	12	15	15	21	15	167
RAN	29	36	26	26	21	19	24	20	24	24	22	25	271
2-3 materias	15	26	29	23	23	20	18	10	15	19	16	19	214
4-5 materias	14	15	9	10	9	4	9	16	13	16	17	12	132
6 o más	14	4	6	5	1	3	1	11	7	6	4	6	62
Cantidad de Estudiantes	102	101	82	76	60	61	61	69	74	80	80	77	846
Egresados	4	7	1	2	1	3	2	3	1	2	1	2	27

Tabla 13 - Rendimiento Académico - Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo

Diseño Escenográfico	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	Promedio
Ingreso	29%	20%	15%	16%	10%	25%	15%	17%	20%	19%	26%	19%
RAN	28%	36%	32%	34%	35%	31%	39%	29%	32%	30%	28%	32%
2-3 materias	15%	26%	35%	30%	38%	33%	30%	14%	20%	24%	20%	26%
4-5 materias	14%	15%	11%	13%	15%	7%	15%	23%	18%	20%	21%	16%
6 o más	14%	4%	7%	7%	2%	5%	2%	16%	9%	8%	5%	7%
Cantidad de Estudiantes	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Egresados	4%	7%	1%	3%	2%	5%	3%	4%	1%	3%	1%	3%

Tabla 14 - Rendimiento Académico porcentual - Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo

Frente a esta situación me pregunto: ¿qué les estamos ofreciendo a nuestros/as estudiantes para no conseguir su permanencia? ¿Tal vez sea un plan de estudios vetusto y falta de actualización, o tal vez la escasa actualización curricular y profesional de quienes estamos a cargo de las cátedras?

A partir de las observaciones previas, se ha optado por abordar esta problemática a través de un proceso de investigación metodológica. Este enfoque nos permitirá examinar el tema de manera sistemática, metódica y controlada, con el fin de generar conocimiento que sea tanto replicable como reflexivo.

La primera etapa de este estudio se centrará en analizar el ingreso y la permanencia de los estudiantes durante su primer año de cursada, buscando comprender los factores clave que inciden en su decisión de continuar o abandonar la carrera. Este análisis inicial sentará las bases para futuras intervenciones y estrategias de apoyo.

Llevar a cabo una investigación educativa implica una serie de etapas sistemáticas necesarias para dar un orden lógico en el proceso. Para esto podemos detallar los siguientes y fundamentales pasos:

- 1- Identificación del problema: bajo ingreso y permanencia durante el 1er (primer año) de la carrera de Diseño Escenográfico
- 2- Formulación de hipótesis

- 3- Diseño del estudio (dimensión de las técnicas de recolección y análisis de información): selección de métodos combinados o mixtos, *cuantitativo-cualitativo*
- 4- Recolección y análisis de datos
- 5- Conclusión y difusión

Se decide realizar y encarar esta investigación utilizando métodos combinados cuantitativos-cualitativos puesto que se comenzará con recolección y análisis de datos estadísticos como así también, desde lo cualitativo se realizarán entrevistas, grupos focales y observaciones tanto a colegas de la carrera como así también a estudiantes avanzados de la misma

Se propone, asimismo, una línea de investigación enfocada en la mejora de prácticas educativas mediante la reflexión y la intervención. Esto implica colaboración entre investigadores y educadores para abordar problemas específicos que hoy nos traen en este escrito.

Por otro lado, y, dentro de la dimensión de las estrategias generales, se propone:

- tipo de estudio: exploratorio
- estrategia metodológica: cuanti – cuali basada en entrevistas a docentes colegas de la carrera y a estudiantes de años superiores de la misma
- contexto de investigación: Cohorte 2025 de la carrera de Diseño Escenográfico
- Investigación Longitudinal: recolectar datos durante el primer semestre del año para observar cambios y desarrollos a lo largo de la cursada

Se ampliará dicho proyecto al área de discapacidad con el objetivo de buscar posibles respuestas a la insuficiente incorporación de estudiantes diversos a la carrera de Diseño Escenográfico

Con todo esto expuesto es que se decide comenzar a transitar un nuevo camino desde la investigación en pos de seguir mejorando nuestro sistema educativo, nuestra calidad docente y nuestra labor profesional desde el maravilloso mundo de la pedagogía

Objetivos

- ✓ Encontrar respuestas a los interrogantes que nos planteamos como docentes, estudiantes y graduados/as... ¿Qué los motiva a los y las ingresantes para comenzar a estudiar Diseño Escenográfico y cuáles son las motivaciones para seguir o abandonar la carrera?
- ✓ Analizar y comparar estrategias de exámenes de ingreso y captación de matrícula de otras unidades académicas que ofrecen titulaciones similares a nivel nacional e internacional.
- ✓ Analizar posibles estrategias para fomentar una mayor inclusión en la carrera
- ✓ Evaluar el comportamiento de la matrícula de estudiantes de Diseño Escenográfico que ingresaron el año 2024 y 2025.

