

## 03

## Formas de aprendizaje virtual: Enfoque en nuevas interfaces

### Experiencias en programas de internacionalización

#### *Eje Académico*

#### *La gestión de la forma en la virtualidad*

#### **KARAMAN, Malena**

Estudiante avanzada de Diseño Industrial  
malenak5420@gmail.com

#### **RUGO, Martina**

Estudiante avanzada de Diseño Industrial  
martinarugoo@gmail.com

#### **ZUCHELLI, Esteban Nicolás**

Estudiante avanzado de Diseño Industrial  
di.zucchelliesteban@gmail.com

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Mar del Plata. Buenos Aires, Argentina

## resumen

En el presente artículo se propone generar una puesta en común en la que se analizarán las interfaces para detectar las formas de enseñanza en este contexto virtual. Consideramos de gran interés poder interpretar las conexiones entre los actores implicados en el proceso de educación que generaron una nueva dinámica en el proceso de aprendizaje; viéndose inmersos en una adaptación de nuevas herramientas para la comunicación e interacción.

En este sentido, nuestro enfoque se basa en exponer y comparar diversas interfaces virtuales que hemos realizado en intercambios académicos, propuesta que surge por parte de distintas instituciones universitarias con el fin de conservar los vínculos entre países latinoamericanos. Una vez caracterizadas y ponderadas, se relacionarán con las dinámicas de aprendizaje presenciales, buscando analogías y dando una crónica de nuestra experiencia utilizando las mismas.

Las interfaces virtuales nos permiten nuevas dinámicas de aprendizaje, que si bien buscan emular las que se dan presencialmente, logran nuevas características propias que son interesantes y hacen que la situación obligada de la virtualidad sea más amena y práctica. Al mismo tiempo, permiten escenarios que serían imposibles de otra manera, como son la asincronía o la internacionalización.

Siendo estudiantes avanzados, miembros del “Grupo de Investigación en Diseño y Sociedad”, actividad que desarrollamos en la UNMdP – FAUD, y contando con la experiencia de haber participado en programas de internacionalización virtual en distintas instituciones -como la Universidad Autónoma de Tlaxcala, Universidad Anáhuac, Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Universidad de Valparaíso y el Instituto Universitario Pascual Bravo- pretendemos transferir nuestra experiencia con el fin de socializar los resultados entre las instituciones educativas de nuestro país y con los miembros de la Sociedad de Estudios Morfológicos de Argentina, para enriquecer las actividades cotidianas de aprendizaje.

**Palabras clave:** DINÁMICAS DE APRENDIZAJES, EXPERIENCIAS VIRTUALES, INTERFACES, INTERNACIONALIZACIÓN.

## Introducción

Durante los inicios del año 2020, el mundo comenzó a tomar conocimiento sobre una nueva enfermedad grave surgida desde China, más tarde identificada como COVID-19. Los científicos lograron reconocer que la transmisión de esta se produce por un agente viral donde la mayoría de los individuos aún no tienen inmunidad contra el mismo, porque se trata de una nueva entidad patógena, teniendo efectos similares a los de una gripe pero con mayor intensidad.

Dos meses más tarde, esta nueva enfermedad se extendería por todo el mundo, causando una gran cantidad de infectados y muertes. De este modo, la Organización Mundial de la Salud (OMS) se vió obligada a declarar situación de pandemia, recomendando la adopción de medidas preventivas como el aislamiento social, preventivo y obligatorio, y la cuarentena, para evitar la proliferación del virus y así proteger la salud, seguridad y bienestar de la población.

Todo este contexto, implicó para las personas tener que adaptarse a una nueva forma de vida, especialmente para los docentes y estudiantes. Al cerrarse los institutos de estudio como medida preventiva, se buscó la manera de mantener la vitalidad de la educación y promover el desarrollo de aprendizajes significativos, estando en la cabecera los docentes, a través de la virtualidad. Si bien ya existía la educación virtual, estaba reservada para experiencias aisladas o como una estrategia complementaria a la educación presencial. *Al presentarse esta situación de pandemia, el reto de implementar un sistema educativo virtual*

