



17 de julio de 2024

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

De acuerdo con lo establecido en los “Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos” numeral 3.6 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada y considerando suficientemente sustentada la solicitud, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar la Terminación del Proyecto de Investigación N-537 titulado “Construcción de respuestas didácticas para la enseñanza del diseño en escenarios inciertos”, el responsable es el Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara, adscrito al Programa de Investigación P-075 “Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño”, que forma parte del Área de Educación y Diseño, presentado por el Departamento de Evaluación.

Las personas integrantes de la Comisión que estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del Dictamen: Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado, Dra. Yadira Alatraste Martínez, LAV. Carlos Enrique Hernández García, Dr. Francisco Javier de la Torre Galindo, la Alumna Lic. Gabriela Monserrat Valverde Rebollo, así como los Asesores: Mtra. Sandra Luz Molina Mata y Dr. Oscar Ochoa Flores.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**

Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara
Coordinador de la Comisión

09 de julio de 2024
Ev.Hc.064.24

Mtra. Areli García González
Presidenta del H. Consejo Divisional De CyAD
Presente

Asunto: Término de Proyecto de Investigación

Por medio de la presente le hago llegar la terminación del Proyecto de Investigación N-537 titulado "Construcción De Respuestas Didácticas Para La Enseñanza Del Diseño En Escenarios Inciertos" para su análisis y en su caso aprobación, cabe destacar que dicho proyecto de investigación formó parte del programa P-075 "Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño" del Área de Educación y Diseño, dicho proyecto estuvo bajo responsabilidad del Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara.

Se adjunta a la presente: oficio del Jefe de Área, carta del interesado e informe global de resultados.

De antemano agradezco se turne a las instancias correspondientes.
Sin más por el momento, reciba un cordial saludo.

Atentamente
"Casa Abierta al Tiempo"


Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado
Jefe del Departamento de Evaluación
del Diseño en el Tiempo
CyAD



Finalización de Proyecto de Investigación

TÍTULO DEL PROYECTO: "N-537 CONSTRUCCIÓN DE RESPUESTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO EN ESCENARIOS INCIERTOS"

PROGRAMA: P-075 "PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
COMPETENTES E INNOVADORES DEL DISEÑO

PRESENTAN:

MIGUEL TOSHIHIKO HIRATA KITAHARA
SERGIO DÁVILA URRUTIA
JORGE ARMANDO MORALES ACEVES
JONATHAN ADÁN RÍOS FLORES
HUGO ARMANDO CARMONA MALDONADO

Julio de 2024

CONTENIDO

CARTA JEFATURA DE ÁREA	3
CARTA RESPONSABLE DEL PROYECTO	4
INFORME GLOBAL	5
FORMATO DE REGISTRO	14
REGISTRO DE PROYECTO	18
APROBACIÓN DE PRÓRROGA	19
INCORPORACIÓN DE PROFESOR AL PROYECTO (JONATHAN RÍOS)	20
INCORPORACIÓN DE PROFESOR AL PROYECTO (HUGO CARMONA)	21
INVITACIÓN A CURSO TALLER: CONSTRUCCIÓN DE RESPUESTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO EN ESCENARIOS INCIERTOS	22
CURSO TALLER CONSTRUCCIÓN DE RESPUESTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO EN ESCENARIOS INCIERTOS	23
CAPTURAS DE PANTALLA DE CURSO TALLER	26
CONSTANCIAS CURSO TALLER	27
REFLEXIONES ACERCA DEL CURSO TALLER	37
GANADORES DE CONCURSO DE AULA VIRTUAL ACUERDO 06-21	38
NATURALEZAS MUTANTES	39
EJERCICIO 1 (JORGE MORALES)	43
IMÁGENES PANORÁMICAS DE EJERCICIO	44
CARTEL EDDM	47
CALENDARIO EDDM	48
CARTEL TÁCTICAS DE PAZ	49
PROGRAMA DE CONFERENCIAS TÁCTICAS DE PAZ	50
TALLERES TÁCTICAS DE PAZ	51
INVITACIÓN BDC	52
ARTÍCULO DE CUADERNO (PALERMO)	53
INVITACIÓN ARMA TU CURSO EN CAMVIA	74
INVITACIÓN DIGITAL ARMA TU CURSO EN CAMVIA	79
PORTADA AULA VIRTUAL HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO II	80
PROGRAMAS AULA VIRTUAL	81
EL AULA VIRTUAL COMO EL EJE DE APRENDIZAJE EN SITUACIONES DE CONTINGENCIA (MIGUEL HIRATA)	86
LA DOCENCIA DEL DISEÑO ANTE ESCENARIOS INCIERTOS Y LA TECNOLOGÍA (SERGIO DÁVILA)	95
EN LA ENCRUCIJADA; PENSAR LA EDUCACIÓN EN DISEÑO EN LAS NUEVAS NORMALIDADES (JORGE MORALES)	99
REPORTE ARMA TU CURSO EN CAMVIA DESDE CERO (ADÁN RÍOS Y HUGO CARMONA)	103

Ciudad de México a 8 de julio de 2024

Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado

Jefe del Departamento de Evaluación de Diseño en el Tiempo
PRESENTE

Estimado mtro. Carmona, por este medio le informo que el mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara me ha enviado los documentos que dan cuenta de la terminación del proyecto de investigación que está bajo su responsabilidad.