Resultados esperados

A partir de los datos obtenidos, nos acercaremos a los posibles motivos por los cuales los y las ingresantes eligen la Carrera de Diseño Escenográfico y aquellos motivos que producen un desgranamiento, lentificación o abandono de esta en los primeros dos años de la carrera. Los resultados obtenidos en esta primera instancia serán nuestro puntapié para dar inicio a la segunda y tercera instancia del proyecto en las cuales se investigarán las estrategias para fortalecer la permanencia en la carrera y, por último, se observará y analizará el egreso acompañado de una revisión del Plan de Estudios de esta.

Tabla de visualización

Problema de investigación	<ul style="list-style-type: none">• Baja matrícula en la carrera de Diseño Escenográfico.• Altos niveles de deserción, especialmente durante los primeros años.• Escasa tasa de egreso y bajo desarrollo profesional de los graduados.
Objetivo general	Analizar las causas que afectan el ingreso, la permanencia y el egreso en la carrera de Diseño Escenográfico, para diseñar estrategias que fortalezcan la inclusión y la trayectoria académica de los/las estudiantes.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Indagar en las motivaciones de los/las ingresantes para iniciar la carrera y las razones de permanencia o abandono.• Analizar y comparar exámenes de ingreso y estrategias de captación de matrícula de carreras afines en el país y en el extranjero.• Evaluar las condiciones curriculares y pedagógicas que inciden en la permanencia estudiantil.• Proponer estrategias de inclusión y acompañamiento para estudiantes diversos.• Evaluar el comportamiento de la matrícula de las cohortes 2024 y 2025.
Participantes	<ul style="list-style-type: none">• Docentes de la carrera de Diseño Escenográfico.• Estudiantes ingresantes (cohorte 2025) y avanzados.• Graduados/as recientes.
Metodología	<ul style="list-style-type: none">• Tipo de estudio: exploratorio.• Enfoque: mixto (cuantitativo-cualitativo).

	<ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas de recolección: <ul style="list-style-type: none"> ○ Análisis estadístico de matrícula y rendimiento académico. ○ Entrevistas a docentes y estudiantes avanzados. ○ Encuestas a ingresantes. ○ Grupos focales con estudiantes en riesgo de abandono. ● Contexto: cohorte 2025 de la carrera. ● Diseño: investigación longitudinal (recolección y análisis de datos durante el primer semestre de la cohorte 2025).
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificación de las motivaciones y dificultades que atraviesan a los y las ingresantes. ● Detección de factores que inciden en el abandono, la identificación de trayectorias y el bajo egreso. ● Propuesta de estrategias pedagógicas y curriculares que favorezcan la inclusión y la permanencia. ● Producción de conocimiento que sirva de base para la revisión del plan de estudios y para futuras políticas institucionales de mejora.

Tabla 15- Proyecto de investigación

3- CONCLUSIONES

Luego de haber transitado durante más de dos años la Especialización en Docencia Universitaria; años en los cuales fui encontrando herramientas, armando y desarmando viejos y nuevos conceptos, reflexionando sobre mi propia práctica y la de mis colegas; me encuentro aquí, dando cuenta de este transitar y con fuertes convicciones en cuanto a la hermosa, comprometida y a veces difícil tarea pedagógica.

Ser docente es:

- Aprender a observar y no sólo ver lo que el entorno expresa, penetrando en él, para luego guiar activamente a los otros hacia esa observación interesada, admirada y expectante de la realidad.
- Es saber escuchar y no sólo oír, posibilitando el diálogo creador, entendiendo por tal la posibilidad de comunicarse con el otro, encontrándose con él a través de todos los medios de que dispone.
- Es otorgar a las ideas el valor y significatividad que ellas poseen
- Es posibilitar las transformaciones necesarias para que el acto educativo cobre sentido

El clima de innovación, de búsqueda y de creatividad es el más propicio para contemplar nuestro accionar docente y sus características, su inserción en la institución y su proyección hacia la sociedad. Por ello es preciso un cambio de mentalidad que pase por la “actitud” y la “aptitud” de quienes desarrollamos la tarea educativa. El encuentro y el diálogo con los otros da como resultado el compartir saberes, experiencias, perspectivas diferentes entre profesionales, permitiendo reforzar o transformar, con miras hacia la mejora, la práctica docente, práctica que es vivida por cada uno de un modo peculiar y personal

Es necesario generar constantes reflexiones en torno a la educación y su sentido, a la visión, misión y finalidad de la institución educativa y a la proyección social que ésta y nosotros, sus profesores, desarrollamos, materializándose en el proceso de

enseñanza-aprendizaje. Es por ello por lo que la práctica docente es el eje de la actualización, tanto personal como profesional, constituyéndose así en un proceso de autodesarrollo. Se hace necesario, entonces, debatir la calidad del trabajo que se realiza y cómo mejorarlo, estableciendo mecanismos de autoevaluación que permitan cuestionar la propia tarea docente en un esfuerzo de superación continua, teniendo como eje vertebrador de dichas tareas en el marco de la institución, al trabajo en equipo. A este respecto, considero que: “La práctica profesional y la tarea de la enseñanza es básicamente una actividad social, proyectiva y transformadora que se lleva a cabo en instituciones educativas, que han de actualizarse y mejorar continuamente como la realidad más creadora, que hace posible el cambio integral de las personas y de las comunidades.” (Murillo, Hidalgo 2016). Dentro de este ámbito tendremos en cuenta:

