

A&P

continuidad

Publicación temática de arquitectura
FAPyD-UNR

DOCENCIA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO: ¿QUÉ HAY DE NUEVO?

EDITORES ASOCIADOS: F. L. MARTÍNEZ NESPRAL; D. D. JIMÉNEZ Y
J. PERROTTI POGGIO



N.21/11 DICIEMBRE 2024

[D. L. HAYS] [M. S. SABUGO / D. D. JIMÉNEZ / F. L. MARTÍNEZ NESPRAL / J. PERROTTI POGGIO]
[F. CHEMELLI] [L. J. VAZQUEZ] [J. L. BARRIENTOS CHAMORRO / R. A. ABARCA ALARCÓN]
[S. KORNECKI] [G. P. KACZAN] [L. G. RODRÍGUEZ] [M. J. ESTEVES] [N. CZYTAJLO /
M. P. LLOMPARTE FRENZEL] [V. MIGLIOLI] [L. ROMERO-GUZMÁN / M. L. E. ORTEGA-TERRÓN]
[M. PITTALUGA] [A. VALDERRAMA] [DIRECCIÓN PROVINCIAL DE ARQUITECTURA E INGENIERÍA]
[J. J. STERLING SADOVNIK]



N.21/11 2024
ISSN 2362-6089 (Impresa)
ISSN 2362-6097 (En línea)

revista

A&P

continuidad

Publicación semestral de Arquitectura
FAPyD-UNR

UNR

FAPyD



Imagen de tapa:
Fotografía en el taller de
clases. Autora: Agustina
González. Edición A&P
Continuidad.

ISSN 2362-6089 (Impresa)
ISSN 2362-6097 (En línea)

Próximo número:
ESPACIO Y VIOLENCIA EN EL CONTEXTO DE EMERGENCIA
Y CONSOLIDACIÓN DEL MODELO NEOLIBERAL. POLÍTICAS,
INFRAESTRUCTURAS, ARQUITECTURAS EN LATINOAMÉRICA.
ENERO-JUNIO 2025, AÑO XII-Nº22 / ON PAPER / ONLINE

A&P Continuidad Publicación semestral de Arquitectura

Directora A&P Continuidad

Dra. Arq. Daniela Cattaneo
ORCID: 0000-0002-8729-9652

Editores asociados

Dr. Arq. Fernando Luis Martínez Nespral
Dr. Arq. Darío Daniel Jiménez
Mg. Arq. Julieta Perrotti Poggio

Coordinadora editorial

Arq. Ma. Claudina Blanc

Secretario de redacción

Arq. Pedro Aravena

Corrección editorial

Dra. en Letras Ma. Florencia Antequera

Traducciones

Prof. Patricia Allen

Marcaje XML

Arq. María Florencia Ferraro

Diseño editorial

DG. Belén Rodríguez Peña
Dirección de Comunicación FAPyD

A&P Continuidad fue reconocida como revista científica por el Ministerio dell'Istruzione, Università e Ricerca (MIUR) de Italia, a través de las gestiones de la Sociedad Científica del Proyecto.

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de los autores; las ideas que aquí se expresan no necesariamente coinciden con las del Comité editorial.

Los editores de A&P Continuidad no son responsables legales por errores u omisiones que pudieran identificarse en los textos publicados.

Las imágenes que acompañan los textos han sido proporcionadas por los autores y se publican con la sola finalidad de documentación y estudio.

Los autores declaran la originalidad de sus trabajos a A&P Continuidad; la misma no asumirá responsabilidad alguna en aspectos vinculados a reclamos originados por derechos planteados por otras publicaciones. El material publicado puede ser reproducido total o parcialmente a condición de citar la fuente original.

Agradecemos a los docentes y alumnos del Taller de Fotografía Aplicada la imagen que cierra este número de A&P Continuidad.

INSTITUCIÓN EDITORA

Facultad de Arquitectura,
Planeamiento y Diseño
Riobamba 220 bis
CP 2000 - Rosario, Santa Fe, Argentina
+54 341 4808531/35

aypcontinuidad@fapyd.unr.edu.ar
aypcontinuidad01@gmail.com
www.fapyd.unr.edu.ar

Universidad Nacional de Rosario

Rector
Franco Bartolacci

Vicerrector
Darío Masía

Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño

Decano
Mg. Arq. Pedro Ferrazini

Vicedecano
Arq. Juan José Perseo

Secretario Académico
Arq. Darío Jiménez

Secretaria de Autoevaluación
Dra. Arq. Jimena Paula Cutruneo

Secretaria de Asuntos Estudiantiles
Arq. Aldana Berardo

*Secretaria de Extensión Universitaria,
Vinculación y Desarrollo*
Arq. Aldana Prece

*Secretaria de Comunicación, Tecnología
Educativa y Contenido Multimedial*
Azul Colletti Morosano

Secretario de Posgrado
Dr. Arq. Rubén Benedetti

Secretaria de Ciencia y Tecnología
Dra. Arq. Alejandra Monti

Secretario Financiero
Cont. Jorge Luis Rasines

Secretario Técnico
Lic. Luciano Colasurdo

Secretario de Infraestructura Edilicia y Planificación
Arq. Ezequiel Quijada

Director General Administración
CPN Diego Furrer

Secretaría de Bienestar Docente
Arq. Paula Lapissonde

Comité editorial

Dr. Arq. Sergio Martín Blas
(Universidad Politécnica de Madrid. Madrid, España)

Dra. Arq. Virginia Bonicatto
(CONICET. Universidad Nacional de La Plata. La Plata, Argentina)

Dr. Arq. Gustavo Carabajal
(Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina)

Dra. Arq. Alejandra Contreras Padilla
(Universidad Nacional Autónoma de México. Distrito Federal, México)

Dra. Arq. Jimena Cutruneo
(CONICET. Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina)

Dr. DI. Ken Flávio Fonseca
(Universidade Federal do Paraná. Curitiba, Brasil)

Dra. Arq. Úrsula Exss Cid
(Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Valparaíso, Chile)

Comité científico

Dra. Arq. Laura Alcalá
(CONICET. Universidad Nacional del Nordeste. Resistencia, Argentina)

Dr. Arq. Salvatore Barba
(Universidad de Salerno. Fisciano, Italia)

Dr. Arq. Rodrigo Booth
(Universidad de Chile. Santiago, Chile)

Dr. Arq. Renato Capozzi
(Universidad de Estudios de Nápoles "Federico II". Nápoles, Italia)

Dra. Arq. Adriana María Collado
(Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe, Argentina)

Dra. Arq. Claudia Costa Cabral
(Universidad Federal de Río Grande del Sur. Porto Alegre, Brasil)

Dra. Arq. Ana Cravino
(Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina)

Dr. Arq. Carlos Ferreira Martins
(Universidad de San Pablo. San Carlos, Brasil)

Dr. Arq. Héctor Floriani
(CONICET. Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina)

Dr. Arq. Rodrigo S. de Faria
(Universidad de Brasilia. Brasilia, Brasil)

Dra. Arq. Cecilia Galimberti
(CONICET. Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina)

Dra. Arq. Cecilia Marengo
(CONICET. Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba, Argentina)

Dr. DI Alan Neumarkt
(Universidad Nacional de Mar del Plata. Mar del Plata, Argentina)

Dra. Arq. Cecilia Parera
(Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe, Argentina)

Dr. Arq. Anibal Parodi Rebella
(Universidad de la República. Montevideo, Uruguay)

Dra. DG. Mónica Pujol Romero
(Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina
Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina)

Dr. Arq. Samuel Padilla-Llano
(Universidad de la Costa. Barranquilla, Colombia)

Dr. Arq. Alberto Peñín Llobell
(Universidad Politécnica de Cataluña. Barcelona, España)

Dra. Arq. Mercedes Medina
(Universidad de la República. Montevideo, Uruguay)

Dr. Arq. Joaquin Medina Warmburg
(Instituto de Tecnología de Karlsruhe. Karlsruhe, Alemania)

Dra. Arq. Rita Molinos
(Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina)

Dr. Arq. Fernando Murillo
(Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina)

Dra. Arq. Alicia Ruth Novick
(Universidad Nacional de General Sarmiento. Buenos Aires, Argentina)

Dr. Arq. Jorge Nudelman
(Universidad de la República. Montevideo, Uruguay)

Dr. Arq. Emilio Reyes Schade
(Universidad de la Costa. Barranquilla, Colombia)

Dra. Arq. Cecilia Raffa
(CONICET. Mendoza, Argentina)

Dra. Arq. Venettia Romagnoli
(CONICET. Universidad Nacional del Nordeste. Resistencia, Argentina)

Dr. Arq. Mirko Russo
(Università degli Studi di Napoli Federico II. Nápoles, Italia)

Dr. Arq. Jorge Miguel Eduardo Tomasi
(CONICET. Universidad Nacional de Jujuy. S. Salvador de Jujuy, Argentina)

Dra. Arq. Ana María Rigotti
(CONICET. Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina)

Dr. DI. Maximiliano Romero
(Universidad IUAV de Venecia. Venecia, Italia)

Dr. Arq. José Rosas Vera
(Pontificia Universidad Católica de Chile. Santiago, Chile)

Dr. Arq. Joaquín Torres Ramo
(Universidad de Navarra. Pamplona, España)

Dra. Arq. Ruth Verde Zein
(Universidad Presbiteriana Mackenzie, San Pablo, Brasil)

Dra. Arq. Federica Visconti
(Universidad de Estudios de Nápoles "Federico II". Nápoles, Italia)



ÍNDICE

EDITORIAL

08 » 11

¿Algo distinto aparece en escena?