El proyecto **N-537 “Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos”**, aprobado el 7 de mayo de 2021 y prorrogado el 20 de junio de 2023 en la Sesión 654 Ordinaria del Cuadragésimo Noveno Consejo Divisional de Cyad, presenta, como lo muestra el informe que se adjunta, todos los elementos necesarios para dar por cumplidos los objetivos que se propusieron alcanzar.

En este sentido, el proyecto ha abonado al quehacer del **Área de Diseño y Educación** en varios sentidos entre los que destacan el apartado teórico que reflexiona acerca de la didáctica en contextos especiales dentro del campo de la educación, por otro lado, se generó un apartado de experimentación que buscó afinar elementos de educación vía remota, por último, los ejercicios realizados en el aula por algunos participantes del proyecto dan cuenta de alternativas que surgen en escenarios inciertos, de innovación o de cambio.

Por lo anterior, se solicita que, desde su cargo, haga llegar a Consejo Divisional lo necesario para tramitar la terminación formal del Proyecto de Investigación **N-537 “Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos”**. Se adjunta el informe con los anexos probatorios, así como la Carta de Terminación del responsable del Proyecto y la Carta de un servidor que funge como Jefe del Área de Diseño y Educación, misma que da cobijo al proyecto mencionado.

Sin más, reciba por favor, un cordial saludo y quedo atento a cualquier situación que se presente.

Saludos cordiales.


Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
Jefe del Área de Diseño y Educación



5 Julio 2024

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores

Jefe del Área Diseño y Educación

Presente

Asunto: Terminación de Proyecto de Investigación

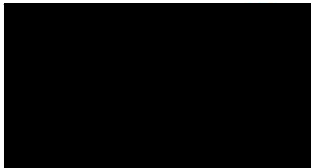
Por este conducto le solicito tramitar, a través del **Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado**, Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, la terminación ante el Consejo Divisional de CYAD del proyecto de investigación "*N-537 Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos*", mismo que fue aprobado el 7 de mayo de 2021, en la sesión 615 Ordinaria del Cuadragésimo Séptimo Consejo Divisional de CYAD y, prorrogado el 20 de junio de 2023, en la sesión 654 Ordinaria del Cuadragésimo Noveno Consejo Divisional de CYAD.

Los profesores participantes del proyecto, aparte de un servidor como responsable, son el **Prof. Jorge Armando Morales Aceves**, el **Mtro. Sergio Dávila Urrutia**, el **Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores** y el **Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado**.

Se anexa el infome global del proyecto incluyendo lo indicado en el punto 3.5.2 de los *Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño* vigentes, así como el material comprobatorio de los resultados finales.

Atentamente

"Casa Abierta al Tiempo"



Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara

Responsable del Proyecto

5 Julio 2024

INFORME GLOBAL

TÍTULO DEL PROYECTO: "N-537 CONSTRUCCIÓN DE RESPUESTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO EN ESCENARIOS INCIERTOS"
PROGRAMA: P-054 EDUCACIÓN DEL DISEÑO, LIDERAZGO, INNOVACIÓN Y APRENDIZAJES¹, P-075 "PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE COMPETENTES E INNOVADORES DEL DISEÑO"²

ÁREA DISEÑO Y EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO EN EL TIEMPO

PRESENTAN:

MIGUEL TOSHIHIKO HIRATA KITAHARA

SERGIO DÁVILA URRUTIA

JORGE ARMANDO MORALES ACEVES

JONATHAN ADÁN RÍOS FLORES

HUGO ARMANDO CARMONA MALDONADO



¹ Al momento de registrarse el proyecto

² Programa vigente

EL PRESENTE PROYECTO FUE APROBADO EN LA SESIÓN 615 ORDINARIA DEL CUADRAGÉSIMO SÉPTIMO CONSEJO DIVISIONAL, CELEBRADA EL 7 DE MAYO DE 2021. A CONTINUACIÓN SE PRESENTA EL INFORME GLOBAL QUE ABARCA DESDE EL 1 DE MAYO DE 2021 HASTA EL 14 DE JUNIO DE 2024.