- La creatividad y acción indagadora que permita una toma de decisiones adecuadas para la innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- El asumir, desde la práctica, estilos de enseñanza diversos que se adapten a diferentes tipos de aprendizaje.
- La empatía, el reconocimiento de las diferencias, el valor de los diferentes aportes y su riqueza, la creación de un clima socioemocional.
- La comprensión y mejora de la cultura.
- La adecuación del diseño y desarrollo del currículum, de modo que permita responder a las necesidades de los estudiantes.
- Las metodologías que debe dominar el docente relacionado con los procesos de construcción de la enseñanza y el aprendizaje y el diseño y utilización de los medios y la orientación del docente al estudiante

Existe una necesidad tácita de estar comprometidos e identificados con la institución a la que pertenecemos ya que nuestra participación como agentes organizadores e innovadores, realizadas en estrecho diálogo con nuestros pares, el respeto por los otros y sus ideas permite el enriquecimiento, el crecimiento y la mejora continua de nuestra tarea. Asimismo, todo educador ha de proyectarse a la comunidad, insertándonos activamente en ella, con un espíritu abierto y sensible que nos permita ver con claridad las necesidades, elaborando a partir de ellas, proyectos relacionados con lo sociolaboral y el mejoramiento de la calidad de vida.

Para transformar nuestra práctica docente, es fundamental que adoptemos una visión más holística. Esto implica ir más allá de los conocimientos técnicos y

enfocarnos en las cuatro grandes áreas del aprendizaje: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser. Al integrar estos pilares, buscamos construir una perspectiva completa, donde se valoren no solo las habilidades prácticas y el pensamiento tecnológico, sino también la ética y la capacidad de adaptación.

Desde esta nueva mirada, podemos impulsar propuestas concretas de trabajo en equipo entre docentes, que nos inviten a una reflexión crítica sobre nuestra labor. A través de talleres, seminarios y encuentros, el objetivo es autoevaluarnos y compartir experiencias con otros colegas. Esto nos permitirá discutir cómo integrar las TIC en nuestras clases, encontrar nuevas formas de motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje continuo y, sobre todo, superar la división entre teoría y práctica.

En esencia, este proceso no es solo una renovación de nuestro rol como docentes, sino un cambio profundo en la cultura institucional, promoviendo una visión más flexible e integral de la educación.

Si bien estos son algunos aspectos sobre los que pretendo reflexionar y responder al ¿cómo debemos ser? y ¿qué debemos hacer? en tanto profesores universitarios seamos, tengo claro que es un tema abierto a otras preguntas y respuestas que sitúen al profesor racionalmente en su función como tal.

La pedagogía universitaria es el intento de comprender y dar sentido a la actividad educativa en todas las edades y en todos los contextos en que se produce, con el objetivo de trabajar desde esta comprensión del aprendizaje como construcción y asimilar el mundo y a uno mismo.

Bibliografía

Aranciaga, I. (2016). La universidad y el desafío de incluir sociedades inclusivas: debates y propuestas sobre modelos universitarios desde una perspectiva comparada. Universidad Nacional de la Patagonia Austral.

Area, M., & Adell, J. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord.)

Ausubel, D. P. (1983). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.

Barroso, E. Y Navarra, D. (2019). La mediación pedagógica desde lo curricular. ESDU Universidad nacional de cuyo Facultad de Filosofía y Letras. Mendoza.

Bolívar, A. (2010). La educación inclusiva como derecho. Madrid- Ed. Narcea.

Booth, T., & Ainscow, M. (2002). Index for Inclusion: Developing learning and participation in schools. Ed. Bristol

Britez, G. (2021). Importancia del curriculum oculto en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, (Volumen 5, Número 6). Ciudad de México: Alac.

Bruner, J. S. (2013). La educación, puerta de la cultura. España: Machado Grupo de Distribución.

Brumat, M. R. (Comp.). (2022). Nuestras universidades públicas argentinas frente a la pandemia COVID-19. Comodoro Rivadavia: EDUPA.

Del Vecchio, S. (2012) Reflexiones en torno a la evaluación de los aprendizajes en la universidad. UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO Facultad de Filosofía y Letras. Secretaría de Posgrado. Mendoza

Ezcurra, A. M. (2011). Universidad, inclusión y nuevas demandas sociales. Buenos Aires: Universidad Nacional de General Sarmiento.

Ezcurra, A. M. (2013). Igualdad en educación superior: un desafío mundial. Buenos Aires: IEC-UNGS.