Fernando Luis Martínez Nespral,
Darío Daniel Jiménez y Julieta
Perrotti Poggio

REFLEXIONES DE MAESTROS

12 » 19

Naturalezas futuras:
abordando el diorama de
hábitat como medio de y para
la arquitectura de paisajes

David Lyle Hays

Traducción por Ana Valderrama

CONVERSACIONES

20 » 23

Aprender aprendiendo. Con-
versación con Mario Sabugo

Mario Sebastián Sabugo por
Darío Daniel Jiménez, Fernando
Luis Martínez Nespral y Julieta
Perrotti Poggio

DOSSIER TEMÁTICO

24 » 31

Acompañar la vuelta

Florencia Chemelli

32 » 43

Los talleres híbridos

Laura Josefina Vazquez

44 » 55

Diseño de juegos didácticos

José Luis Barrientos Chamorro y
Ricardo Antonio Abarca Alarcón

56 » 63

La virtualidad como genera-
dor de puentes culturales

Sylvia Kornecki

64 » 71

Historias para el Diseño

Gisela Paola Kaczan

72 » 83

Revisiones para una educa-
ción proyectual contempo-
ránea: situada, apropiada y
sostenible

Lucas Gastón Rodríguez

84 » 93

Arquitectura industrial y
ruralidad: teoría y práctica
en un taller de diseño archi-
tectónico

Matías José Esteves

94 » 103

Laboratorios urbanos: prácticas
docentes y propuestas peda-
gógicas desde una perspectiva
decolonial y ecofeminista

Natalia Czytajlo y María Paula
Llomparte Frenzel

104 » 113

El tiempo está desquiciado

Viviana Miglioli

114 » 125

Docencia, era digital e
inteligencia artificial en la
arquitectura y el diseño

Liliana Romero-Guzmán y María de
Lourdes Elizabeth Ortega-Terrón

ENSAYOS

126 » 137

Hacia un modelo para un
Diseño decolonial y no ex-
cluyente en Argentina

Mariana Pittaluga

138 » 147

Mas allá del observatorio

Ana Valderrama

ARCHIVO DE OBRAS

148 » 153

Escuela EESO 1643

Dirección Provincial de
Arquitectura e Ingeniería

TEMAS LIBRES

154 » 163

Estructuras de participa-
ción del actor social en la
renovación urbana

Juan Jacobo Sterling Sadovnik

164 » 169

Normas para autores

»

Barrientos Chamorro, J. L. y Abarca Alarcón, R. A. (2024). Diseño de juegos didácticos.

Una experiencia en fabricación digital a través de una propuesta formativa híbrida en educación superior. *A&P Continuidad*, 11(21), 44-55. doi: <https://doi.org/10.35305/23626097v11i21.474>



Diseño de juegos didácticos

Una experiencia en fabricación digital a través de una propuesta formativa híbrida en educación superior

José Luis Barrientos Chamorro y
Ricardo Antonio Abarca Alarcón

Español

El siguiente trabajo tiene por objetivo observar las prácticas docentes en el campo de la formación de diseñadores y arquitectos, a través del prisma de los nuevos escenarios que se desprenden de la consolidación de la sociedad de la información y los hechos globales. En particular nos enfocamos en la pandemia COVID, que recientemente afectó dramática y decisivamente los hábitos de convivencia de la humanidad. Se describe una experiencia educativa de transición entre una modalidad formativa mediada por una interfaz tecnológica y una instancia presencial en torno a un proceso proyectual de desarrollo de un set de juegos didácticos para estimular los principios de espacio, recorrido y equilibrio en niños entre 3 y 12 años. El proceso sigue una secuencia de tres momentos. El primero consiste en la alfabetización en fabricación digital a distancia realizado durante el año 2021; el segundo, desarrollo y producción presencial en la institución de educación superior, realizado durante el año 2022 y el tercero, también presencial, consiste en la validación de la propuesta en un jardín infantil realizado el año 2023. De la experiencia se concluye una propuesta formativa híbrida para desplegar competencias tecnológicas en la elaboración de proyectos de fabricación digital.

Palabras clave: educación híbrida, arquitectura, fabricación digital.

Recibido: 14 de junio 2024

Aceptado: 17 de septiembre de 2024

English

This study aims to observe teaching practices in the field of designer and architect training through the lens of new scenarios arising from the consolidation of information society and global events. In particular, we focus on the COVID-19 pandemic, which recently and dramatically affected humanity's habits of coexistence. We describe an educational experience of transition between a training modality mediated by a technological interface and a face-to-face instance dealing with a design process for developing a set of didactic games to stimulate the principles of space, movement, and balance for children between 3 and 12 years old. The process follows a sequence of three moments: the first case consists of distance learning in digital fabrication carried out in 2021; the second one introduces the development and face-to-face production at the higher education institution in 2022; and the third one, which was also face-to-face, addresses the validation of the proposal in a kindergarten in 2023. The experience concludes with a proposal for a hybrid training model to develop technological competencies in the elaboration of digital fabrication projects.

Key words: hybrid education, architecture, digital manufacturing.

» La educación híbrida en el contexto de la didáctica proyectual

La educación híbrida, también conocida como educación mixta o *blended learning*, es un enfoque pedagógico que combina el aprendizaje presencial con el aprendizaje en línea, aprovechando lo mejor de ambos entornos para mejorar la experiencia educativa. De este modo la interacción social presencial se complementa con otros tipos de comunicación sobre ambientes virtuales, provistos por la multiplicidad de herramientas que esta ofrece (Rodríguez, Romero y Rodríguez, 2024). En el contexto de la didáctica proyectual, la educación híbrida ofrece oportunidades para integrar la teoría con la práctica, fomentando la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas. Este marco teórico explorará los fundamentos de la educación híbrida y su aplicación en el contexto de la enseñanza de la didáctica proyectual para el diseño y la arquitectura, integrando procesos de fabricación digital. Los conceptos relevantes entonces, para efecto de este marco teórico son la educación híbrida, la didáctica proyectual y, en tercer lugar, su incidencia complementaria en el contexto de la educación

superior para el diseño y la arquitectura. Desarrollaremos cada uno de estos tres temas a continuación, como sustento teórico de la experiencia realizada y expuesta más adelante.

La educación híbrida

La educación híbrida se caracteriza por combinar elementos del aprendizaje presencial con el aprendizaje en línea en sus modalidades sincrónica y asincrónica, permitiendo a los estudiantes participar en actividades tanto en el aula física como a través de plataformas digitales, llámense entornos virtuales o personales de aprendizaje. Este enfoque ofrece flexibilidad en el tiempo, el lugar y el ritmo del aprendizaje, al tiempo que promueve la interacción y el compromiso del estudiante; por lo tanto, su autonomía es clave para que la metodología tenga efecto educativo. En este sentido el rol del educador es fundamental como mediador entre los contenidos, las actividades y los estudiantes (Sacavino y Candau, 2022). Dentro de la educación híbrida podemos reconocer distintos modelos educativos combinados. Desde el año 2008 en

la Universidad de Harvard, los investigadores Michel Gorn y Clayton Christensen vienen desarrollando un sistema de modelos para aplicar metodologías híbridas en educación, y en 2012 el Instituto Innosight publicó el artículo "Classifying K-12 blended learning" que caracterizó los principales modelos de educación híbrida, entre los cuales a grandes rasgos se pueden reconocer los siguientes: *Rotación de estaciones* es un modelo donde los estudiantes rotan entre actividades presenciales y en línea, utilizando diferentes recursos, espacios físicos, laboratorios computacionales y tecnologías. Propone una clase dinámica con experiencias distintas pero simultáneas para distintos grupos. Por otra parte, se destaca el modelo de *Aula invertida* que consiste en que los estudiantes revisan el contenido en línea en sus hogares o lugares de estudio antes de la clase, permitiendo un enfoque más centrado en la aplicación práctica durante el tiempo presencial. En tercer lugar, el modelo de *Enriquecimiento en línea* proporciona actividades y recursos adicionales en línea para complementar la instrucción presencial. Los laboratorios

virtuales, por ejemplo, entregan la posibilidad de realizar experimentos y actividades prácticas a través de simulaciones y entornos virtuales. Ninguno de estos modelos es privativo de la educación híbrida, pero operan naturalmente en estos ambientes ya sea de forma particular o asociada. Al aplicar estos recursos combinados en la educación híbrida, se enriquecen los procesos de aprendizaje con una serie de ventajas. Proporciona la flexibilidad necesaria para que los alumnos accedan al contenido en línea en cualquier momento y lugar, adaptándose así a sus necesidades individuales. Los recursos digitales se ajustan a distintos estilos de aprendizaje y niveles de habilidad, lo que permite una experiencia educativa más personalizada. Además, la interactividad fomenta la participación activa de los estudiantes mediante actividades prácticas, debates en línea y colaboración en proyectos. Al aprovechar las tecnologías digitales, se optimizan los recursos y se reducen los costos asociados con la instrucción tradicional, lo que hace más eficientes los procesos de enseñanza. Para Engel y Coll (2022), los múltiples recursos ofrecen diversas alternativas para alcanzar los objetivos de aprendizaje, así como las variadas modalidades de interacción favorecen la participación conjunta de modo dinámico y posible de adaptar a distintos escenarios.

En un estudio publicado por UNESCO en 2023 sobre el repensar la educación híbrida después de la pandemia se plantea que la educación híbrida no es un tema nuevo y tiene su origen de la educación a distancia de mediados del siglo pasado, la pandemia no hizo más que desarrollar de modo explosivo un tema latente que es el foco de la experiencia que se relata en este documento. “Las investigaciones pusieron foco en distintas dimensiones de esta hibridación: las tecnologías y sus usos, los tiempos, los modelos pedagógicos, el rol docente y los aprendizajes entre otras. La educación híbrida remite a trabajar al mismo tiempo lo físico y lo virtual en términos de transformaciones, colaboraciones, sinergias y reconocimientos” (Lion, 2023, p. 37). En la interacción de todas estas dimensiones se detecta su complejidad y la necesidad de comprender sus efectos a largo plazo para la

definición de políticas. De este modo se puede aprovechar mejor toda su potencialidad si se comprenden sus efectos al momento de planificar una estrategia educativa.

La educación híbrida remite a trabajar al mismo tiempo lo físico y lo virtual en términos de transformaciones, colaboraciones, sinergias y reconocimientos. En la interacción de todas estas dimensiones, se detecta su complejidad y la necesidad de comprender sus efectos a largo plazo para la definición de políticas. Frente a esta complejidad, se destacan algunas preguntas recurrentes en torno a la *didáctica proyectual*.