*representó varios desafíos siendo más trabajada en el contexto universitario (Rodríguez-Jiménez, 2009; Silva, 2017; Fernández-Gubieda, 2020).*

*La educación virtual ha sido definida como la educación a distancia a través del ciberespacio, posible mediante la conexión y uso de internet, que no necesita de un tiempo y espacio específicos, que permite establecer un nuevo escenario de comunicación entre docentes y estudiantes (Bonilla, 2016).*

A través de distintas interfaces (medios virtuales y plataformas) ya existentes es que se buscó la solución para no perder la continuidad del aprendizaje de los estudiantes. Algunas universidades ya contaban con un espacio virtual en el que se pudieron comenzar las clases para no perder el año lectivo, mientras que otras tuvieron que buscar la manera de llegar a sus estudiantes para entregar el material teórico y práctico, así como también buscar las formas de comunicación para la corrección, evaluación y devolución de estos.

Se reconoce que los docentes comenzaron con un vago conocimiento acerca del funcionamiento de estas herramientas. Se observaron varias dificultades durante el transcurso del primer año de pandemia, pero hay que darles créditos ya que a pesar de las adversidades tuvieron el coraje de inmersarse en este nuevo panorama de virtualidad para continuar con su función.

Cabe destacar que gracias a este nuevo modelo de estudio, se abrieron oportunidades para realizar actividades académicas que, por motivos de la presencialidad, no cualquier estudiante tendría el acceso. Entre estas nos enfocaremos en la implementación de la virtualidad para el intercambio cultural a través de los programas de internacionalización. Como autores de este artículo, tuvimos la oportunidad de ser partícipes de estos programas académicos ofrecidos por varias universidades de latinoamérica. Nos sirvió como complemento de estudio para el conocimiento sobre nuestra disciplina, pudiendo de este modo, conocer y entender el desarrollo académico de la misma desde otra visión cultural, a través de la adaptación virtual, generando un acercamiento cultural entre los países implicados en el programa, así como también un intercambio intelectual que beneficia a todos los estudiantes y docentes. Esta modalidad nos permitió a su vez, poder realizar las materias de los intercambios a la par de que realizamos las materias de nuestra universidad de origen, simplemente adecuándonos al horario extranjero. También, nos encontramos beneficiados por la parte económica, ya que al ser de modalidad virtual estos programas, no hubo gastos implicados que nos condicionara las cursadas.

### **La espacialidad de las interfaces**

Como hemos mencionado, el año 2020 trajo consigo muchas limitaciones relacionadas a la educación, y fue esto lo que impulsó una adaptación a los medios virtuales por parte de las instituciones de enseñanza. En sintonía con esta búsqueda de herramientas y estrategias para continuar dictando las clases con normalidad, surgieron propuestas

de distintos organismos e instituciones con el objetivo de promover intercambios estudiantiles entre países aún en esta situación anómala.

Siendo estudiantes avanzados, nos encontramos con la oportunidad de poder vivir estas experiencias ofrecidas, en distintas universidades de latinoamérica. Esto nos permitió comprender la adaptación que experimentó la educación universitaria hacia los medios virtuales, y comprender a estos como un espacio de interacción donde múltiples actores colaboraron para generar un nuevo ecosistema de aprendizaje que, tal como lo define Juan Freire en el programa *La aventura del saber* (2014), *"es un entorno diseñado para aprender."*

En relación a esto, nos parece pertinente compartir la concepción metafórica de la interfaz virtual del autor Carlos A. Scolari (2018), quien explora las distintas categorías de las mismas concluyendo que es *"la interfaz como espacio de interacción"* la que ofrece una visión más amplia del concepto. Definiéndolas entonces como *"el lugar donde se produce la interacción, una zona de frontera entre el mundo real y el virtual"* (p.27), podemos entender que lo generado en torno a la enseñanza virtual no se limita al hecho de compartir conocimientos, sino que a partir de las distintas plataformas utilizadas se genera un espacio que muta de lo tangible a lo intangible.

De esta manera, entre estudiantes y docentes se genera un ambiente que intenta emular las clases presenciales por medio de herramientas y plataformas digitales como aulas virtuales, videollamadas, foros de

opinión, chats en vivo, pizarras interactivas que dialogan entre sí, creando estos nuevos espacios de interacción.