- Fernández Lamarra, N. (2018) La educación superior universitaria argentina: situación actual en el contexto regional / - 1a ed. - Sáenz Peña: Universidad Nacional de Tres de Febrero. Buenos Aires: Eduntref.
- Freire, P. (1984). ¿Extensión o comunicación? (13ª ed.). Buenos Aires: Siglo XXI.
- Freire, P. (2013). Por una pedagogía de la pregunta. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Gutiérrez Pérez, F., & Prieto Castillo, D. (2006). La mediación pedagógica. Buenos Aires: La Crujía.
- Litwin, E. (2022) . El oficio de enseñar. Condiciones y contextos- Capítulo 5 Pág. 89-119. Buenos Aires: Tilde editora
- Maggio, M. (2012). Enseñar y aprender en entornos virtuales. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio M. (2018) . Reinventar la clase en la Universidad. Capítulo 2 Pág.45-67. Buenos Aires: Paidós,
- Pérez Lindo, A. (2020). Prospectiva de la universidad argentina 2030. 12. pp. 160-174. Buenos Aires: RAES
- Pérez Lindo, A., & Prieto Castillo, D. (2019). La educación superior- (Módulo 3). Facultad de Filosofía y Letras, UNCuyo.
- Prieto castillo, D. (2020). Los millones de jóvenes. Nuestros estudiantes. En: El aprendizaje en la universidad. Especialización en docencia universitaria. Fac. de Filosofía y Letras. UNCuyo
- Prieto Castillo, D. (1987). Utopía y comunicación en Simón Rodríguez. Quito: CIESPAL.
- Prieto Castillo, D. (2007) -En torno a las experiencias pedagógicas decisivas. Ponencia presentada en el Encuentro de Maestros de Las Heras, Mendoza, Argentina
- Roig, A-. (2024) La universidad hacia la democracia. Mendoza. Ediunc.
- Roig, H. (1998). La pedagogía universitaria en contextos de cambio. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Serrano, G. (1997). Identidad y educación: procesos de construcción en la Universidad. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Serrano, J. (1997). Identidad y educación. México: Trillas.

- Steinman, J. (2020) Algunas preguntas para interpelar las políticas académicas en la universidad. Bs. As.: Universidad de San Martín.
- Suarez, D. (2010). Docentes, narrativa e investigación educativa. En I. Sverdlick (Comp.), "La investigación educativa" (pp. 71–110). Buenos Aires: Noveduc.
- Tejedor, F. J., & García, A. (2006). Competencias de los estudiantes en la sociedad del conocimiento. Madrid: La Muralla.
- Torres J. (2005) El currículum oculto. Madrid: Ediciones Morata.
- Tünnerman Bernheim, C. (2000). El nuevo concepto de la extensión universitaria. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Vallejo, M. (2012). Inclusión social y educación. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 6*(1), 45-60.
- Vera Godoy, R. (2002). Rol del coordinador en los T.E.D. Cuadernos de Educación Democrática del PIIIE.
- Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Editorial Crítica. Capítulo VI.
- Yuni, J., & Urbano, C. (2006). Técnicas para investigar 1 y 2. (2ª ed.). Córdoba: Brujas.

ANEXO I

Plan de estudios de la carrera de Diseño Escenográfico

<https://fad.uncuyo.edu.ar/upload/ee4de6b1607dfa739dab81262d29c454.pdf>

ANEXO II

Programa de la cátedra

Programa de Taller de los materiales escenográficos

1. DATOS GENERALES

CARRERA/S	Diseño Escenográfico		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	11/97 CD – 12/98 CS		
ESPACIO CURRICULAR	Taller de los Materiales Escenográficos		
RÉGIMEN	Anual	CURSO	Primer Año
CARGA HORARIA TOTAL: 224 hs	CARGA HORARIA SEMANAL: 8 Hs.		
	Presencial: 8 Hs.		Virtual: 2 Hs.
FORMATO CURRICULAR	Teórica Aplicada / Taller / Laboratorio		
AÑO ACADÉMICO	2025	CARÁCTER DEL ESPACIO	Obligatorio
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	No posee		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	No posee		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Prof. Daniela Luquez		
MAILS DE CONTACTO DE LOS DOCENTES	daniela_luquez@yahoo.com.ar		
HORARIOS DE CLASE	Lunes 14 a 18 hs. Miércoles 18 a 20 hs. (1er Cuatrimestre) Miércoles de 19 a 21 hs (2do. Cuatrimestre)		
HORARIOS DE CONSULTA	Lunes 16 a 18hs. Miércoles 19 a 20 hs.		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	Si		

2. FUNDAMENTACIÓN

La asignatura tiene carácter medular en la carrera de Diseño Escenográfico puesto que es en este espacio, planteado como taller - laboratorio, donde lxs alumnxn tienen la posibilidad de entrar en estrecho contacto con los materiales propios del espacio profesional en el que se desarrollarán, indagando en las características y experimentando con materiales propios de la

realización escenográfica enfocándonos en sus posibilidades comunicacionales. Por esto es por lo que uno de los principales objetivos desde la cátedra es dar a conocer, desde la práctica sustentada con la teoría, el amplio abanico de materiales con los que cuenta el Escenógrafo a la hora de la realización teniendo en cuenta el ámbito en el que se expondrá (cine, TV, teatro, etc)