La didáctica proyectual

Esta tiene raíces en la metodología Vorkus, propuesta la primera mitad del siglo XX por la Bauhaus y está esencialmente imbricada hoy en la experiencia formativa de los estudiantes de diseño o arquitectura en todas las escuelas del mundo, por lo que no nos extendemos sobre este punto, pero subrayamos que la abordaremos como una estrategia educativa entendida desde la enseñanza del diseño y de la arquitectura que reconoce una instancia espacio-temporal para la construcción del conocimiento disciplinar, cultural y social, porque implica habilidades y comportamientos éticos, estéticos, participativos y comunitarios en un proceso gradual, iterativo e integrador. Debido a su estructura organizativa, operativa y cognitiva, el taller es una modalidad pedagógica de gran relevancia y consistencia con los paradigmas contemporáneos y la educación actual, no sólo en el campo de la educación superior sino en la educación primaria, secundaria e incluso en la reciente denominación de educación para la vida. A través de sus métodos didácticos, se enfatizan aspectos como la autonomía en el momento de responsabilizarse el estudiante de sus propios procesos individuales y colectivos como curso. Además, incorpora metacognición como recurso de aprendizaje en el momento en que el estudiante se pregunta de modo autocrítico al analizar a través de su propia práctica, cómo llega a determinados resultados o genera conocimiento. La formación o entrenamiento en el aprendizaje de secuencias tecnológicas

en procesos de fabricación digital, por ejemplo, afectan especialmente el desarrollo de habilidades procedimentales. Asimismo, la didáctica proyectual releva la importancia del abordaje de la complejidad al resolver problemas multifactoriales, y la transdisciplinariedad, inevitable a la hora de intervenir desde la disciplina de la arquitectura o el diseño en la sociedad y sus múltiples contextos situados, en lugar de centrarse en el adiestramiento, la especialización técnica y la rigurosidad analítica propias del conductismo afianzado en lógicas más bien ancladas en la época industrial. Como resultado, las modalidades y métodos empleados en la enseñanza y el aprendizaje de la arquitectura y el diseño dan forma a una educación que equilibra enfoques prescriptivos y crítico-reflexivos, fomentando la aplicación práctica de los contenidos teóricos. Se trata de una educación integrada que entrelaza conocimientos disciplinares, habilidades proyectuales y recursos interpersonales, abordando así el saber proyectual en el desarrollo de habilidades analíticas, creativas y comunicativas (Rodríguez y Fiscarelli, 2023).

Aplicaciones de la educación híbrida en la didáctica proyectual

Existen diversas ventajas en la integración de la educación híbrida a contextos de enseñanza que utilizan la didáctica proyectual, en este caso en educación superior y más específicamente en la enseñanza de la arquitectura y diseño, que es el foco de este estudio. Por ejemplo, permite a los profesores complementar las lecciones conceptuales en el aula con recursos multimedia, como videos, simulaciones y presentaciones interactivas. Estos recursos pueden mejorar la comprensión de los conceptos teóricos y proporcionar ejemplos prácticos de aplicación en proyectos de diseño y arquitectura. Por otra parte, en las generaciones post COVID se ha cultivado un acercamiento a esta forma de trabajo colaborativo a distancia debido a que el lenguaje tecnológico usado es acorde al propio de las actuales generaciones y muy asociadas a sus códigos comunicacionales (Marmolejo y Vásquez, 2021). La institución educativa debería reconocer y utilizar estos nuevos fenómenos, no evitarlos o

desconocerlos, pero tampoco darlos por asumidos por estudiantes y profesores, esto significa convertir una debilidad de la modernidad o sobremodernidad según Chul Han (por ejemplo, la deformación del lenguaje o la apropiación simbólica sustitutiva) en una estrategia para atraer o incentivar el acercamiento de los estudiantes a experiencias educativas que inciden positivamente en su desarrollo formativo. Es importante para el docente tener en consideración este punto al momento de diseñar contenidos y planificar actividades involucradas en un proceso proyectual, ponderando virtualidad y presencialidad, ya que no puede darse formación si no existe una superficie de comunicación apropiada y compartida en el dominio de su acceso y uso. Otro efecto importante es la colaboración en línea, dado que los entornos virtuales de aprendizaje facilitan la colaboración entre estudiantes y sus pares, y docentes, permitiendo la comunicación en tiempo real, la compartición de documentos y la coedición de proyectos. En efecto, el aprendizaje colaborativo entonces se ve potenciado por las herramientas digitales y la posibilidad de participar en el desarrollo de un proyecto a distancia y en equipo (Quezada y Contreras, 2021). Esta colaboración en línea fomenta el trabajo en equipo y la creación colectiva en el contexto de la didáctica proyectual. Con respecto a la evaluación de los aprendizajes, la evaluación formativa se ve afectada positivamente porque los sistemas de gestión del aprendizaje ofrecen herramientas para la evaluación permanente, que permite a los profesores monitorear el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación oportuna posibilitando también instancias de co, y autoevaluación. Esto es especialmente relevante en proyectos de diseño o arquitectura, donde la retroalimentación continua es fundamental para el desarrollo de habilidades y la mejora del rendimiento, siendo una particularidad la constante relación maestro-discípulo en el progreso y desarrollo de un proyecto. Sin duda, la educación híbrida permite extender el aprendizaje más allá del aula física, proporcionando oportunidades para la exploración independiente, la investigación y el desarrollo profesional. Los estudiantes pueden

acceder a recursos en línea, participar en comunidades de práctica y colaborar en proyectos externos relacionados con la didáctica proyectual. La educación híbrida, sin embargo, debe considerar un acceso equitativo a la tecnología. En este sentido, la brecha digital puede limitar el acceso de algunos estudiantes a los recursos y actividades en línea, lo que plantea desafíos en términos de equidad y acceso a la educación en igualdad de condiciones. Por eso es importante adoptar medidas para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las herramientas y tecnologías necesarias para participar en un proceso educativo bajo los estándares de la educación híbrida de manera efectiva. Como síntesis, podemos sostener que la educación híbrida ofrece un enfoque innovador y flexible para la enseñanza de la didáctica proyectual, combinando lo mejor del aprendizaje presencial con las buenas prácticas del aprendizaje en línea para enriquecer la experiencia educativa. Al integrar recursos multimedia, fomentar la colaboración en línea y proporcionar evaluación formativa, los profesores pueden crear entornos de aprendizaje dinámicos y centrados en el estudiante que promuevan la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

» Contexto de la intervención

La intervención se llevó a cabo en la Universidad de las Artes y las Comunicaciones (UNIACC) en Santiago de Chile. Es una institución privada que define su misión en su página web “como proporcionar educación superior de calidad a nivel de pre y postgrado, a un amplio universo de estudiantes a través de una formación integral y multimodal en las áreas de las ciencias, las humanidades, las artes y las comunicaciones; aportando a la creación, preservación y transmisión del conocimiento en una vinculación constante del quehacer institucional con la sociedad”. Para efectos de observar una experiencia de aprendizaje híbrida en el campo de las disciplinas con formación centrada en didáctica proyectual se implementaron dos talleres, el primero, en 2021, fue un taller online de fabricación digital, y el

segundo en 2023, un taller presencial de carácter extracurricular. Ambos dictados por el mismo docente, diseñador profesional de muebles y objetos, utilizando principios y tecnología de fabricación digital. La muestra se constituye, para la experiencia virtual, por 18 estudiantes de primer y tercer año con paridad de género y, para la experiencia presencial, por 5 estudiantes de tercer año, también con paridad de género.

Para efectos de este artículo definiremos fabricación digital como el conjunto de procesos de producción que utilizan herramientas computacionales y tecnologías avanzadas, como la impresión 3D, el corte láser y el fresado CNC, para transformar datos digitales en objetos físicos (Gershenfeld, 2012). Este paradigma permite una personalización masiva, una reducción de residuos y tiempos de producción, y facilita una mayor integración entre el diseño y la manufactura. Según Blikstein (2013), la fabricación digital fomenta la innovación al empoderar a los usuarios para crear y modificar productos en un entorno colaborativo, rompiendo las barreras tradicionales entre diseñadores, fabricantes y consumidores.

El curso on line se desarrolló como curso obligatorio de la malla y el curso presencial consistió en un taller electivo al que concurren 5 estudiantes que experimentaron previamente el curso remoto.

Los objetivos del curso obligatorio son los siguientes: a) introducir a los participantes en el ámbito profesional de la fabricación digital, proporcionando conocimientos sobre las herramientas digitales disponibles para la arquitectura del futuro; b) familiarizar a los estudiantes con software especializado destinado al diseño y fabricación utilizando tecnologías como máquinas láser, CNC router e impresión 3D; c) capacitar a los participantes en la realización de simulaciones de archivos digitales, con el fin de comprender los procesos de mecanizado de piezas utilizando herramientas disponibles para la fabricación; d) proporcionar una comprensión teórica para poder complementar de manera eficiente en la práctica los conceptos fundamentales relacionados con la fabricación digital.

Por su parte, los objetivos del curso electivo son: a) alfabetizar en usos tecnológicos complejos asociados a las disciplinas del diseño y la arquitectura; b) diversificar los temas abordados en experiencias remotas y presenciales bajo la premisa de la didáctica proyectual; c) Aportar desde el diseño y la arquitectura en el entorno social con foco en la primera infancia.

De acuerdo con estos ejes se implementó un taller extracurricular llamado Fabricación digital en diseño, hacia un paradigma de colaboración abierto. Su duración fue de un semestre con clases de 6 horas de duración, una vez a la semana. La secuencia didáctica se compone de las etapas investigación, fabricación, transferencia y validación que serán descritas en el siguiente apartado.

» Descripción de la experiencia

Etapa 1: Clase Online de Fabricación Digital en Arquitectura durante la Pandemia del 2021. Curso de Introducción Profesional.

En medio de un contexto desafiante, la pandemia del 2021 generó un punto de inflexión en

la forma en que educamos y nos relacionamos. En este escenario, las clases online emergieron como una instancia esencial para continuar con la formación académica, adaptándose a las circunstancias vividas de modo dramático e improvisado para gran parte de las instituciones educativas del mundo. En este contexto, destaca un espacio de aprendizaje que no solo abordó los procesos básicos y teóricos, sino que también se sumergió en la compleja intersección entre la arquitectura, diseño, tecnología, innovación interdisciplinaria y procesos de fabricación digital. El objetivo del curso Introducción Profesional fue explorar la interacción entre la arquitectura y las nuevas tecnologías desde un desarrollo que aborda competencias esenciales en la fabricación digital y los recursos tecnológicos que se utilizan, principalmente con softwares especializados como ArtCam, Fusión 360, RhinoCeros, AutoCAD, Illustrator todos con características orientadas al diseño y arquitectura y procesos de máquinas CNC, corte láser e impresión 3D. Este curso pertenece al primer semestre y año de la malla de la carrera de Arquitectura y se

diseñó fundamentalmente para explorar las competencias esenciales en el ámbito de la arquitectura y la fabricación digital. A través de clases online, los alumnos fueron introducidos en los conceptos básicos de arquitectura, incorporando actividades de lecturas asignadas, discusiones sobre diferentes estilos de arquitectura, visualización de documentos y análisis crítico de ejemplos arquitectónicos. Dentro de las herramientas digitales se alfabetizó en máquinas asistidas por computadora CNC, clases de software CAM y tecnologías de impresión aditiva 3D, asignando proyectos individuales y grupales, dinámicas formativas que incluyeron presentaciones y revisión de propuestas digitales, con el objetivo de generar a continuación procesos prácticos y proyectos reales incluyendo las herramientas digitales ya mencionadas. La estructura del curso se centró en dos pilares fundamentales: la experimentación y la elaboración estandarizada. Por un lado, se fomentó la exploración en la manipulación de las nuevas tecnologías y tendencias emergentes en el campo de la fabricación digital proporcionando

a los alumnos una visión actualizada de las herramientas disponibles y sus aplicaciones potenciales en el ámbito arquitectónico y por otra parte, se pusieron en práctica estos conocimientos a través de proyectos que desafiaron la creatividad y la destreza técnica de los estudiantes con archivos digitales y elaboración de proyectos reales.