Ahora bien, es justamente esta capacidad de interconexión la que ha permitido potenciar la enseñanza virtual, y de acuerdo a las oportunidades que ofrece cada una es que se logran, a partir de nuestra experiencia, dos formas de en las que se desarrolla el paradigma espacio-tiempo. Por un lado nos encontramos con las clases sincrónicas, las cuales se dictan en tiempo real en un mismo espacio virtual. Estas son las que se asemejan más a las clases presenciales, ya que el intercambio de conocimiento se da de manera directa, así como la interacción estudiante-docente. Las interfaces que ofrecen una experiencia de cursada “natural”, son las que han permitido enriquecer el proceso de aprendizaje. En las instituciones que realizamos los intercambios se propuso la utilización de pizarras interactivas, como por ejemplo Miro o Mural, a través de las cuales se puede experimentar la espontaneidad de compartir opiniones, conceptos, imágenes y otros medios audiovisuales en un mismo espacio.

Otra de las plataformas utilizadas, ahora por nuestra universidad de origen, es Discord, que cuenta con una interfaz que ofrece la posibilidad de armar “aulas” dentro de una misma clase, las cuales son “habitadas” por estudiantes y docentes. En las dinámicas típicas del proceso de aprendizaje de carreras como la nuestra, donde los estudiantes trabajan en grupos y el docente recorre los tableros para interactuar con ellos en un espacio de intercambio mutuo, nos parece que con esta plataforma

se pueden emular naturalmente estas situaciones.

Por otro lado, hemos experimentado también las clases asincrónicas, caracterizadas por estar estructuradas en bloques de información que se cargan en una plataforma, y se puede consultar en cualquier momento. En este caso el proceso de aprendizaje no se genera de manera colectiva, sino que dependerá del ritmo de estudio de cada estudiante.

### **Interfaces de estudio para la enseñanza virtual**

Como se ha mencionado anteriormente, la pandemia nos dio a conocer nuevas herramientas y formas de trabajo a través de la virtualidad. Para el desarrollo de las actividades las instituciones, los docentes y los estudiantes optaron por aquellas que les resultara más cómoda, fácil, interactiva, y que responda a sus necesidades de acuerdo al trabajo que se quiera realizar. Entre estas podemos encontrar desde plataformas online creadas por instituciones educativas con el fin de organizar los servicios y actividades académicas, servicios de comunicación a distancia, espacios de trabajo en conjunto, hasta herramientas de uso compartido. Estas interfaces nos acompañan hoy en día en el transcurso de nuestra formación académica en nuestra institución de origen como así también en los distintos programas de internacionalización de los que fuimos partícipes.

### INTERFACES DE CAMPUS VIRTUAL

Para comenzar con este apartado, haremos mención a la plataforma Moodle. Como estudiantes de la Universidad Nacional de Mar del Plata, concordamos en que esta se insertó sin previo aviso y conocimiento a nuestra vida universitaria. En meses anteriores, se estaban realizando capacitaciones para el personal de la facultad, y si era implementada en otras facultades, como por ejemplo en la ciencias económicas. Es gratuita y permite un sistema integrado de espacios para proporcionar contenido de forma ordenada y accesible, lo cual es favorable tanto para docentes como estudiantes. Posee funciones como foros en donde los estudiantes pueden hacer consultas para recibir una respuesta o aclaración por parte de los docentes, espacios de entrega de los prácticos a realizar. También tiene la cualidad de soportar videos, imágenes y archivos de texto. Es altamente personalizable, por lo que cada equipo docente puede decidir la disposición de las tareas y el material teórico, así como la utilización de plugins para añadir funciones externas.

Otra característica ventajosa para los docentes es el fácil seguimiento de los estudiantes observando su progreso expresado en porcentaje de los trabajos completados. Además, cuenta con un chat incorporado para mantener una comunicación privada entre docente-estudiante.