La escenografía en todos los ámbitos tiene como fin crear un espacio ficticio y efímero para un resultado determinado. Los materiales con los que se realizarán estas escenografías como así también la fabricación de utilería y vestuario, deben ser elegidos correctamente para cumplir con su función teniendo siempre en cuenta la utilidad y expresividad que se le va a dar a estos elementos sin perder de vista la objetividad en la elección de determinado material. Debemos preguntarnos para qué van a emplearse los elementos escenográficos que estamos construyendo, su importancia en el espacio y su manipulación como así también la importancia de tener en cuenta el tiempo que el montaje escenográfico va a ser expuesto, si va a estar ubicado en un espacio exterior o interior y si va a tener que ser manipulado de forma asidua, o va a permanecer estable en su espacio correspondiente.

Hasta hace poco tiempo, los materiales que monopolizaban la construcción escenográfica eran la madera, la tela y el hierro. Actualmente y, con los nuevos materiales, la escenografía gana en resistencia, en durabilidad y en ligereza, además de, por supuesto, en tiempo de realización. Al igual que el arquitecto o el constructor, el escenógrafo tiene que ampliar sus miras hacia un nuevo concepto constructivo introduciendo constantes avances y diferentes materiales, así como las nuevas técnicas constructivas en su abanico de posibilidades. Materiales como el poliestireno expandido debido a su escaso peso, su facilidad de talla y, gracias a las nuevas técnicas de revestimiento constructivas, su rigidez y dureza, las resinas de poliéster o epoxi que nos permiten la construcción de grandes piezas y tienen gran dureza y resistencia, los plásticos espumados, el metalcrlato, los diferentes revestimientos para pisos y paredes y una infinidad de nuevos materiales existentes en el mercado que nos permiten y nos ofrecen un amplio abanico de posibilidades a la hora de concretizar una idea.

A través de diferentes recursos se pretende acercar y adentrar a lxs alumnx en el mundo de los materiales escenográficos brindando constantemente herramientas teórico y prácticas durante toda la trayectoria del cursado. Por otro lado, y, paralelamente, es central la idea de brindar y permitir a lxs alumnx conocer las características de los materiales, sus procesos y sus acabados para las distintas áreas y formatos en donde se intervenga sean estas cinematográficas, teatrales, televisivas, publicitarias y artísticas en general.

La cátedra y su desarrollo se abordará desde una concepción de “laboratorio de materiales” con el fin de posibilitarle a lxs alumnx la capacidad de, desde la experimentación guiada, manipular diferentes materiales y técnicas propuestos desde la cátedra con la libertad de proponer y

sugerir materiales por motus propio dando así lugar a un aprendizaje factible de ser aplicado en futuros trabajos y en desarrollos de cátedras de años posteriores

3. COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

COMPETENCIA GENERAL:

- Reconocer y manipular los materiales escenográficos y sus posibilidades plástico-técnicas, aplicando correctamente las diversas técnicas y desarrollando la creatividad para afrontar proyectos individuales y grupales propios de la escenografía.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Valorar el trabajo en equipo a partir de la interacción con el grupo para incrementar conocimientos prácticos y teóricos con fines escenográficos
- Comprender la importancia de la investigación y la experimentación a través de prácticas vivenciales y asistidas como proceso de aprendizaje
- Desarrollar las posibilidades expresivas que brindan los materiales escenográficos desde abordajes individuales y grupales con el fin de enriquecer las prácticas artístico-profesionales
- Promover la importancia de la investigación de nuevos materiales escenográficos generando espacios innovadores y colaborativos dentro y fuera de la institución.

4. SABERES (Ejes/Módulos/Unidades)

EJE 1:	<p>“Introducción a los materiales escenográficos- Generalidades”:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La escenografía y la utilería. Rol creativo y artístico. Su naturaleza efímera y espacial. • Materiales escenográficos, su lenguaje y su doble función. La escenografía en la actualidad en cine, teatro y TV. Características y materialidades. Materiales adecuados para diferentes objetivos (cine, teatro, instalaciones, publicidad y TV entre otros). • Nociones de composición para el diseño y elección adecuada de material (color- tono, luminosidad y saturación-, figura-fondo, texturas, ritmos, armonías y psicología del color). Semiología y percepción • Incidencia de la luz en el material. Contrastes, luces y sombras. Transformación de sensaciones por medio del color luz. • Características prácticas vs. Características expresivas de los materiales. Materialidad y forma. Usos expresivos del material • Herramientas: usos y funciones de acuerdo con cada material (herramientas eléctricas y de mano, cortadores y moldeadores térmicos, accesorios varios, elementos de ferretería).
--------	---