Los temas abordados fueron la integración de referencias arquitectónicas contemporáneas que ilustraron el potencial de la fabricación digital en el diseño y la construcción, por ejemplo, estructuras paramétricas, fachadas dinámicas, cortes simples y geometrías complejas enfatizando la comprensión de las posibilidades creativas involucradas en estos procesos tecnológicos.

Además, la clase se orientó con un enfoque transdisciplinario, con la participación de artistas, diseñadores y arquitectos, cuestión que reflejó las realidades complejas del ambiente profesional. Se promovió la colaboración fomentando el intercambio de ideas y la co-creación de soluciones innovadoras. Esta

perspectiva ampliada no solo enriqueció el proceso de aprendizaje, sino que también preparó a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral con una mentalidad abierta y adaptable.

El curso de introducción profesional tuvo clases con una mirada centrada en la fabricación digital sobrepasando las características de una experiencia educativa convencional. Se intencionó la exploración y el descubrimiento, con una mirada centrada en el futuro y la fabricación digital que está revolucionando la industria de la arquitectura y el diseño. Integrar tecnologías desde el inicio de la carrera prepara a los estudiantes para enfrentar los cambios que desde lo profesional implican competencias posicionadas en el manejo de herramientas digitales, teniendo una ventaja competitiva laboral, y proporcionando creatividad en formas y estructuras que serían difíciles o imposibles de realizar con métodos tradicionales.

A través de la convergencia entre la arquitectura y las nuevas tecnologías, los alumnos no solo adquirieron habilidades técnicas, sino que

también desarrollaron una visión ampliada de su campo profesional y su potencial transformador en el mundo actual, ya que desarrollar habilidades técnicas y una comprensión profunda en la digitalización les permitió experimentar con tecnologías, combinando proyectos colaborativos y equipos multidisciplinarios y facilitando la aplicación de conocimientos técnicos en el uso de software especializados, que es otra pieza clave en el proceso de aprendizaje. La adquisición de estas habilidades es fundamental para explorar áreas de interés específicas dentro de la fabricación digital y la arquitectura.

Como parte del curso, los estudiantes también desarrollan habilidades esenciales para el boceto de ideas, modelado 2D y la creación de archivos técnicos para la producción digital. Trabajaron con softwares Illustrator y AutoCAD, exportando archivos DXF para procesos de mecanizado de piezas en software ArtCam. Es importante destacar que la fabricación digital está en constante evolución, y la capacidad de adaptarse a estos cambios es crucial. Los arquitectos que dominan tecnologías avanzadas

UNIDADES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES
1. Introducción a los conceptos básicos, orientación y fundamentos	Familiarizar a los estudiantes con los conceptos básicos de fabricación digital y su relevancia en la arquitectura.	Presentaciones sobre la historia y evolución de la fabricación digital. Lecturas asignadas y discusiones en clase sobre casos de estudio relevantes. Introducción a los softwares Illustrator y AutoCAD.
2. Desarrollo de habilidades de boceto y modelado 2D.	Desarrollar habilidades prácticas en el boceto de ideas y modelado 2D.	Talleres de boceto a mano y digital. Ejercicios prácticos en Illustrator para crear diseños 2D. Proyectos individuales de diseño, desde el boceto inicial hasta el modelado detallado.
3. Creación y exportación de archivos técnicos. Producción de archivos técnicos	Crear y exportar archivos técnicos para la fabricación digital.	Instrucción en el uso de AutoCAD para la creación de planos técnicos. Prácticas en la exportación de archivos DXF. Sesiones de feedback para revisar y mejorar los archivos técnicos creados.
4. Aplicación en procesos de mecanizado de piezas digitales.	Aplicar los conocimientos adquiridos en procesos de mecanizado digital utilizando software ArtCam.	Introducción al software ArtCam y su uso en la fabricación digital. Ejercicios prácticos de mecanizado, desde la preparación del archivo DXF hasta la producción de piezas. Evaluación de la precisión y calidad de las piezas producidas.
5. Innovación y respuesta a desafíos globales.	Fomentar la capacidad de utilizar tecnologías avanzadas para enfrentar desafíos globales.	Conversatorios sobre cambio climático, urbanización y escasez de recursos. Proyectos de diseño enfocados en soluciones sostenibles y resilientes. Presentaciones finales y discusiones sobre las propuestas innovadoras desarrolladas.
6. Evaluación y reflexión y retroalimentación.	Evaluar el progreso de los estudiantes y reflexionar sobre el aprendizaje.	Presentación final de proyectos individuales y en grupo. Sesiones de retroalimentación con instructores y compañeros. Reflexión sobre los logros y áreas de mejora, y planificación de futuros desarrollos.

Figura 1. Secuencia de aprendizaje. Etapa 1, virtual. Elaboración propia.

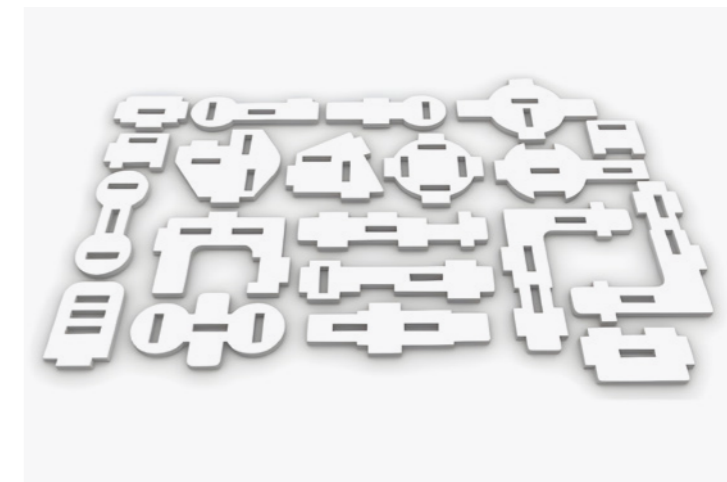
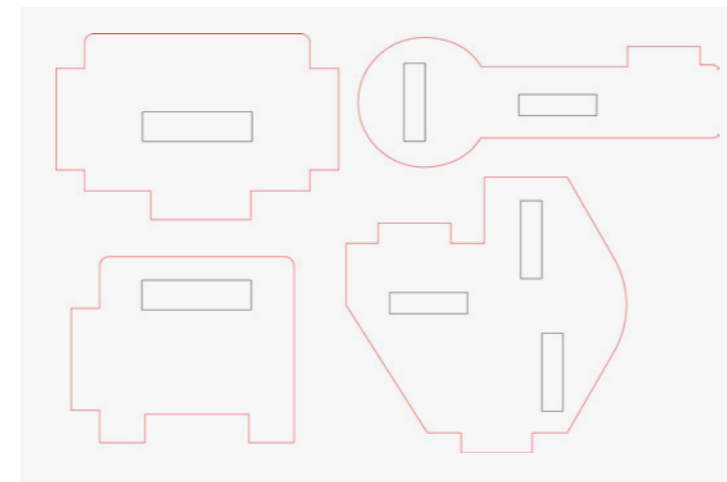


Figura 2. Diseño de piezas vector2D, trabajo de geometrías básicas que se incorporan a procesos de diseño y fabricación digital, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad UNIACC - 2023. Elaboración propia. | Figura 3. Traspaso de archivo vector a digitalización 3D Juego I - IMAKU/ INTERSECCIÓN, muestra de piezas y montaje para visualización final del diseño. Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad UNIACC - 2023. Elaboración propia.

pueden responder de manera efectiva a desafíos globales como el cambio climático, la urbanización y la escasez de recursos, impulsando la innovación y buscando soluciones sostenibles y resilientes. A continuación, se presenta la secuencia de aprendizaje de las dos etapas (primero la experiencia virtual en la Figura 1 y luego se describe la etapa presencial)

Etapa 2: Clases Presenciales, Diseño y la relación entre el juego. Primer semestre 2023. Curso Extracurricular alumnos de Arquitectura.

Durante la segunda etapa del programa, se llevó a cabo un proyecto extracurricular centrado en el diseño de juegos didácticos para niños preescolares mediante la fabricación digital como proceso productivo. Este proyecto representó una oportunidad para aplicar los conocimientos adquiridos en el curso online realizado en el año 2021, en un contexto práctico y colaborativo presencial. Involucró el proceso de diseño aplicado a la utilización de las máquinas CNC router, máquina láser y la impresora 3D. Exploraron la importancia de generar un diseño optimizado y desarrollar piezas susceptibles de fabricar en cualquier parte del mundo. Los estudiantes elaboraron una variedad de conceptos y técnicas para crear experiencias de juego que ayudaran y estimularan la habilidad espacial, como la

capacidad de percibir, comprender y manipular el espacio que nos rodea, percepción de distancias entre objetos y, finalmente comprender relaciones espaciales simples como arriba-abajo y delante-detrás.

La estrecha relación entre el juego y el desarrollo cognitivo de los niños es fundamental. Los programas escolares promueven la importancia de los juegos educativos como herramienta esencial en la enseñanza contemporánea, promoviendo una forma lúdica en la formación infantil. Con respecto al diseño, se aplicó el método de ensayo y error aplicando lo aprendido en clases online, trabajando en un proyecto real direccionado a las necesidades de un jardín infantil en Santiago de Chile. La creación de estos juegos implicó considerar diversos aspectos, tales como el rango de edades, la cantidad de participantes (niños y niñas) y los elementos visuales pertinentes para estimular la curiosidad y la exploración.