Aquellas universidades que utilizan esta plataforma pueden ofrecer todos sus cursos de manera integrada, por lo que el estudiante podrá acceder fácilmente y cambiar de un curso a otro. Permite el logeo con

aprobación previa de la institución, por lo que se evita la infiltración de personas no autorizadas, ofreciendo mejor seguridad. Como detalle favorable, permite su uso en dispositivos móviles, garantizando la accesibilidad para estudiantes que no cuenten con un dispositivo computador.

En nuestra experiencia como estudiantes de intercambios virtuales, notamos que las universidades extranjeras en las que cursamos, cuentan cada una con su propio campus virtual, no contratan el servicio de un tercero. Entre estas podemos mencionar a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (Bogotá, Colombia) el cual utiliza su plataforma ACCeSIT. Citando al sitio web oficial de la UNAD: *"El significado de la sigla 'ACCeSIT' es: Aprendizaje Continuo para la construcción del conocimiento con un enfoque Colaborativo, significativo y autónomo, desarrollo en línea, mediante procesos Sistémicos e Interactivos, aplicando las Tecnologías de la información y las comunicaciones"*. Hacemos mención de esta interfaz debido a que captó nuestra atención el hecho de que además de ofrecer el servicio de organizar las actividades académicas, posee un apartado especial para el estudiante en el cual puede encontrar el servicio de Bienestar Universitario, brindando el continuo apoyo de psicólogos profesionales preocupados por la salud mental de los estudiantes ya que se tiene muy en cuenta el contexto que se está atravesando y las repercusiones que trae consigo. También, para generar una cercanía a los mismos, nos resultó interesante que la plataforma cuente con un sistema de atención integral, una consejería académica,

así como también acceso a la e-Biblioteca, una radio y tv virtual en donde se transmite información útil para mantener el contacto con ellos.

### INTERFACES DE COMUNICACIÓN

Para el desarrollo de los encuentros virtuales durante el transcurso de nuestra instancia de internacionalización, tuvimos el agrado de conocer distintas interfaces que nos permitieron asistir tanto a las clases sincrónicas, en donde nos pudimos tener un intercambio intelectual y cultural con los docentes y demás estudiantes, como así también realizar reuniones extracurriculares con ciertos compañeros para el desarrollo de los trabajos en equipo.

Entre estas interfaces queremos hacer una importante mención a la plataforma Google Meet. Este increíble espacio pertenece a la empresa Google, permitiendo el acceso a los participantes de manera gratuita, solo necesitando una cuenta de gmail. También, otra característica que resaltamos de ella es su rápida conexión y los bajos requisitos que requiere para su buen funcionamiento. Concordamos en que fue la plataforma que más utilizamos en las materias seleccionadas y cuando se requería realizar una reunión con nuestros compañeros, era la plataforma seleccionada, ya que no necesita de un software externo para su funcionamiento, lo hace directamente desde el navegador web.

Entre las interfaces que sí poseen un software específico y que debimos utilizar en esta experiencia, podemos mencionar a Zoom, Webex y Skype. Creemos que lo importante de hablar de estas interfaces es hacer

mención específica de las prestaciones del servicio que brindan y que nos permitieron realizar con éxito nuestros programas de internacionalización. Una de las funciones más valiosas dentro de éstas es la de compartir pantalla. Es una herramienta muy útil para la presentación de archivos, de programas, de acciones a realizar en el dispositivo, en tiempo real. Durante la experiencia en la Universidad de Valparaíso (Chile), el uso de esta tuvo gran relevancia a la hora de realizar reuniones extracurriculares e ir presentándonos el avance de los trabajos, para que de este modo, todos los integrantes del equipo puedan opinar y debatir sobre la realización del mismo.

Otra característica y herramienta destacable que encontramos en las interfaces de comunicación virtual, es el famoso “levantar mano”, el cual permite al estudiante pedir la palabra para hacer algún comentario durante el desarrollo de las clases, fomentando de este modo un ambiente organizado y respetuoso con sus pares. Este gesto, tan irrelevante a primera vista, ofrece en realidad una herramienta muy útil para las personas que son quizás más tímidas o que no se sienten cómodas interrumpiendo a otros al hablar, ya que muestra de manera visual sus intenciones de participar. Esta actualización muestra entonces empatía hacia los usuarios. Dicha herramienta fue utilizada mayormente durante el intercambio realizado en el Instituto Universitario Pascual Bravo (Medellín, Colombia), en el cual la materia cursada implicaba realizar una simulación de reuniones empresariales. Esto obligaba al curso a formarse profesionalmente para el respeto hacia sus compañeros, hasta llegado su turno para poder hablar. También, esta