EJE 2:	<p>“Imitación de materiales-creando ilusiones”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pinturas: características, usos y terminaciones (sintéticas y al agua, nuevos aditivos, resinas epóxicas, texturados, estuco) • Técnicas de pintura; Patinado, esponjado, lacado, trapeado, espatulado, punteado, aguadas, veladuras, esténcil, estarcido, envejecimiento, oxidato <ul style="list-style-type: none"> • Efectos de la realidad (humedad, ladrillo, madera, metal, piedra, ladrillo, falso vitreaux), elección de material de acuerdo con su finalidad (cinematográfica, teatral, televisiva) • Máscaras fantásticas y estilos. Diseño y realización en materiales escenográficos y otros no convencionales. • Falsos fondos y telones – Técnicas y materiales adecuados para crear ilusión y espacios • La terminación, finish y pintura adecuados (luz y sombra, usos de aerógrafos y diversas herramientas de terminación)
EJE 3:	<p>“Laboratorio de materiales escenográficos”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración, experimentación y manipulación de materiales escenográficos (materiales rígidos y flexibles – cartón, maderas, cartapesta, poliestireno, metalcrilato, policarbonato, plasticard, látex, espumas sintéticas, resinas, espuma de poliuretano) • X-board, alto impacto, plasti card, telas plásticas y metálicas, acetatos, entre otros) <ul style="list-style-type: none"> • La utilería de vendimia: materiales y terminaciones • Moldería: Técnicas para calcar relieves sobre esculturas y cuerpo humano • Poliestireno. Talla de objetos y terminaciones adecuadas • Poliuretanos • Pastas de papel, cartapesta. La arcilla, el yeso, las telas, los plásticos, el papel, telas metálicas, el alambre, las resinas, el cartón, el Telgopor, la gomaespuma. - Látex, resina, cartapesta, cartón y papeles especiales. Técnicas específicas • Diseño de un objeto y/o utilería de acción a realizar en material rígido y otro en flexible. Moodboard. • Reciclaje de plásticos: cualidades de los materiales de desecho plástico en la realización de utilería y accesorios del vestuario. Reinterpretación de obra. • Biomateriales: fabricación y usos • Construcción de panelería (trastos) fija y móvil.
EJE 4:	<p>“Proyecto de investigación, exploración y experimentación”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo práctico de investigación y elaboración sobre la elección de un material y su aplicación en un trabajo escenográfico (objeto – obra – escenografía)

5. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Durante el dictado de la cátedra se abordarán los contenidos tanto teóricos como prácticos de manera individual y grupal, donde los contenidos proyectuales y de realización se propondrán en función de propuestas elaboradas para cada trabajo en particular y pensados para la ejercitación y el aprendizaje de cuestiones específicas y progresivas donde lxs alumnxs irán desarrollando y comprendiendo herramientas y materiales específicos para la realización y fabricación de determinados objetos de utilería y escenografías.

La cátedra se desarrollará en cuatro grandes ejes que se irán entrecruzando y entramando desde la teoría y la práctica de manera tal que lxs alumnxs puedan ir, transversalmente, articulando los contenidos de los ejes y temáticas de manera enriquecedora y valiosa desde las prácticas individuales y grupales.

Se articularán trabajos prácticos de manera transversal con las cátedras de Historia del Arte y la Escenografía I y con la cátedra de Aproximación a un hecho Teatral con el fin de enriquecer la labor formativa conectando y articulando los saberes de los distintos sectores de aprendizaje permitiendo de esta manera el trabajo en conjunto entre alumnxs y docentes aunando fines y conceptos con la posibilidad de implementar los ABP como metodología buscando así alcanzar aprendizajes significativos.

Se aportarán en cada clase, imágenes y materiales audiovisuales para demostrar cada contenido, así como textos y apuntes como así también se volcará material teórico en la plataforma Moodle Asimismo, se expondrá asiduamente en forma oral y escrita una reflexión de los conocimientos, herramientas y demás brindados en cada clase con el objetivo de afianzar dichos conocimientos y lograr un mejor aprendizaje desde la reflexión y el intercambio de puntos de vista, opiniones e ideas diferentes dentro de un mismo contexto generando así un pensamiento crítico individual y colectivo.

Como posible cierre se propondrá el montaje de una muestra de objetos escenográficos realizados durante el cursado de la cátedra. Dicha muestra puede ser montada en las instalaciones de la FAD como así también en diferentes espacios de arte previa gestión y articulación.

El taller propone un espacio teórico y práctico en el cual realizaremos un estudio de los materiales y complementaremos la práctica con lecturas específicas seleccionadas para cada etapa de este. Asimismo, veremos y estudiaremos diferentes trabajos con apoyo audiovisual y presencial.

6. PROPUESTA FORMATIVA VIRTUAL

90% presencial – 10% virtual

Se establecerá una comunicación alternativa a partir de recursos virtuales (Moodle, grupo WhatsApp, y carpeta de Drive) que permitan el fluido intercambio de contenidos y saberes entre alumnxs y docente.