Los juegos diseñados en este curso extracurricular desarrollan conceptos básicos espaciales, propios de la arquitectura y la vida diaria, fomentando habilidades como distinguir profundidades, diferenciar direcciones y desarrollar equilibrio en estructuras, así como diferentes tipos de uniones que permiten la creación de diversas configuraciones estructurales. En

conjunto, se resalta la importancia del juego en el desarrollo infantil y cómo la creatividad y la exploración en entornos lúdicos contribuyen significativamente al aprendizaje. Esta experiencia que explora los juegos se utiliza como base para comenzar a diseñar las piezas, tomando en cuenta que deben ser atractivos para los niños, ya sea por las formas, colores o dimensiones, y que aporten de manera significativa a su desarrollo cognitivo, espacial y creativo. Para lograrlo concebimos juegos con una base de inspiración, en el baile o figuras geométricas, además de los referentes anteriormente mencionados. En el documento de Bases Curriculares del Ministerio de Educación del Gobierno de Chile podemos encontrar en el sexto y octavo objetivo respectivamente del programa para nivel medio, el utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás, arriba/ abajo, adentro/afuera, antes/ después, rápido/lento en situaciones cotidianas y lúdicas y coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego. Estos objetivos determinan las funcionalidades lúdicas que se presentan en los prototipos descritos a continuación y que fueron posteriormente testeados en un jardín infantil (Ministerio de Educación de Chile, 2024).

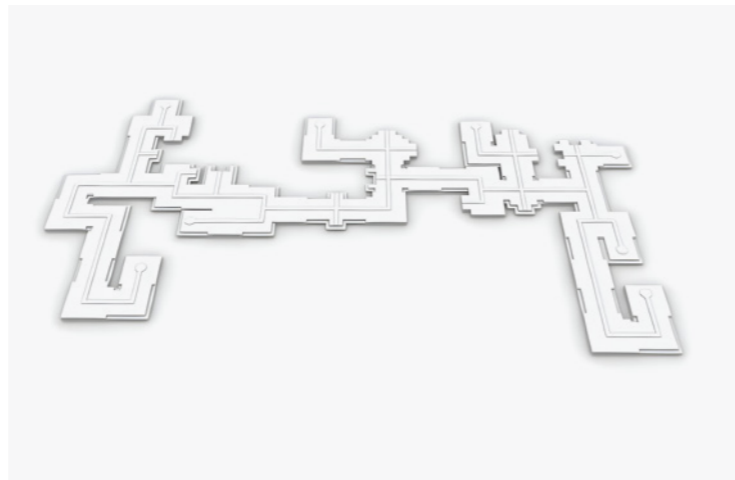
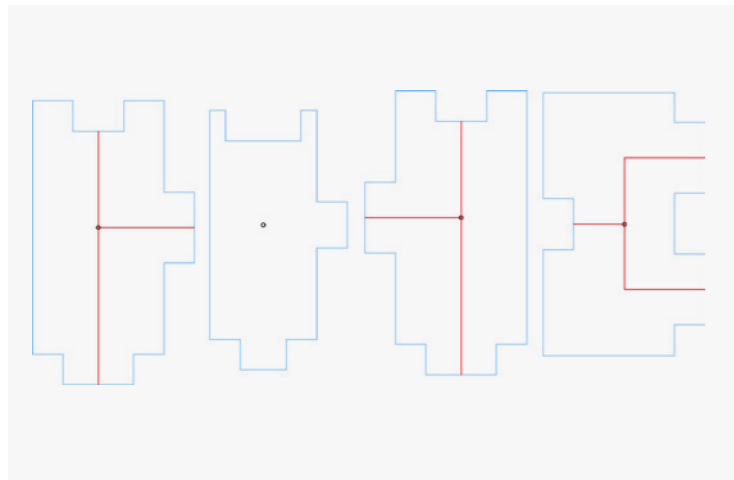


Figura 4. Diseño de piezas vector 2D, trabajo de geometrías básicas que se incorporan a procesos de diseño y fabricación digital, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad UNIACC - 2023. Elaboración propia. | Figura 5. Traspaso de archivo vector a digitalización 3D Juego II - ROTAIA/ RIEL, muestra de piezas y montaje para visualización final del diseño. Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad UNIACC - 2023. Elaboración propia.

Propuestas de juegos: diseños de juegos didácticos relacionados a la arquitectura

A continuación, se describen los tres juegos desarrollados en el contexto de las experiencias híbridas desarrolladas.

El juego Intersección / Imaku ofrece a los niños la oportunidad de construir sus propias estructuras, fomentando su interacción con diferentes piezas, tamaños y utilizando las intersecciones como base principal. Tiene como objetivo que los niños puedan diseñar formas con niveles y desniveles de estructuras auto soportables, lo que les permite desarrollar habilidades de observación, búsqueda de posibilidades en el diseño y creatividad. La mayor ventaja de la ingravidez es la multitud de posibilidades para unir cada pieza sin una dirección predeterminada, lo que incentiva, la imaginación y la exploración en la construcción de las estructuras.

El diseño de las piezas se basa en la geometría básica, como el cuadrado, triángulo, pentágono, etc. (Fig. 2 y 3). Estas formas básicas son alteradas de distintas maneras para conseguir nuevas configuraciones más complejas.

Diseñado para la interacción de los niños con geometrías simples y con el encaje de piezas con uniones, el juego Riel/Rotalia fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, la interacción

y colaboración en el juego grupal. La base conceptual para el diseño del juego son las placas tectónicas y cómo estas se superponen una a otra relacionándose entre sí, y generando de este modo un nuevo sistema de unión por acoplamiento (Figs. 4 y 5).

El juego cuenta con un total de 30 piezas. Se comienza situando la pieza de *punto de inicio* en el tablero en la dirección indicada tras lo cual se deben encajar las demás piezas que contienen los *rieles* generando un recorrido continuo que conecte todas las partes del laberinto. Los niños, deben analizar y planificar la ruta adecuada para completar el recorrido de manera efectiva, lo que les permite desarrollar la habilidad de observación y resolución de problemas.

Por último, el juego Equilibrio / Osuus ha sido diseñado con la finalidad de desarrollar la destreza de los niños en el ámbito del equilibrio dinámico, así como en la identificación de las opciones adecuadas para sostener la construcción, fomentando el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas.

Las piezas de este juego se diseñaron con inspiración en los movimientos dinámicos propios de determinados bailes: el patinaje artístico, tango y baile contemporáneo (Fig. 6 y 7). El enfoque es la conexión que existe entre la pareja, y la fluidez de sus movimientos para obtener

formas orgánicas que evolucionan mediante ensayo y error.

El juego incluye 16 piezas en total, 15 piezas inspiradas en los bailes, y 1 pieza circular que permite que todas las demás tengan interacción con esta. El juego posee una base estructural con perforaciones que permiten unir y cruzar las demás piezas. La construcción se basa en la colaboración entre los niños para generar ramificaciones con las piezas sobre la estructura base, las cuales pueden configurarse de manera vertical, horizontal, ascendente y descendente, Además de fomentar la creatividad y la destreza manual, este juego favorece el desarrollo de la capacidad de planificación y la resolución de problemas entre los niños en la medida en que buscan la mejor manera de construir una estructura sólida y equilibrada.

Etapa 3: Transferencia de conocimientos y validación

En esta etapa se generaron procesos que involucran salida a terreno y visitas a los jardines infantiles teniendo una retroalimentación con los usuarios y diálogos con las educadoras de párvulos que entregan información de mejoras reales a los prototipos diseñados (Fig. 8).

Como primera etapa para poner a prueba los juegos diseñados entre un grupo de niños y



Figura 6. Diseño de piezas vector 2D, trabajo de geometrías básicas que se incorporan a procesos de diseño y fabricación digital, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad UNIACC - 2023. Elaboración propia. | Figura 7. Traspaso de archivo vector a digitalización 3D Juego III - OSUUS/ EQUILIBRIO, muestra de piezas y montaje para visualización final del diseño. Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad UNIACC - 2023. Elaboración propia.

niñas, se realizó una visita a un jardín infantil Origami, ubicado en una comuna de Santiago de Chile. Se observó la interacción de los niños y niñas con las piezas, analizando qué los motiva en los objetos, cómo resuelven los problemas planteados por los juegos, y si éstos promueven que niños y niñas desarrollen su creatividad y los conceptos espaciales y estructurales.

Se observó que los juegos aparte de aportar espacialmente también tienen relación directa con las matemáticas a partir de la experimentación con formas, volúmenes, distancias, alto y bajo igualmente. También se recogió la opinión técnica de las educadoras, respecto a la experiencia en relación a recreación, dimensiones de los juegos, material utilizado y texturas con el fin de incorporar mejoras para la próxima versión. Entre los comentarios relevantes obtenidos podemos destacar que se deben ajustar los tamaños de las piezas para mejorar la manipulación de niños y niñas; utilizar materialidades más resistentes, ya que se observó que los niños lanzaban, pisaban o forzaban las piezas en OSUUS para que encajaran, rompiendo algunas en el proceso; y que se podría diseñar otro juego dirigido a personas con capacidades diferentes, como para los no videntes, por ejemplo.

» Conclusiones

La experiencia educativa descrita en este trabajo nos permite extraer relevantes conclusiones sobre la formación de diseñadores y arquitectos en el contexto de la sociedad de la información en general y en el marco de la pandemia de COVID-19 en particular. En primer lugar, se evidencia la eficacia de un modelo formativo híbrido, que combina la educación a distancia mediada por tecnología con la formación presencial. Este enfoque se mostró adecuado para identificar las competencias tecnológicas adecuadas para su enseñanza en cada entorno, aplicadas a la enseñanza de elaboración de proyectos con fabricación digital.

La primera etapa de la experiencia consistió en un proceso de alfabetización en fabricación digital a distancia en el año 2021. Allí, los estudiantes efectivamente adquirieron habilidades básicas en el uso de herramientas digitales desde el punto de vista de la programación y preparación de originales apropiados. Esta etapa fue fundamental no solo por el aprendizaje de nuevas tecnologías, sino también por la adaptación a un entorno de aprendizaje remoto, impuesto por las circunstancias de la pandemia. La capacidad de los estudiantes para aprender y aplicar estos conocimientos a distancia demostró la viabilidad de la educación digital en campos

tradicionalmente dominados por la presencialidad y los preparó adecuadamente para la manipulación de las herramientas en un posterior encuentro en el mundo físico.