PRESENTACIÓN

El actual proyecto de investigación tuvo como antecedente inmediato la pandemia del COVID-19, que afectó todos los ámbitos de la sociedad a partir de inicios de 2020 y, durante los siguientes años. La UAM también fue afectada, sobre todo en las actividades de docencia, que se tuvieron que conducir de manera remota, lo cual fue una experiencia muy problemática para docentes y discentes. Como una manera de enfrentar la contingencia nuestra universidad instituyó el **Programa Emergente de Educación Remota (PEER)**, mismo que fue aprobado por el Colegio Académico con la finalidad de dar continuidad a la formación universitaria sin poner en riesgo la salud de la comunidad, aprovechando lo mejor de nuestro modelo educativo y, se caracterizó por cuatro rasgos distintivos: **Contingente, Flexible, Incluyente y, Multi-tecnología**.

Para poder enfrentar el reto se organizaron diversos cursos de capacitación, sobre todo tecnológico-didácticos, y se creó toda una infraestructura de soporte pedagógico-administrativo por parte de las autoridades.

Al regresar a actividades presenciales, los profesores integrantes del proyecto, con excepción del Mtro. Carmona (que se integró el 20 de junio de 2023), llevamos a cabo una reflexión profunda sobre la experiencia que habíamos vivido durante la pandemia y, consideramos que dado que formábamos parte del **Grupo Educación y Diseño**³ podríamos realizar una investigación que complementara las diferentes acciones establecidas por la institución, ofreciendo nuestras propuestas, producto de múltiples años como docentes y la amplia experiencia como cargos de gestión académica.

³ Se convirtió en el **Área Diseño y Educación** el 9 de febrero de 2023.

OBJETIVOS Y METAS ORIGINALES DEL PROYECTO

General: desarrollar estrategias y técnicas didácticas alternativas para la enseñanza del diseño susceptibles de aplicarse de manera remota.

Específicos:

- Aprovechar el conocimiento teórico y práctico acumulado de los profesores de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.
- Experimentar con estrategias y técnicas innovadoras para el aprendizaje entre pares.
- Incorporar los conceptos del design thinking y la enseñanza remota en la enseñanza del diseño de manera asíncrona.
- Replicar el modelo de enseñanza-aprendizaje de pares en otros contextos de enseñanza a distancia y que por lo mismo, tenga una utilidad social.

Metas:

1. Organizar un curso-taller sobre propuestas didácticas en tiempos inciertos.
2. Creación de un aula virtual en la plataforma Moodle de la UAM-A para el aprendizaje asíncrono del curso-taller.
3. Organización de un seminario de reflexiones didácticas sobre el tema de la enseñanza-aprendizaje.
4. Realización de una memoria del seminario.

RELACIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS

La primera actividad programada del proyecto, que es el corazón del mismo, fue el curso-taller "Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos", que se realizó en 2021 y, para lo que se creó un aula virtual en la plataforma CAMVIA de la UAM-A denominado **CyAD202-2443 Curso-Taller "Construcción de respuestas didácticas para la enseñanza del diseño en escenarios inciertos** (ver material en los anexos).

Entre algunos de los objetivos del curso se buscaba "...proponer otras alternativas [a otros cursos] ofreciendo temas que puedan enriquecer la formación pedagógica de los miembros de la comunidad académica y complementar la oferta de cursos para profesores ya existente".

Se tenía contemplado realizar un segundo taller que diera continuidad a lo que ya se había iniciado pero, debido a la compleja agenda de sus integrantes, ya que de los cuatro

profesores del grupo dos eran coordinadores académicos (el **Prof. Jorge Armando Morales Aceves** y el **Mtro. Sergio Dávila Urrutia**) y uno era el responsable del Grupo Educación y Diseño, actualmente Área de Diseño y Educación, (**Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara**), ese curso ya no se pudo realizar.

Debido a lo anterior, el proyecto de investigación no se pudo concluir como se tenía programado originalmente el **30 de abril de 2023** por lo que **se solicitó una prórroga**, misma que fue otorgada en la **sesión 654 del Cuadragésimo Noveno Consejo Divisional de CYAD, celebrada el 20 de junio de 2023**, la **fecha límite de la prórroga** se estableció para **mayo de 2025**.

Asimismo, el **Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado**, se incorporó al proyecto siendo oficial su participación a partir de la **sesión 654 del Cuadragésimo Noveno Consejo Divisional de CYAD** celebrada el **20 de junio de 2023**.

Pese a no ser terminado el proyecto en su plazo original, uno de los logros importantes del proyecto fue la obtención del 2º. lugar en el **“Concurso de cursos en línea para el programa de formación permanente de extensión universitaria, unidad Azcapotzalco”**, con el aula creado para el curso, en abril de 2022.