Los trabajos realizados serán documentados y digitalizados (rescatando las etapas principales) que lxs alumnxs luego subirán al Aula Virtual con el fin de dejar registro de estos en tiempo y formas acordados y pautados por el docente

Los materiales compartidos mediante el aula virtual serán tanto en formato texto como así también videos y links relacionados y vinculados a la apertura de conocimientos.

Se propone el uso de las TIC como una manera más de colaborar para que lxs estudiantes accedan a materiales necesarios para ampliar sus conocimientos y abrir nuevos caminos de búsqueda e investigación personal.

7. EXTENSIÓN

Se contemplará la intervención en diferentes ámbitos que requieran de asistencia artística y escenográfica junto a otras carreras como Arte Dramático, TUPA, ERCCV y Artes Visuales. Tal es el caso de obras teatrales montadas en zonas urbano-marginales, teatro comunitario, teatro barrial, teatro y discapacidad, etc. El objetivo fundamental desde esta práctica es poder aportar y fomentar, desde lo social y educativo, el trabajo en equipo y la ayuda comunitaria articulando saberes de distintas carreras con miras de fortalecer la importancia del hecho artístico en diferentes ámbitos socioculturales.

Se propone la intervención en festivales, instituciones, eventos, y en espacios en donde se puedan vincular escenográficamente les estudiantes

8. EVALUACIÓN

<p>Criterios de evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación será continua. Se evalúa proceso, contenidos, nivel de presentación, trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad, compromiso, espíritu crítico, trabajo en clase, asistencia y entregas en tiempo y forma. El promedio de los trabajos prácticos, proceso y asistencia, determinará la nota final. • se realizarán trabajos prácticos de construcción que se evaluarán teniendo en cuenta sobre todo la aplicación de técnicas vistas en los desarrollos teóricos • se propondrá trabajo en conjunto con otras cátedras en donde lxs alumnxs puedan volcar los conocimientos adquiridos durante el trayecto y realizar un trabajo en forma grupal con un objetivo compartido • se evaluará trabajo en equipo, investigación, responsabilidad y presentación en tiempo y forma de cada trabajo realizado
<p>Acreditación</p>	<p>La materia es promocional. El promedio de los trabajos prácticos, parciales, proceso y asistencia, determinará la nota final.</p> <p>El alumnx que no alcance la promocionalidad deberá rendir examen final, en condición de regular o no regular dependiendo de la situación final alcanzada.</p>
<p>Criterios de acreditación</p>	<p>Alumnx promocional</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Asistir al 80% de las clases. ❖ Aprobar el 100% de los trabajos prácticos en tiempo y forma. En el caso de no haber logrado este porcentaje por diferentes razones que el docente contemplará, se dará la posibilidad de alcanzarlo con un trabajo especial acordando entre alumnx y docente ❖ Aprobar con no menos del 85% los parciales teóricos ❖ Asimismo, se evaluará el proceso teniendo en cuenta compromiso, interés, responsabilidad y trabajo en equipo entre otros <p>Alumnx regular:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Obtención del 80 % de asistencia a las clases. ❖ Aprobación del 75% de los trabajos prácticos y actividades presenciales, se evaluará el proceso teniendo en cuenta compromiso, interés, responsabilidad y trabajo en equipo, entre otros ❖ Evaluación Final: Presentación del 100% de los trabajos prácticos requeridos en el año, Se pedirán 1 (un) trabajo práctico extra basado en la exploración e investigación de materiales. Coloquio sobre contenidos desarrollados en el cursado.

	<p>Alumnx no regular</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Obtención del 60 % de asistencia a las clases. ❖ Aprobación del 50% de los trabajos prácticos y actividades presenciales y/o virtuales. No aprobación del proceso (compromiso, interés, responsabilidad y trabajo en equipo). ❖ Evaluación Final: Presentación del 100% de los trabajos prácticos requeridos en el año, Se pedirán 2 trabajos prácticos extras basados en la exploración e investigación de materiales. Coloquio sobre los contenidos desarrollados en la cátedra. Evaluación escrita <p>Alumnx Recursante</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ El alumno que cuente con menos del 50% de asistencia y con menos del 50% en trabajos prácticos quedará en condición de recursante <p>Alumnx libre</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La condición de alumno libre es para aquel alumno que habiendo regularizado la materia ha perdido la regularidad por diferentes factores, pudiendo rendir el examen final consensuando trabajos prácticos especiales con el profesor, además de lo requerido para la evaluación final
--	---

9. BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA Y COMPLEMENTARIA *(Según Normas APA)*

✓	-BONT, DAN "Escenotécnicas en teatro, cine y TV" Barcelona, Las ediciones de arte 1.993
✓	-BREYES, GASTÓN "La escena presente. Teoría y metodología del diseño escenográfico" Buenos Aires 2.005
✓	-CALMET, HECTOR "Escenografía: escenotecnia, iluminación" Ediciones de la flor, Buenos Aires ,2003
✓	FRANCISCO NIEVA. "Tratado de Escenografía". Fundamentos. Bs As. Colección Arte. 2° ed.2003
	Dan Bont. "Escenotécnicas en Teatro, Cine y TV". Barcelona. Las ediciones de arte.2° ed.1993
✓	-DE GRANDIS, Luigina "Teoría y uso del color" Mondadori; 1985
✓	-GENTILE, MÓNICA "Escenografía Cinematográfica" Buenos Aires: La crujiá,2007
✓	GERALD MILLERSON. "Diseño escenográfico para televisión". España. Inst. oficial de radio y tv.1989
	Stahl, Le Roy."Producción teatral". Méjico. Pax.1°ed.1961