“ Como estudiantes de una carrera proyectual, en el que los talleres son nuestro espacio de intercambio de ideas, podemos afirmar que la virtualidad nos trajo una pérdida en el espacio compartido con nuestros pares. Sin embargo, a grandes penas, reconocemos que estas interfaces de comunicación logran simular estas escenas a través de la herramienta de creación de salas para conformar los grupos de trabajo, y recrear el intercambio de ideas que se daba de manera presencial. ”

herramienta funcionó como complemento de organización para el docente de la Universidad Autónoma de Tlaxcala, ya que a través de ella podía registrar la asistencia de los estudiantes que se conectan a la clase.

La virtualidad trajo consigo grandes ventajas para los estudiantes que llevan a la par una vida laboral o dificultosa por problemas personales, ya que pueden organizar sus horarios a conveniencia para asistir a las clases o en este caso especial del que hablaremos, tienen la posibilidad de mirar la clase grabada por la plataforma en la que se dicta, de manera asincrónica. La herramienta de grabación en tiempo real de las clases nos resultó realmente útil ya que al realizar intercambios de internacionalización a distancia se tiene que tener en cuenta las diferencias horarias entre los países implicados. Esta herramienta

permite a los usuarios que se proyecte en la pantalla del anfitrión de la videollamada, dando la posibilidad de subir el video a la nube, como lo es el caso de Google Meet vinculado con Google Drive. También, es una herramienta utilizada por los docentes ya que les permite grabarse a sí mismo relatando las clases teóricas y luego subirlas a la internet para que los estudiantes la miren de forma asincrónica, permitiéndoles gestionar sus tiempos de estudio.

Una de las cuestiones más debatidas durante el transcurso de las cursadas en modalidad virtual fue la comparación de la dinámica de estudio de los estudiantes entre la presencialidad y la virtualidad. Como estudiantes de una carrera proyectual, en el que los talleres son nuestro espacio de intercambio de ideas, podemos afirmar que la virtualidad nos trajo una pérdida en el espacio compartido con nuestros pares. Sin embargo, a grandes penas, reconocemos que estas interfaces de comunicación logran simular estas escenas a través de la herramienta de creación de salas para conformar los grupos de trabajo, y recrear el intercambio de ideas que se daba de manera presencial. También, permite al docente recorrer entre las salas para dar asistencia a los equipos y llevar las correcciones a un nivel más íntimo con el grupo de trabajo.

Para finalizar esta sección, queremos hacer mención a las opciones móviles que ofrecen estas interfaces. Con la descarga de los software app para dispositivos móviles, los estudiantes pueden ingresar a las clases desde cualquier lugar en el que se encuentren. Esta característica

es muy favorecedora para aquellos estudiantes que cumplen con otras responsabilidades fuera de la comodidad de su hogar y deben conectarse a las clases en tiempos remotos. Tuvimos que atravesar esta situación cuando uno de nosotros debía conectarse a la clase de la Universidad Anáhuac en horario de trabajo dentro de la oficina, hasta llegado el momento del fin de la jornada y poder conectarse desde el computador. También estas interfaces desde los dispositivos móviles fueron utilizados por los centros de internacionalización de las universidades para transmitirnos en vivo un recorrido por las ciudades extranjeras para compensar esta situación de intercambio cultural que se daría más fácilmente desde la presencialidad. Tuvimos el agrado de presenciar reuniones de estos centros en los que también nos enseñaron recetas locales del país al que pertenecían y nos posibilitaron la

comunicación con diseñadores importantes de las ciudades para reforzar este intercambio intelectual y cultura

### PLATAFORMAS HÍBRIDAS

Llamamos plataformas híbridas a aquellas interfaces que presentan herramientas para crear espacios donde las clases se desarrollan tanto de forma sincrónica como asincrónica. Nos resultan interesantes de trabajar y dar a conocer al público lector sobre estas, ya que las funciones que permiten que las clases se desarrollen con mayor fluidez.