Debido a la imposibilidad de organizar el 2º. curso programado, se decidió entre los participantes del proyecto el realizar cada uno actividades en paralelo, vinculados a los roles e intereses que se tenía respecto a la temática de la didáctica en “escenarios inciertos”.

Los trabajos realizados para este proyecto de investigación se enlistan en la siguiente tabla:

RELACIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS Y SUS PRODUCTOS	
1. CyAD202-2443 Curso-Taller "Construcción de respuestas didácticas para la enseñanza del diseño en escenarios inciertos" (Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara, Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores, Prof. Jorge Armando Morales Aceves y Mtro. Sergio Dávila Urrutia)	
Realización del curso-taller	9 agosto - 6 septiembre 2021
Realización de un aula virtual	1 agosto 2021
“Concurso de cursos en línea para el programa de formación permanente de extensión universitaria, unidad Azcapotzalco” 2º. lugar	Abril 2022

2. Proyecto práctico constructivo de técnicas, materiales e instrumentos de la práctica de Sistemas de Diseño (Prof. Jorge Armando Morales Aceves)	
“Entre huecos y recovecos; los pingos y otros personajes traviesos” Exposición Vitrinas CYAD	Trimestre 22’I
“Impacto cero es la huella del exceso” Exposición Vitrinas CYAD	Trimestre 22’O
“Los transhumanos en el Multiverso de Vicente Rojo” Exposición Vitrinas CYAD	Trimestre 23’I
“Las atmósferas etéreas” Exposición Vitrinas CYAD	Trimestre 23’P
“El amor el mar” Exposición Vitrinas CYAD	Trimestre 23’O
“Archipiélagos en Resistencia” Exposición Vitrinas CYAD	Trimestre 24’I
3. Propuestas didácticas para la enseñanza del Biodiseño (Mtro. Sergio Dávila Urrutia)	
Cursos de Desarrollo Integral de Productos I, II y III en la licenciatura de Diseño Industrial	May 2022 - May 2024
“Premio a la Mejor Investigación de Campo” Bio Design Challenge New York	2022
"Estonian Design in Mexico 2023" Conferencias, talleres y exposiciones	Marzo 2023
"Tácticas de Paz" Conferencias	Agosto 2023
"Design for Peace by Young Designers Circle" Taller	Agosto 2023
“Innovación Educativa. Colaboración internacional en investigación de campo en Oaxaca, México” (Mtro. Sergio Dávila Urrutia) Artículo	2024

4. Curso “Arma tu curso en CAMVIA desde cero” (Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores y Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado)	
Curso asincrónico	20 Feb – 27 Mar 2023
Curso asincrónico	19 Abr – 24 May
5. Elaboración de un curso virtual en CAMVIA de Historia del Diseño Gráfico II (Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara)	
Desarrollo del aula virtual	May - Dic 2023
6. Reflexiones finales del proyecto (todos los integrantes)	
<p>El aula virtual como el eje del aprendizaje en situaciones de contingencia (Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara)</p> <p>La docencia de diseño ante escenarios inciertos y la tecnología (Mtro. Sergio Dávila Urrutia)</p> <p>En la encrucijada; pensar la educación en diseño en las nuevas normalidades (Prof. Jorge Armando Morales Aceves)</p> <p>Reflexión del curso (Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores)</p> <p>Conclusiones</p>	31 Mayo 2024

RELACIÓN DEL PROYECTO CON LA DOCENCIA, LA PRESERVACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA CULTURA

Este proyecto de investigación estuvo desde un inicio dirigido a reforzar la capacidad docente de la plantilla del Departamento, un cuerpo de profesores de gran experiencia profesional así como con muchos años de impartir cursos en la División.

Se conjuntaron por un lado, la noción de que un grupo de investigación sobre educación del diseño dentro del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, tenía que hacer en un momento dado, investigación sobre educación del diseño dentro y para el Departamento, y por el otro lado, el reconocimiento del potencial de nuestra plantilla docente, como ya se comentó en el párrafo anterior.

Las actividades realizadas para este proyecto apuntan a: (1) la capacitación y el apoyo a la actividad docente mediante cursos asincrónicos y la creación de aulas virtuales como un recurso fundamental para su funcionamiento; (2) el apoyo a cursos de taller a nivel del Tronco General mediante una didáctica no convencional que privilegia el intercambio colectivo a través

de un ejercicio dialógico de integración; y, (3) el desarrollo de propuestas didácticas para la enseñanza del Biodiseño.