- ✓ GERMÉN GELPI. "La Escenografía en cine". Bs As. Centro editor de América latina.1968
- ✓ -HAYTEN, PETER J. "Armonimod: los colores armónicos en textiles, plásticos, trajes femeninos y masculinos y en todos los complementos de la moda". Leda, Barcelona 1970
- ✓ -JAVIER, FRANCISCO "El espacio escénico como sistema signficante; la renovación del espacio escénico" Serie Vida del espíritu. Leviatán, Buenos Aires,1.998
- ✓ -LAPOULIDE, J. "Diccionario gráfico de arte y oficios artísticos. : colección por orden alfabético de elementos de arte, naturales y estilizados: fauna, flora, indumentaria, heráldica, mitología, historia, religión, astronomía, armería, navegación, numismática, tipografía, pintura, escultura, arquitectura, música, grabado, caligrafía, orfebrería, cerámica, tapicería, ebanistería, cerrajería, talla, cristalería, escenografía, bordado y demás artes decorativas". Ed. J. Montesó, Barcelona 1945.
- ✓ PAREJA CARRASCAL, EMILIO "Escenografía virtual"
- ✓ PEÑA DEL SOL, PEDRO "Introducción a la técnica escenográfica" La Habana. Pueblo y educación.1980
- ✓ PEREYRA, LUIS DIEGO."La Escenografía". Bs As. Centro editor de América latina.1977
- ✓ VILA, SANTIAGO "La escenografía: cine y arquitectura" Signo e imagen; cátedra Madrid 1997

ANEXO III

Tabla comparativa: Extensión vs. Investigación en la carrera de Diseño Escenográfico

Con esta tabla, pretendo mostrar que ambos proyectos presentados no son proyectos aislados, sino acciones complementarias:

- La extensión abre la carrera hacia la comunidad.
- La investigación profundiza en las problemáticas internas.
- Ambas se sostienen en la pedagogía inclusiva y dialogan con los “enseñar para”.

Aspecto	Proyecto de Extensión	Proyecto de Investigación	Complementariedad
Título	Escenografía inclusiva como espacio de transformación	Fortalecimiento del ingreso, permanencia y egreso en la carrera de Diseño Escenográfico	Ambos proyectos ponen en el centro la inclusión y la necesidad de fortalecer la carrera.
Problema abordado	Escasa visibilización de la carrera y falta de vinculación con la comunidad.	Baja matrícula, alta deserción y bajo egreso.	Extensión conecta la carrera con la sociedad; investigación indaga las causas internas que afectan su continuidad.
Objetivo central	Vincular a estudiantes y comunidad en experiencias inclusivas a través de la escenografía.	Analizar causas del bajo ingreso, permanencia y egreso, proponiendo estrategias pedagógicas.	La extensión genera acciones transformadoras externas; la investigación provee diagnósticos y estrategias internas .
Participantes	Estudiantes, docentes, personas con discapacidad de Centros de Día y CET.	Docentes, ingresantes, estudiantes avanzados y graduados/as.	Ambos incluyen a la comunidad académica; extensión amplía hacia la sociedad.
Dimensión /	Artística, social y	Exploratorio, mixto (cuanti-	Uno trabaja desde la acción comunitaria ; el otro desde el

Enfoque	pedagógica.	cuali).	análisis académico.
Metodología / Programación	Talleres anuales, co-creación de escenografías inclusivas, producciones comunitarias.	Encuestas, entrevistas, análisis estadístico y curricular, investigación longitudinal.	Extensión aporta experiencias prácticas; investigación aporta evidencias sistemáticas.
Impacto esperado	Visibilizar la carrera, fortalecer inclusión social, aumentar matrícula a través de compromiso comunitario.	Mejorar ingreso, permanencia y egreso; orientar políticas institucionales inclusivas.	Juntas fortalecen el posicionamiento de la carrera en lo social y lo académico.
Relación con “enseñar para”	<ul style="list-style-type: none"> - Para la vida: inclusión y compromiso social. - Para la convivencia: trabajo colaborativo con diversidad. - Para el trabajo: prácticas en contextos reales. - Para seguir aprendiendo: reflexión y apropiación de experiencias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Para la vida: reflexión sobre trayectorias y sentido de la formación. - Para la convivencia: análisis de la diversidad estudiantil. - Para el trabajo: estrategias de acompañamiento profesionalizante. - Para seguir aprendiendo: autoevaluación institucional. 	Los dos proyectos se entrelazan para garantizar una formación integral , socialmente situada y pedagógicamente sólida.