Dentro del grupo de investigación del cual participamos, en nuestra universidad de origen, los integrantes interactuamos a través de la plataforma Discord, en el que se puede crear canales comunitarios, implementar salas comunicacionales, con espacios de chat y canales de voz. Ofrece una experiencia de uso amena y más descontracturada, implementando un lenguaje tanto escrito como gráfico más cercano a una plataforma que se usa para el entretenimiento. Se pueden adoptar roles distintivos en los chats, brindando a los docentes la posibilidad de controlar mejor la dinámica de trabajo. Pero, ¿qué interfaces híbridas conocimos en nuestra experiencia de internacionalización virtual? Gracias a la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México), tuvimos el agrado de interactuar con el equipo docente, directivos y estudiantes a través de Microsoft Teams. Esta propuesta de la empresa Microsoft es una plataforma integral, en donde además de funcionar como interfaz de comunicación, permite a los integrantes el publicado de información y consultas a modo de foro colaborativo. Los docentes pueden enviar



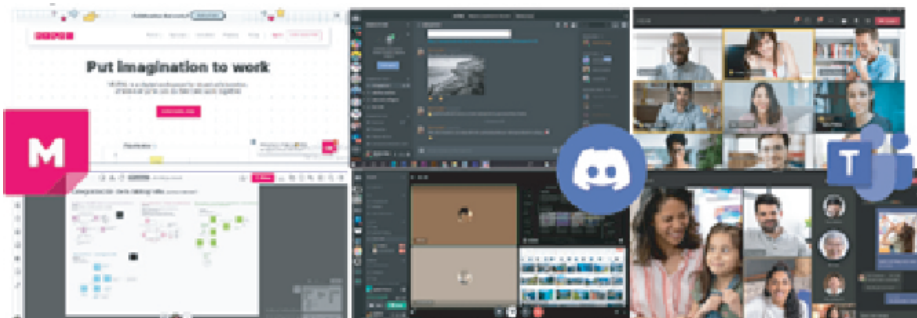
1. Interfaces de comunicación. Elaboración propia.



archivos a los estudiantes para el desarrollo del semestre y facilita la organización de las tareas por medio del calendario que posee que se vincula con la cuenta del usuario.

Por otra parte, la Universidad de Valparaíso y la Universidad Autónoma de Tlaxcala nos brindaron el correcto uso de las plataformas Miro y Mural. Dos interfaces sumamente llamativas para el desarrollo de trabajos grupales en el que los integrantes pueden interactuar en tiempo real mientras se está en llamada de voz. Realmente fue tanto el gusto que tuvimos por el uso de estas que hoy por hoy coincidimos en que las seguimos utilizando en nuestra vida académica mientras la virtualidad nos condiciona a trabajar en equipo a la distancia.

Otras herramientas utilizadas durante nuestra instancia de intercambio y también en nuestra universidad de origen, fueron las plataformas de edición de textos, presentaciones y planillas de cálculos como las que ofrecen Google Workspace y Microsoft Office 365. Ambas permiten que



2. Plataformas híbridas. Elaboración propia.

los usuarios trabajen de manera simultánea editando los archivos, pero con la particularidad de que toda la información queda guardada en la nube, evitando extravíos de los mismos. Consideramos que son herramientas realmente útiles y fundamentales para el desarrollo de trabajos durante esta instancia de modalidad virtual en el estudio.

### Análisis FODA de las interfaces virtuales

Consideramos pertinente realizar un análisis a partir de la matriz FODA de los atributos que encontramos en el uso de las interfaces virtuales



3. Matriz FODA, interfaces virtuales. Elaboración propia

aplicadas para la enseñanza. Con esto tratamos de identificar las ventajas y desventajas que ofrecen las plataformas para el desarrollo de las actividades académicas.

### Conclusión

Si bien la enseñanza virtual ha sido un reto para todos los niveles, la internacionalización educativa ha sido fuertemente perjudicada por la imposibilidad de movilidad que sufrieron los estudiantes universitarios. En tiempos “normales”, este tipo de experiencias eran oportunidades no solo para adquirir nuevos conocimientos y entendimientos sobre las dinámicas y lógicas de enseñanzas en distintas instituciones, sino que también representaban la posibilidad de conocer e interactuar con otras culturas, descubrir nuevos territorios y entablar vínculos con las personas que acompañaban en ese proceso.