Todas las actividades han tenido una aplicación y una incidencia directa, ya sea sobre del profesorado del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, así como a distintas UEA que conforman las licenciaturas y el Tronco General de la División como Sistemas de Diseño (Tronco General), Historia del Diseño Gráfico II (Diseño de la Comunicación Gráfica) y, Sistemas Integrales I, II y III (Diseño Industrial).

APORTACIONES AL CAMPO DE CONOCIMIENTO

Consideramos que la presente investigación hace las siguientes aportaciones al campo de la educación del diseño:

- La utilización de cursos asincrónicos para la capacitación del personal docente sobre temas complementarios a la oferta didáctica institucional, apoyado por el desarrollo de aulas virtuales bien planeadas y con una estructura didáctica adecuada.
- El desarrollo de una pedagogía innovadora del diseño para los niveles iniciales de las licenciaturas de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM Azcapotzalco.
- La introducción del biodiseño en los niveles avanzados de la licenciatura de diseño industrial que abarca una manera de ver el diseño más armónica con la naturaleza y con valores afines.

COHERENCIA ENTRE OBJETIVOS, METAS Y RESULTADOS FINALES

Con relación al objetivo general del proyecto, que se refiere al desarrollo de estrategias y técnicas didácticas alternativas para la enseñanza del diseño, consideramos que éste se cumplió en su totalidad.

Respecto a los objetivos específicos, el que no se pudo cumplir fue el último, relacionado a replicar el modelo en otros contextos de enseñanza a distancia, ya que las circunstancias no se dieron para trabajar ese punto en particular.

En cuanto a las metas, se pudo organizar el taller planteado, así como se creó el aula virtual respectivo, aunque el seminario de reflexiones didácticas ya no se pudo realizar sí se reflexionó sobre el tema en diversos momentos, ya sea en los seminarios internos del grupo y luego del área, así como en reuniones que se organizaron para tal efecto, por lo mismo ya no se elaboró la memoria correspondiente, sin embargo, se incluyen algunas reflexiones al respecto en el presente informe global.

Podemos decir, que sí existe una coherencia entre objetivos, metas y resultados finales, y que se lograron cumplir en su gran mayoría.

TRASCENDENCIA SOCIAL

El tema de la educación tiene una gran repercusión social, y en el caso de nuestra investigación, se buscó en particular, y de manera muy consciente, que pudiera tener un efecto provechoso, en principio, en la comunidad académica del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, y por extensión a toda la División de CYAD.

Consideramos que las actividades realizadas afectaron, en sentido positivo, a los diferentes colegas que tomaron nuestros cursos, así como a los alumnos de las UEA en las que los profesores desarrollaron sus propuestas relacionadas a este proyecto, aprovechando su caudal de experiencia acumulada.

ANEXOS

Registro y Prórroga de la Investigación / Alta de Participantes
<ul style="list-style-type: none">• Oficio394 Aprobacion proyecto N-537• Oficio396 Aprobacion Prorroga Proyecto Investigacion N-537• Proyecto Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos integrantes• Oficio875 Incorporacion Adán Ríos Proyecto N-537• Oficio411 Alta Hugo Carmona Proy Inv N-537
1. CyAD202-2443 Curso-Taller "Construcción de respuestas didácticas para la enseñanza del diseño en escenarios inciertos" (Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara, Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores, Prof. Jorge Armando Morales Aceves y Mtro. Sergio Dávila Urrutia)
<ul style="list-style-type: none">• Invitacion curso taller-01• Curso respuestas didacticas• Captura de pantallas• Constancias participantes• Algunas reflexiones sobre el proyecto• GanadoresAcuerdo 06-21
2. Proyecto práctico constructivo de técnicas, materiales e instrumentos de la práctica de Sistemas de Diseño (Prof. Jorge Armando Morales Aceves)
<ul style="list-style-type: none">• 20201112_172242• Ejercicio 1• De Naturalezas Mutantes• DSC04977-Pano• DSC04994-Pano

3. Propuestas didácticas para la enseñanza del Biodiseño (Mtro. Sergio Dávila Urrutia)

- [EDDM Calendario](#)
- [EDDM](#)
- [Cartel Tácticas de Paz](#)
- [Cartel Tácticas de Paz](#)
- [Cartel Tácticas de Paz](#)
- [BDC Summit 2023 Invitation](#)
- [Artículo Cuaderno 233 Sergio Davila](#)

4. Curso “Arma tu curso en CAMVIA desde cero” (Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores y Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado)

- [Invitacion curso 2023](#)
- [Invitacion digital 2024](#)




5. Elaboración de un curso virtual en CAMVIA de Historia del Diseño Gráfico II (Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara)