La segunda etapa, desarrollada en 2022, implicó la producción presencial en la institución educativa. En este paso se aplicaron los conocimientos adquiridos a distancia en un entorno físico. La interacción directa con los docentes y pares, el acceso a equipos especializados y la posibilidad de trabajar en un espacio colaborativo enriquecieron significativamente la experiencia formativa. También fue importante para los estudiantes distinguir a través de la experiencia, las acciones susceptibles de concretarse a distancia o en modo presencial en proyectos de fabricación digital y complementarlas del mejor modo.

Finalmente, la tercera etapa, efectuada en 2023, consistió en la validación de la propuesta en un jardín infantil. Esta fase fue determinante para evaluar la aplicabilidad y efectividad del set de juegos didácticos diseñados para estimular principios de espacio, recorrido y equilibrio en niños entre 3 y 12 años. La interacción con los usuarios finales proporcionó una retroalimentación valiosa que permitió a los estudiantes ajustar y mejorar sus diseños haciendo relevancia en un enfoque centrado en el usuario.



Figura 8. Escenas de validación de los juegos en el jardín infantil 2023. Elaboración propia.

Podemos concluir entonces, que el modelo formativo híbrido emergente de esta experiencia se perfila como una respuesta efectiva y adaptable a los desafíos educativos actuales y futuros. La combinación de aprendizaje y acciones a distancia, como el proyectar y preparar archivos digitales para impresión, así como la comprensión del proceso tecnológico en componentes y procedimientos y presencial para la factura misma, no solo facilita la adquisición de competencias tecnológicas avanzadas, sino que también promueve la flexibilidad y resiliencia en los estudiantes. Además, la experiencia demuestra que es posible mantener altos estándares educativos y fomentar la innovación, incluso en contextos adversos como una pandemia global. Para finalizar es importante señalar como proyección que la implementación de este modelo en la formación de diseñadores y arquitectos no sólo es relevante para la educación en tiempos de crisis, sino que también sienta las bases para una evolución continua del sistema educativo en su diversidad temática y etaria. La integración de tecnologías digitales en la educación presencial y la capacidad de adaptarse a diferentes entornos de aprendizaje serán competencias clave en la formación de ciudadanos preparados para

enfrentar los desafíos de una sociedad en constante cambio. Así, este modelo no solo responde a una necesidad inmediata, sino que también se proyecta como una herramienta fundamental para la educación del futuro.●

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blikstein, Paulo. (2013). *Digital Fabrication and 'Making' in Education: The Democratization of Invention*. Doi: 10.14361/transcript.9783839423820.203.
- Engel y Coll (2022) Entornos híbridos de enseñanza y aprendizaje para promover la personalización del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), doi: <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31489>
- Gershenfeld, N. (2012). How to Make Almost Anything: The Digital Fabrication Revolution. *Foreign Affairs*, 91(6), 43-57. <http://www.jstor.org/stable/41720933>
- Lion, C. (coord.) (2023). *Repensar la educación híbrida después de la pandemia*. CABA, Argentina: UNESCO. Disponible en: <https://asociacionvenezolanadesociologia.org/wp-content/uploads/2023/06/Repensar-la-educacion-hibrida-despues-de-la-pandemia.pdf>

- Ministerio de Educación de Chile. (2024). Bases curriculares para la educación parvularia. Recuperado de: https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018-1.pdf
- Marmolejo, M., y Vásquez, L. (2021). Modelo didáctico proyectual para entornos virtuales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (135), 87-105, doi: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi135>
- Quezada, N. F., y Álvarez, J. C. (2021b). Aprendizaje Basado en Equipos: La perspectiva de los futuros profesores. *Revista De Estudios Y Experiencias En Educación*, 20(42), 117-135. doi: <https://doi.org/10.21703/rexe.20212042ferrada7>
- Rodríguez, A., Romero, J., y Rodríguez, J. (2024). Formulación de un diseño de instrumentación didáctica en b-Learning para educación superior. *Revista Latinoamericana de Estudios educativos*, 54(1), 325-372.
- Rodríguez, L. G., y Fiscarelli, D. M. (2023). Análisis de las modalidades didácticas en arquitectura: sobre el taller, la formación y el saber proyectual. *Estudios del Hábitat/Estudios Del Hábitat*, 20(2), e114, doi: <https://doi.org/10.24215/24226483e114>

- Sacavino, S. B., y Candau, V. M. (2022). Enseñanza Híbrida: desafíos y potencialidades. *Estudios Pedagógicos*, 48(2), 257-266, doi: <https://doi.org/10.4067/s0718-07052022000200257>
- Universidad UNIACC. Misión, visión y valores institucionales, 2024. Disponible en: <https://www.uniacc.cl/universidad/mision-vision-y-valores/>



José Luis Barrientos Chamorro. Diseñador Industrial con especialización en Muebles y Objetos, Universidad de Las Américas. Magíster en Educación Superior Universidad de las Artes y Comunicaciones (UNIACC). Posee amplios conocimientos en herramientas digitales y procesos de fabricación industrial, así como habilidades prácticas en diseño y cubicación de materiales en planimetría 2D y 3D. Ha liderado proyectos de diseño de autor, colecciones industriales y procesos digitales para máquinas CNC. Actualmente, ejerce como, docente y coordinador de Nuevas Tecnologías de la Universidad UNIACC, Chile. Es socio y fundador de Basalto estudio de diseño.
Roles de autoría*: 1; 4; 7; 8; 9;12; 13; 14
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-0883-0872>
jose.barrientos@uniacc.cl



Ricardo Antonio Abarca Alarcón. Diseñador Industrial mención Diseño Gráfico de la Universidad de Valparaíso y Magíster en Educación mención Informática Educativa de la Universidad de Chile. Sus líneas de investigación son el desarrollo profesional docente y la incorporación curricular de tecnologías digitales. Trabaja en docencia en educación superior para el diseño y la educación, en diversas universidades chilenas desde el año 2001, actualmente en la UNIACC y en la Universidad de Chile. Asimismo, desarrolla su trabajo profesional en el contexto del diseño instruccional para la educación remota en empresas y en el Ministerio de Educación de Chile.
Roles de autoría*: 4; 6; 9; 10; 11
ORCID:<https://orcid.org/0000-0001-5893-8868>
ricardo.abarca@uniacc.edu

*Ver referencias en normas para autores.

Normas para la publicación en *A&P Continuidad*

» Definición de la revista

A&P Continuidad realiza dos convocatorias anuales para recibir artículos. Los mismos se procesan a medida que se postulan, considerando la fecha límite de recepción indicada en la convocatoria.

Este proyecto editorial está dirigido a toda la comunidad universitaria. El punto focal de la revista es el Proyecto de Arquitectura, dado su rol fundamental en la formación integral de la comunidad a la que se dirige esta publicación. Editada en formato papel y digital, se organiza a partir de números temáticos estructurados alrededor de las reflexiones realizadas por maestros modernos y contemporáneos, con el fin de compartir un punto de inicio común para las reflexiones, conversaciones y ensayos de especialistas. Asimismo, propicia el envío de material específico integrado por artículos originales e inéditos que conforman el dossier temático.

El idioma principal es el español. Sin embargo, se aceptan contribuciones en italiano, inglés, portugués y francés como lenguas originales de redacción para ampliar la difusión de los contenidos de la publicación entre diversas comunidades académicas. En esos casos deben enviarse las versiones originales del texto acompañadas por las traducciones en español de los mismos. La versión en el idioma original de autor se publica en la versión on line de la revista mientras que la versión en español es publicada en ambos formatos.

» Documento Modelo para la preparación de artículos y Guía Básica

A los fines de facilitar el proceso editorial en sus distintas fases, los artículos deben enviarse reemplazando o completando los campos del Documento Modelo, cuyo formato general se ajusta a lo exigido en estas Normas para autores (fuente, márgenes, espaciado, etc.). Recuerde que *no serán admitidos otros formatos o tipos de archivo y que todos los campos son obligatorios*, salvo en el caso de que se indique lo contrario. Para mayor información sobre cómo completar cada campo puede remitirse a la Guía Básica o a las Normas para autores completas que aquí se detallan, disponibles en: <https://www.ayp.fapyd.unr.edu.ar/index.php/ayp/about>

» Tipos de artículos

Los artículos postulados deben ser productos de investigación, originales e inéditos (no deben haber sido publicados ni estar en proceso de evaluación). Sin ser obligatorio se propone usar el formato YMRYD (Introducción, Materiales y Métodos, Resultados y Discusión). Como punto de referencia se pueden tomar las siguientes tipologías y definiciones del Índice Bibliográfico Publindex (2010):

• **Artículo de revisión:** documento resultado de una investigación terminada donde se analizan, sistematizan e integran los resultados de investigaciones publicadas o no publicadas, sobre un campo en ciencia o tecnología, con el fin de dar cuenta de los avances y las tendencias de desarrollo. Se caracteriza por presentar una cuidadosa revisión bibliográfica de por lo menos 50 referencias.

• **Artículo de investigación científica y tecnológica:** documento que presenta, de manera detallada, los resultados originales de proyectos terminados de

investigación. La estructura generalmente utilizada contiene cuatro apartes importantes: introducción, metodología, resultados y conclusiones.

• **Artículo de reflexión:** documento que presenta resultados de investigación terminada desde una perspectiva analítica, interpretativa o crítica del autor, sobre un tema específico, recurriendo a fuentes originales.

» Título y autoría

El título debe ser conciso e informativo, en lo posible no superar las 15 palabras. En caso de utilizar un subtítulo debe entenderse como complemento del título o indicar las subdivisiones del texto. *El título del artículo debe enviarse en idioma español e inglés.*

La autoría del texto (máximo 2) debe proporcionar tanto apellidos como nombres completos o según ORCID.

ORCID proporciona un identificador digital persistente para que las personas lo usen con su nombre al participar en actividades de investigación, estudio e innovación. Proporciona herramientas abiertas que permiten conexiones transparentes y confiables entre los investigadores, sus contribuciones y afiliaciones. Por medio de la integración en flujos de trabajo de investigación, como la presentación de artículos y trabajos de investigación, ORCID acepta enlaces automatizados entre quien investiga o ejerce la docencia y sus actividades profesionales, garantizando que su obra sea reconocida.