A pesar de este impedimento, las plataformas que hemos mencionado anteriormente fueron herramientas esenciales para que estas experiencias pudieran adaptarse a los nuevos espacios virtuales de interacción. Principalmente las videoclases en tiempo real nos permitieron establecer vínculos con los docentes y compañeros de clase, logrando atravesar la percepción intangible de los espacios virtuales que se generaban. Aún cuando estábamos a kilómetros de distancia, fue muy fuerte la conexión que sentimos y pudimos lograr satisfactoriamente los dos objetivos que teníamos: incorporar nuevos conocimientos y conocer nuevas culturas.

Es rescatable que desde las áreas de coordinación de internacionalización de cada institución, se organizaron distintos eventos con los cuales se pretendía conformar un espacio para hacer posible el intercambio cultural entre estudiantes a partir de distintas actividades. Aunque no es lo mismo vivirlo de forma presencial, reconocemos que fue una iniciativa positiva, nuevamente apoyada de las interfaces virtuales.

Estas, entonces, llegaron para incorporarse de manera cotidiana a la actividad educativa, incluso cuando sea posible el regreso a las aulas, ya que representa un aprendizaje y un nuevo puente tendido no solo entre instituciones, sino entre estudiantes y docentes. La inclusión del trabajo remoto pero simultáneo ha transformado la realidad de los mencionados, y ha expandido sus capacidades para un retorno que hibridará la presencialidad con la comunicación y el trabajo desde el hogar.

Las herramientas cada vez se adaptarán y entrelazarán más en la gestión del aprendizaje, manteniendo cualidades que antes no se daban de igual manera, como son el registro y accesibilidad de los temarios, actividades y material, así como la posibilidad de tener clases teóricas sin la necesidad de acercarse al lugar físico de la institución.

Estas circunstancias extraordinarias por las que está pasando la educación universitaria han brindado oportunidades únicas de aprendizaje. Si bien no son un reemplazo para la presencialidad, ni puede

ofrecer dinámicas mejores para el aprendizaje, es cierto que presentó nuevos desafíos que colaboraron a incorporar conocimientos y habilidades que probablemente no hubieran sido aprendidos de otra manera. Las plataformas virtuales son, entonces, un medio que facilitan y hacen posible la continuidad del aprendizaje.

Con los resultados de este artículo esperamos poder colaborar con las organizaciones e instituciones de enseñanza, educadores, y personas que se desempeñan dentro de este ámbito, para que puedan explorar nuevas interfaces que les permitan mejorar las dinámicas de las clases virtuales

### Referencias bibliográficas

Allende, I. (1982). *La casa de los espíritus*. Buenos Aires, Argentina: Sudamericana.

Bauman, Z., & Donskis, L. (2019). *Maldad líquida*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.

Freire J. (2014) *La aventura del saber*. rtve. Recuperado el 18/06/2020 de: <https://www.rtve.es/alacarta/videos/la-aventura-del-saber/a-ventura-del-saber-27-02-14/2419998/>

Scolari, C.A(2018). *Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Barcelona, España: Gedisa S.A.

### Breve CV de autores

#### Malena Karaman

Estudiante avanzada de Diseño Industrial Adscripta a grupo de

Investigación "Grupo de Investigación Diseño y Sociedad", UNMdP, Mar del Plata, Argentina, malenak5420@gmail.com

#### Martina Rugo

Estudiante avanzada de Diseño Industrial, Estudiante de Comunicación Audiovisual, Adscripta a grupo de Investigación "Grupo de Investigación Diseño y Sociedad", UNMdP, Mar del Plata, Argentina, martinarugoo@gmail.com

#### Esteban Nicolás Zucchelli

Estudiante avanzado de Diseño Industrial, Adscripto a grupo de Investigación "Grupo de Investigación Diseño y Sociedad", UNMdP, Mar del Plata, Argentina, di.zucchelliesteban@gmail.com