- [Inicial](#)
- [Programas](#)
- [De la Escritura a la Tipografía](#)
- [Línea del Tiempo](#)
- [Actividad Didactica](#)
- [Portada PowerPoint](#)

6. Reflexiones finales del proyecto (todos los integrantes)

- [El aula virtual como el eje del aprendizaje en situaciones de contingencia Miguel Hirata](#)
- [La docencia de diseño ante escenarios inciertos y la tecnología Sergio Dávila](#)
- [En la encrucijada Jorge Morales](#)
- [Reporte curso armaturcursoencamvia adan rios](#)

FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	1 Mayo 2021	Fecha de conclusión:	30 Abril 2023
Título del Proyecto: "Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos"			
Departamento al que pertenece: Evaluación del Diseño en el Tiempo			
Área o Grupo en el que se inscribe: Educación y Diseño			
Programa de Investigación, No. de Registro y como enriquece a éste			
P-054 Educación del Diseño: Liderazgo, Innovación y aprendizajes Este proyecto se inscribe en dos de las dimensiones de este programa que son: (1) Los procesos de enseñanza-aprendizaje y (2) El docente en la intervención educativa, y se vincula temáticamente con los objetivos a largo, mediano y corto plazo del programa, referidos al liderazgo de la gestión educativa en el aprendizaje y estudios de intervención educativa del diseño.			
Proyectos que conforman al programa			
N-405 Competencias docentes para el Aprendizaje Complejo del Diseño N-511 Recursos didácticos para la enseñanza del diseño a partir de la utilización de herramientas innovadoras apoyadas en la gamificación, la visualización de la información y la educación situada.			
Tipo de Investigación			
Investigación Conceptual	<input checked="" type="checkbox"/>	Investigación Formativa	<input checked="" type="checkbox"/>
Investigación para el Desarrollo	<input type="checkbox"/>	Otra	<input type="checkbox"/>
Investigación Experimental	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Responsable del Proyecto			
Nombre: Miguel Toshihiko Hirata Kitahara	No. Económico:		
Categoría y Nivel: Titular "C"	Firma:		
Tipo de Contratación: Tiempo indeterminado			
Participantes			
Nombre: Jorge Armando Morales Aceves	No. Económico:		
Adscripción: Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo	Firma:		
Nombre: Sergio Dávila Urrutia	No. Económico:		
Adscripción: Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo	Firma:		
Nombre:	No. Económico:		
Adscripción:	Firma:		

Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	

Antecedentes del Proyecto

La actual pandemia del COVID-19 ha requerido una respuesta inmediata de las Instituciones de Educación Superior (IES), lo que ha supuesto la movilización de su respectivo personal académico para la impartición de la docencia en modalidad remota. En el caso de la UAM, esta respuesta se ha articulado a través del Proyecto Emergente de Enseñanza Remota (PEER). Como parte fundamental del PEER, la preparación y el desarrollo de los cursos por parte de los profesores ha sido apoyada por la organización de propuestas educativas institucionales para la formación de profesores, que en el caso de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, han cubierto una amplia gama de requerimientos respecto a las plataformas, software y capacitación necesarios para impartir enseñanza remota. Consideramos que la oferta de cursos se puede ampliar a otros aspectos de didáctica del diseño que complementen lo tecnológico, por lo que en este caso, se busca proponer otras alternativas ofreciendo temas que puedan enriquecer la formación pedagógica de los miembros de la comunidad académica y complementar la oferta de cursos para profesores ya existente.

Sustentación del Tema

La plantilla de profesores de CYAD está compuesta por personal de amplia experiencia docente y que al paso de los años se ha ido especializando didácticamente en la enseñanza del diseño por lo que cuentan con la capacidad para colaborar en la formación de los profesores de la División pero la mayoría de las veces no lo hacen. Este proyecto busca aprovechar ese conocimiento acumulado trabajando innovativamente en una propuesta de enseñanza a nivel de "pares", sustentado en el pensamiento de diseño y el aprendizaje remoto. El detonante del proyecto será un curso-taller que se impartirá de manera asíncrona a través de un aula virtual de la plataforma Moodle y en la que se crearán pequeños módulos que abordarán temas teórico-prácticos de interés para la comunidad de docentes de CYAD. Posteriormente se realizará un seminario de reflexión sobre las particularidades de los modelos teóricos utilizados y los resultados prácticos de su aplicación.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

GENERAL:

Desarrollar estrategias y técnicas didácticas alternativas para la enseñanza del diseño susceptibles de aplicarse de manera remota.

ESPECÍFICOS:

- Aprovechar el conocimiento teórico y práctico acumulado de los profesores de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.
- Experimentar con estrategias y técnicas innovadoras para el aprendizaje entre pares.
- Incorporar los conceptos del design thinking y la enseñanza remota en la enseñanza del diseño de manera asíncrona.
- Replicar el modelo de enseñanza-aprendizaje de pares sea replicable en contextos de educación a distancia, y que por lo mismo, tenga una utilidad social.