Para registrarse se debe acceder a <https://orcid.org/register> e ingresar su nombre completo, apellido y correo electrónico. Debe proponer una contraseña al sistema, declarar la configuración de privacidad de su cuenta y aceptar los términos de usos y condiciones. El sistema le devolverá un email de confirmación y le proporcionará su identificador. Todo el proceso de registro puede hacerse en español.

Cada autor o autora debe indicar su filiación institucional principal (por ejemplo, organismo o agencia de investigación y universidad a la que pertenece) y el país correspondiente. En el caso de no tener afiliación a ninguna institución debe indicar: “Independiente” y el país. Asimismo, deberá redactar una breve nota biográfica (máximo 100 palabras) en la cual se detallen sus antecedentes académicos y/o profesionales principales, líneas de investigación y publicaciones más relevantes, si lo consideraran pertinente. Si corresponde, se debe nombrar el grupo de investigación o el posgrado del que el artículo es resultado así como también el marco institucional en el cual se desarrolla el trabajo a publicar. Para esta nota biográfica, se deberá enviar una foto personal y un e-mail de contacto para su publicación.

» Roles de autoría

La taxonomía de redes de colaboración académica (CRediT) permite proporcionar crédito a todos los roles que intervienen en un proceso de investigación y garantizar que estos sean visibilizados y reconocidos durante la comunicación de los resultados obtenidos. La definición de catorce (14) categorías permite, además, identificar estos roles de autoría como objetos de recuperación, por lo que serán sensibles a su clasificación y su posterior reutilización en el marco de otros procesos investigativos.

A&P Continuidad adhiere a la utilización de CRediT (Contributor Roles Taxonomy) para indicar en forma sistemática el tipo de contribución que realizó cada autor/a en el proceso de la investigación, disminuir las disputas entre los autorxs y facilitar la participación académica.

Los catorce roles que define la taxonomía son:

1- Administración del proyecto: responsabilidad en la gestión y coordinación de la planificación y ejecución de la actividad de investigación

2- Adquisición de fondos: Adquisición del apoyo financiero para el proyecto que condujo a esta publicación

3- Análisis formal: Aplicación de técnicas estadísticas, matemáticas, computacionales, u otras técnicas formales para analizar o sintetizar datos de estudio

4- Conceptualización: Ideas, formulación o desarrollo de objetivos y metas generales de la investigación

5- Curaduría de datos: Actividades de gestión relacionadas con anotar (producir metadatos), eliminar y mantener datos de investigación, en fases de uso y reúso (incluyendo la escritura de código de software, donde estas actividades son necesarias para interpretar los datos en sí mismos)

6- Escritura, revisión y edición: Preparación, creación y/o presentación del trabajo publicado por aquellos del grupo de investigación, específicamente, la revisión crítica, comentarios o revisiones, incluyendo las etapas previas o posteriores a la publicación

7- Investigación: Desarrollo de un proceso de investigación, específicamente, experimentos o recopilación de datos/pruebas

8- Metodología: Desarrollo o diseño de metodología, creación de modelos

9- Recursos: Provisión de materiales de estudio, reactivos, materiales de cualquier tipo, pacientes, muestras de laboratorio, animales, instrumentación, recursos informáticos u otras herramientas de análisis

10- Redacción - borrador original: Preparación, creación y/o presentación del trabajo publicado, específicamente, la redacción del borrador inicial (incluye, si pertinente en cuanto al volumen de texto traducido, el trabajo de traducción)

11- Software: Programación, desarrollo de software, diseño de programas informáticos, implementación de código informático y algoritmos de soporte, prueba de componentes de código ya existentes

12- Supervisión: Responsabilidad en la supervisión y liderazgo para la planificación y ejecución de la actividad de investigación, incluyendo las tutorías externas

13- Validación: Verificación, ya sea como parte de la actividad o por separado, de la replicación/reproducibilidad general de los resultados/experimentos y otros resultados de investigación

14- Visualización: Preparación, creación y/o presentación del trabajo publicado, específicamente, la visualización/presentación de datos

A&P Continuidad alienta a realizar la declaración de cada una de las autorías en el Documento modelo para la presentación de propuestas.

Los autores que remitan un trabajo deben tener en cuenta que el escrito deberá haber sido leído y aprobado por todos los firmantes y que cada uno de ellos deberá estar de acuerdo con su presentación a la revista.

» Conflicto de intereses

En cualquier caso se debe informar sobre la existencia de vínculo comercial, financiero o particular con personas o instituciones que pudieran tener intereses relacionados con los trabajos que se publican en la revista.

» Normas éticas

La revista adhiere al Código de conducta y buenas prácticas establecido por el *Committee on Publication Ethics (COPE) (Code of Conduct and Best Practice Guidelines for Journal Editors y Code of Conduct for Journals Publishers)*. En cumplimiento de este código, la revista asegurará la calidad científica de las publicaciones y la adecuada respuesta a las necesidades de lectores y autores. El código va dirigido a todas las partes implicadas en el proceso editorial de la revista.

» Resumen y palabras claves

El resumen, escrito en español e inglés, debe sintetizar los objetivos del trabajo, la metodología empleada y las conclusiones principales destacando los aportes originales del mismo. Debe contener entre 150 y 200 palabras. Debe incluir entre 3 y 5 palabras clave (en español e inglés), que sirvan para clasificar temáticamente el artículo. Se recomienda utilizar palabras incluidas en el tesoro de UNESCO (disponible en <http://databases.unesco.org/thesp/>) o en la Red de Bibliotecas de Arquitectura de Buenos Aires Vitruvius (disponible en <http://vocabularyserver.com/vitruvio/>).

» Requisitos de presentación

• **Formato:** El archivo que se recibe debe tener formato de página A4 con márgenes de 2.54 cm. La fuente será Times New Roman 12 con interlineado sencillo y la alineación, justificada.

Los artículos podrán tener una *extensión mínima de 3.000 palabras y máxima de 6.000* incluyendo el texto principal, las notas y las referencias bibliográficas.

• **Imágenes, figuras y gráficos:** Las imágenes, *entre 8 y 10 por artículo*, deberán tener una *resolución de 300 dpi* en color (tamaño no menor a 13X18 cm). Los 300 dpi deben ser reales, sin forzar mediante programas de edición. *Las imágenes deberán enviarse incrustadas en el documento de texto - como referencia de ubicación- y también por separado, en formato jpg o tiff.* Si el diseño del texto lo requiriera, el Secretario de Redacción solicitará imágenes adicionales a los autores. Asimismo, se reserva el derecho de reducir la cantidad de imágenes previo acuerdo con el/la autor/a.

Tanto las figuras (gráficos, diagramas, ilustraciones, planos mapas o fotografías) como las tablas deben ir enumeradas y deben estar acompañadas de un título o leyenda explicativa que no exceda las 15 palabras y su procedencia.

Ej.:

Figura 1. Proceso de.... (Stahl y Klauer, 2008, p. 573).

La imagen debe referenciarse también en el texto del artículo, de forma abreviada y entre paréntesis.

Ej.:

El trabajo de composición se efectuaba por etapas, comenzando por un croquis ejecutado sobre papel cuadrículado en el cual se definían las superficies necesarias, los ejes internos de los muros y la combinación de cuerpos de los edificios (Fig. 2), para luego pasar al estudio detallado.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

Foto de la autora.

• ***Autor corporativo o institucional con siglas o abreviaturas:*** la primera cita-ción se coloca el nombre completo del organismo y luego se puede utilizar la abreviatura.

Ej.

Organización de Países Exportadores de Petróleo (OPEP, 2016) y luego OPEP (2016); Organización Mundial de la Salud (OMS, 2014) y luego OMS (2014).

Ej.

• ***Autor corporativo o institucional sin siglas o abreviaturas:*** Ej. Instituto Cervantes (2012), (Instituto Cervantes, 2012).

Ej.

• ***Traducciones y reediciones:*** Si se ha utilizado una edición que no es la original (traducción, reedición, etc.) se coloca en el cuerpo del texto: Apellido (año correspondiente a la primera edición/año correspondiente a la edición que se utiliza)

Ej. Pérez (2000/2019)

Ej.

Cuando se desconoce la fecha de publicación, se cita el año de la traducción que se utiliza

Ej. (Aristóteles, trad. 1976)

» Notas

Las notas pueden emplearse cuando se quiere ampliar un concepto o agregar un comentario sin que esto interrumpa la continuidad del discurso. Solo deben emplearse en los casos en que sean estrictamente necesarias para la intelección del texto. No se utilizan notas para colocar la bibliografía. Los envíos a notas se indican en el texto por medio de un supraíndice. La sección que contiene las notas se ubica al final del manuscrito, antes de las referencias bibliográficas. No deben exceder las 40 palabras en caso contrario deberán incorporarse al texto.

Ej.

» Referencias bibliográficas:

Todas las citas, incluso las propias para no incurrir en autoplagio, deben corresponderse con una referencia bibliográfica ordenada alfabéticamente. No debe incluirse en la lista bibliográfica ninguna fuente que no aparezca referenciada en el texto.

Ej.

• ***Si es un/a autor/a:*** Apellido, Iniciales del nombre. (Año de publicación). *Título del libro en cursiva*. Lugar de publicación: Editorial.

Ej.

Mankiw, N. G. (2014). *Macroeconomía*. Barcelona, España: Antoni Bosch. Apellido, A. A. (1997). *Título del libro en cursiva*. Recuperado de http://www.xxxxxxx Apellido, A. A. (2006). *Título del libro en cursiva*. doi:xxxxx

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

• ***Autoría compartida:***

Ej.

Gentile P. y Dannone M. A. (2003). *La entropía*. Buenos Aires, Argentina: EUDEBA.

• ***Si es una traducción:*** Apellido, nombre autor (año). *Título*. (iniciales del nombre y apellido, Trad.). Ciudad, país: Editorial (Trabajo original publicado en año de publicación del original).

Ej.

Laplace, P. S. (1951). *Ensayo de estética*. (F. W. Truscott, Trad.). Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI (Trabajo original publicado en 1814).

Ej.

• ***Obra sin fecha:***

Ej.

Martínez Baca, F. (s. f.). *Los tatuajes*. Puebla, México: Tipografía de la Oficina del Timbre.

Ej.

• ***Varias obras de un/a autor/a con un mismo año:***

Ej.

López, C. (1995a). *La política portuaria argentina del siglo XIX*. Córdoba, Argentina: Alcan. López, C. (1995b). *Los anarquistas*. Buenos Aires, Argentina: Tonini.

Ej.

• ***Si es compilación o edición:*** Apellido, A. A. (Ed.). (1986). *Título del libro*. Lugar de edición: Editorial. Ej. Wilber, K. (Ed.). (1997). *El paradigma holográfico*. Barcelona, España: Kairós.

Ej.

• ***Libro en versión electrónica:*** Apellido, A. A. (Año). *Título*. Recuperado de http://www.xxxxxx.xxx Ej. De Jesús Domínguez, J. (1887). *La autonomía administrativa en Puerto Rico*. Recuperado de http://memory.loc.gov/monitor/oct00/workplace.html

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 3, pp. 61–130). doi:10.1016/S0065-2601(02)80004-1

• ***Tesis y tesinas:*** Apellido, A. (Año). *Título de la tesis* (Tesina de licenciatura, tesis de maestría o doctoral). Nombre de la Institución, Lugar. Recuperado de www.xxxxxxx

Ej.

Santos, S. (2000). *Las normas de convivencia en la sociedad francesa del siglo XVIII* (Tesis doctoral). Universidad Nacional de Tres de Febrero, Argentina. Recuperado de http://www.untref.edu.ar/5780/1/ECSRAP.F07.pdf

Ej.

• ***Artículo impreso:*** Apellido, A. A. (Fecha). Título del artículo. *Nombre de la revista, volumen*(número si corresponde), páginas. Ej.

Gastaldi, H. y Bruner, T. A. (1971). El verbo en infinitivo y su uso. *Lingüística aplicada*, 22(2), 101-113. Daer, J. y Linden, I. H. (2008). La fiesta popular en México a partir del estudio de un caso. *Perifrasis*, 8(1), 73-82.

Ej.

• ***Artículo online:*** Apellido, A. A. (Año). Título del artículo. *Nombre de la revista, volumen*, número, páginas. Recuperado de http:// Ej.

Capuano, R. C., Stubrin, P. y Carloni, D. (1997). Estudio, prevención y diagnóstico de dengue. *Medicina*, 54, 337-343. Recuperado de http://www.trend-statement.org/asp/documents/statements/AJPH_Mar2004_Trendstatement.pdf

Ej.

Sillick, T. J. y Schutte, N. S. (2006). Emotional intelligence and self-esteem mediate between perceived early parental love and adult happiness. *E-Journal of Applied Psychology*, 2(2), 38-48. Recuperado de http://ojs.lib.swin.edu.au /index. php/ejap

Ej.

• ***Artículo en prensa:*** Briscoe, R. (en prensa). Egocentric spatial representation in action and perception. Philosophy and Phenomenological Research. Recuperado de http://cogprints .org/5780/1/ECSRAP.F07.pdf

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

Ej.

- Online

Apellido, A. A. (Fecha). Título del artículo. *Nombre del periódico*. Recuperado de Ej.

Pérez, J. (2019, febrero 26). Incendio en la Patagonia. *Diario Veloz*. Recuperado de <http://m.diarioveloz.com/notas/48303-siguen-los-incendios-la-patagonia>

-Sin autor/a

Incendio en la Patagonia. (2016, diciembre 3). *Diario Veloz*. Recuperado de <http://m.diarioveloz.com/notas/48303-siguen-los-incendios-la-patagonia>

• **Simposio o conferencia en congreso:** Apellido, A. (Fecha). Título de la ponencia. En A. Apellido de quien presidió el congreso (Presidencia), *Título del simposio o congreso*. Simposio llevado a cabo en el congreso. Nombre de la organización, Lugar.

Ej.

Manrique, D. (Junio de 2011). Evolución en el estudio y conceptualización de la consciencia. En H. Castillo (Presidencia), *El psicoanálisis en Latinoamérica*. Simposio llevado a cabo en el XXXIII Congreso Iberoamericano de Psicología, Río Cuarto, Argentina.

• **Materiales de archivo:** Apellido, A. A. (Año, mes día). Título del material. [Descripción del material]. Nombre de la colección (Número, Número de la caja, Número de Archivo, etc.). Nombre y lugar del repositorio.

- Carta de un repositorio

Ej.

Gómez, L. (1935, febrero 4). [Carta a Alfredo Varela]. Archivo Alfredo Varela (GEB serie 1.3, Caja 371, Carpeta 33), Córdoba, Argentina.

- Comunicaciones personales, emails, entrevistas informales, cartas personales, etc.

Ej.

K. Lutes (comunicación personal, abril 18, 2001)
(V.-G. Nguyen, comunicación personal, septiembre 28, 1998)

Estas comunicaciones no deben ser incluidas en las referencias.

- Leyes, decretos, resoluciones etc.

Ley, decreto, resolución, etc. número (Año de la publicación, mes y día). *Título de la ley, decreto, resolución, etc.* Publicación. Ciudad, País.

Ej.

Ley 163 (1959, diciembre 30). *Por la cual se dictan medidas sobre defensa y conservación del patrimonio histórico, artístico y monumentos públicos nacionales*. Boletín oficial de la República Argentina. Buenos Aires, Argentina.

- Datos

Balparda, L., del Valle, H., López, D., Torralba, M., Tazzioli, F., Ciattaglia, B., Vicioso, B., Peña, H., Delorenzi, D., Solís, T. (2023). *Datos de: Huella Urbana de la Ciudad de Rosario, Santa Fe, Argentina*. [Dataset]. Versión del 1 de agosto de 2023. Repositorio de datos académicos de la UNR. doi: <https://doi.org/10.57715/UNR/EXIVRO>

Cualquier otra situación no contemplada se resolverá de acuerdo a las Normas APA (*American Psychological Association*) 6° edición.

» **Agradecimientos**

Se deben reconocer todas las fuentes de financiación concedidas para cada estudio, indicando de forma concisa el organismo financiador y el código de identificación. En los agradecimientos se menciona a las personas que habiendo colaborado en la elaboración del trabajo, no figuran en el apartado de autoría ni son responsables de la elaboración del manuscrito (Máximo 50 palabras).

» **Licencias de uso, políticas de propiedad intelectual de la revista, permisos de publicación**

Los trabajos publicados en *A&P Continuidad* están bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial- Compartir Igual (CC BY-NC-SA) que permite a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de una obra de modo no comercial, siempre y cuando se otorgue el crédito y licencien sus nuevas creaciones bajo las mismas condiciones.

Al ser una revista de acceso abierto garantiza el acceso inmediato e irrestricto a todo el contenido de su edición papel y digital de manera gratuita.

Quienes contribuyen con sus trabajos a la revista deben remitir, junto con el artículo, los datos respaldatorios de las investigaciones y realizar su depósito de acuerdo a la Ley 26.899/2013, Repositorios Institucionales de Acceso Abierto.

Cada autor/a declara:

1- Ceder a *A&P Continuidad*, revista temática de la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario, el derecho de la primera publicación del mismo, bajo la Licencia *Creative Commons* Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional;

2- Certificar que es autor/a original del artículo y hace constar que el mismo es resultado de una investigación original y producto de su directa contribución intelectual;

3- Ser propietario/a integral de los derechos patrimoniales sobre la obra por lo que pueden transferir sin limitaciones los derechos aquí cedidos, haciéndose responsable de cualquier litigio o reclamación relacionada con derechos de propiedad intelectual, exonerando de responsabilidad a la Universidad Nacional de Rosario;

4- Dejar constancia de que el artículo no está siendo postulado para su publicación en otra revista o medio editorial y se compromete a no postularlo en el futuro mientras se realiza el proceso de evaluación y publicación en caso de ser aceptado;

5- En conocimiento de que *A&P Continuidad* es una publicación sin fines de lucro y de acceso abierto en su versión electrónica, que no remunera a los autores, otorgan la autorización para que el artículo sea difundido de forma electrónica e impresa o por otros medios magnéticos o fotográficos; sea depositado en el Repositorio Hipermedial de la Universidad Nacional de Rosario; y sea incorporado en las bases de datos que el editor considere adecuadas para su indización.

» **Detección de plagio y publicación redundante**

A&P Continuidad somete todos los artículos que recibe a la detección del plagio y/o autoplagio. En el caso de que este fuera detectado total o parcialmente (sin la citación correspondiente) el texto no comienza el proceso editorial establecido por la revista y se da curso inmediato a la notificación respectiva al autor o autora. *Tampoco serán admitidas publicaciones redundantes o duplicadas, ya sea total o parcialmente.*

» **Envío**

Si el/la autor/a ya es un usuario registrado de *Open Journal System* (OJS) debe postular su artículo iniciando sesión. Si aún no es usuario/a de OJS debe registrarse para iniciar el proceso de envío de su artículo. En *A&P Continuidad* el envío, procesamiento y revisión de los textos no tiene costo alguno para quien envíe su contribución. El mismo debe comprobar que su envío coincida con la siguiente lista de comprobación:

1- El envío es original y no ha sido publicado previamente ni se ha sometido a consideración por ninguna otra revista.

2- Los textos cumplen con todos los requisitos bibliográficos y de estilo indicados en las Normas para autoras/es.

3- El título del artículo se encuentra en idioma español e inglés y no supera las 15 palabras. El resumen tiene entre 150 y 200 palabras y está acompañado de entre 3/5 palabras clave. Tanto el resumen como las palabras clave se encuentran en español e inglés.

4- Se proporciona un perfil biográfico de quien envía la contribución, de no más de 100 palabras, acompañado de una fotografía personal, filiación institucional y país.

5- Las imágenes para ilustrar el artículo (entre 8/10) se envían incrustadas en el texto principal y también en archivos separados, numeradas de acuerdo al orden sugerido de aparición en el artículo, en formato jpg o tiff. Calidad 300 dpi reales o similar en tamaño 13x18. Cada imagen cuenta con su leyenda explicativa.

6- Los/as autores/as conocen y aceptan cada una de las normas de comportamiento ético definidas en el Código de Conductas y Buenas Prácticas.

7- Se adjunta el formulario de Cesión de Derechos completo y firmado por quienes contribuyen con su trabajo académico.

8- Los/as autores/as remiten los datos respaldatorios de las investigaciones y realizan su depósito de acuerdo a la Ley 26.899/2013, Repositorios Institucionales de Acceso Abierto.

En caso de tener cualquier dificultad en el envío por favor escriba a: aypcontinuidad01@gmail.com para que el Secretario de Redacción de la revista pueda asistirlo en el proceso.



Utiliza este código para acceder a todos los contenidos on line
A&P continuidad