Metas

- 1.Organizar un curso-taller sobre propuestas didácticas en tiempos inciertos (21'I, 21'P y 212'O).
- 2.Crear un aula virtual en la plataforma Moodle de la UAM-A para el aprendizaje asíncrono del curso-taller (21'I y 21'P).
- 3.Organizar un seminario de reflexiones didácticas sobre el tema de la enseñanza-aprendizaje (21'O, 22'I* y 22'P*).
- 4.Realizar la memoria del seminario (22'O* y 23'I*).
- 5.Desarrollar un sistema de enseñanza-aprendizaje entre pares y asincrónica, que se pueda aplicar en contextos de enseñanza a distancia (22'O* y 23'I*).

*Trimestre estimado ya que no está definido ni aprobado por Colegio Académico

Métodos de investigación

- Investigación documental
- Cuestionarios
- Entrevistas
- Análisis de contenido
- Estudios de caso
- Grupo de discusión

Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
1. Investigación documental sobre el aprendizaje de pares, el design thinking y la enseñanza remota.(todos).	1/May/21 a 31/Oct/21	21'I y 21'P
2. Organización de un curso-taller sobre la enseñanza en tiempos inciertos.(MH - JM).	1/May/21 a 31/Dic/21	21'I, 21'P y 21'O
3. Creación de un aula virtual del curso en la plataforma Moodle. (MH - SD)	1/May/21 a 30/jun/21	21'I y 21'P
4. Seminario de reflexiones sobre la enseñanza-aprendizaje en tiempos inciertos.(MH - SD)	1/Ene/22 a 31/Ago/22	21'O, 22'I* y 22'P*
5. Publicación de una memoria del seminario. (MH)	1/Sep/22 a 28/Feb	22'O* y 23'I*
6. Desarrollar un sistema de enseñanza-aprendizaje entre pares y asincrónica (todos)	1/Sep/22 a 30/Abr/23	22'O* y 23'I*
7. Elaboración de reporte de investigación (todos).	1/Mar/23 a 30/Abr/23	23'I*
*Trimestre estimado ya que no está definido ni aprobado por Colegio Académico		
MH - Miguel Hirata		
JM - Jorge Morales		
SD - Sergio Dávila		

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

Se utilizarán los recursos tecnológicos, económicos y humanos disponibles por el grupo de investigación Educación y Diseño del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

Organismo Solicitante

UAM-A / CYAD / DEDT / Grupo Educación y Diseño

Productos de investigación

- 1. Aula virtual en Moodle
- 2. Memoria del seminario
- 3. Artículos académicos
- 4. Videos de los cursos

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

Arshavskiy, M. (2013). Instructional design for eLearning. yourlearningworld.com.
 Díaz Barriga A., F. (2006). Enseñanza situada. México: McGraw-Hill.
 Díaz Barriga A., F. y Hernández R., G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: Alafi.
 Hernández Cruz, A. y Guárate, A. Y. (2017). Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje. Madrid: Narcea.
 Schön, D. (1992). La formación de profesionales reflexivos. Madrid: Paidós.
 Vai, M. y Sosulski, K. (2016). Essentials of online course design. New York: Taylor & Francis.
 van Merriënboer, J. G. & Kirschner, P. A. (2007). Ten steps to complex learning: A systematic approach to four-component instructional design. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
 Zapata, O. (2005). Herramientas para elaborar tesis e investigaciones socioeducativas. México: Pax México.

Modalidad de difusión

- Promoción del curso-taller en los canales de difusión institucional de la División de CYAD
- Promoción de la memoria en los medios académicos externos ad hoc
- Subir la memoria al repositorio de la UAM-A
- Participación en eventos académicos

Nota: FAVOR DE NO MODIFICAR EL FORMATO.

SACD/CYAD/394/2021

Acuerdo 615-3

11 de mayo de 2021

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara
Profesor del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
Presente

Asunto: Registro de Proyecto de Investigación N-537

Por este conducto me permito informar a usted que, en la Sesión 615 ordinaria del Cuadragésimo Séptimo Consejo Divisional, celebrada el 7 de mayo de 2021, fue aprobado el Proyecto de Investigación, adscrito al Programa de Investigación P-054 “Educación del Diseño: Liderazgo, Innovación y aprendizajes”, con una vigencia del 1 de mayo de 2021 al 30 de abril de 2023 y que forma parte del Grupo de Investigación “Educación y Diseño”, presentado por el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, con el siguiente número de registro:

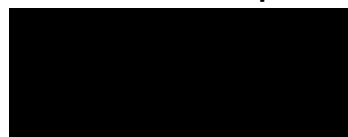
Proyecto # N-537

Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos

Lo anterior lo hago de su conocimiento para los fines a que haya lugar.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

A t e n t a m e n t e
Casa abierta al tiempo



Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Secretario

c.c.p. Dr. Luis Jorge Soto Walls. Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
Dr. Isaac Acosta Fuentes. Coordinador de Investigación

SACD/CYAD/396/2023

21 de junio de 2023

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara

Profesor del Departamento

Presente

Asunto: Aprobación del Prórroga del Proyecto de Investigación N-537

Por este conducto me permito informar a usted que, en la sesión 654 Ordinaria del Cuadragésimo Noveno Consejo Divisional, celebrada el 20 de junio de 2023, se aprobó la Prórroga del Proyecto de Investigación N-537 “Construcción de respuestas didácticas para la enseñanza del diseño en escenarios inciertos”, hasta mayo de 2025, el responsable es el Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara, adscrito al Programa de Investigación P-075 “Proceso de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño”, que forma parte del Área de Investigación “Diseño y Educación” que presenta el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

Lo anterior lo hago de su conocimiento para los fines a que haya lugar.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

A t e n t a m e n t e
Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Secretaria

c.c.p. Dr. Luis Jorge Soto Walls. Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara. Jefe del Área de Investigación “Diseño y Educación”
Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández. Coordinador Divisional de Investigación

SACD/CYAD/875/2021
24 de noviembre de 2021

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara

Profesor del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
Presente

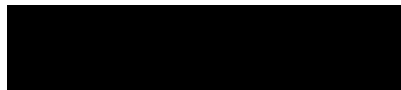
Asunto: Incorporación de Profesor al Proyecto de Investigación N-537

Por este conducto me permito informar a usted que, en la sesión 625 urgente del Cuadragésimo Séptimo Consejo Divisional, celebrada el 19 de noviembre de 2021, se recibió información referente a la incorporación del Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores al Proyecto de Investigación N-537 "Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos", cuyo responsable es el Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara, que presenta el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

Lo anterior lo hago de su conocimiento para los fines a que haya lugar.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

A t e n t a m e n t e
Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Secretaria

c.c.p. Dr. Luis Jorge Soto Walls. Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara. Responsable del Grupo de Investigación "Educación y Diseño"
Dr. Fernando Rafael Hernández Minaya. Coordinador Divisional de Investigación

SACD/CYAD/411/2023

21 de junio de 2023

Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado

Profesor del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Presente

Asunto: Incorporación como participante en el Proyecto de Investigación N-537.

Por este conducto me permito informar a usted que, en la sesión 654 Ordinaria del Cuadragésimo Noveno Consejo Divisional, celebrada el 20 de junio de 2023, se recibió la Información que presenta el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo relativa a la incorporación del Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado como participante en el Proyecto de Investigación N-537 "Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos", cuyo responsable es el Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara y que forma parte del Área de Investigación "Diseño y Educación".

Lo anterior lo hago de su conocimiento para los fines a que haya lugar.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

A t e n t a m e n t e
Casa abierta al tiempo


Mtra. Areli García González
Secretaria

c.c.p. Dr. Luis Jorge Soto Walls. Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara. Jefe del Área de Investigación "Diseño y Educación"
Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández. Coordinador Divisional de Investigación



INVITACIÓN AL CURSO-TALLER

Construcción de Respuestas Didácticas
para la Enseñanza del Diseño
en Escenarios Inciertos



DIRIGIDO A:

Profesores de la División de Ciencias y Artes para el Diseño que deseen conocer algunas experiencias y reflexiones entre pares con respecto a la educación en línea.

ORGANIZA

Grupo de Educación para el Diseño del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

CURSO EN MODALIDAD ASINCRÓNICA

El curso está conformado por módulos los cuales puedes cursar a tu propio ritmo ya que tienes un mes para completar todos los objetivos.

10 MÓDULOS

El curso está conformado por 10 módulos, cada uno de ellos a cargo de un especialista en cada tema a tratar. Dentro de los contenidos que vas a encontrar están: *Los modelos instruccionales para la enseñanza remota*, *La mediación de las pantallas para la educación*, *Las redes sociales como herramienta didáctica* y *El diseño de recursos interactivos para la enseñanza a distancia* entre otros.

EL CONTENIDO Y LA ESTRUCTURA

Cada módulo está planeado para ser autónomo, sin embargo, los diez se sostienen en una misma línea temática que brinda unidad a todo el curso-taller. En cada uno de los módulos podrás encontrar una presentación audiovisual, una práctica, un ejercicio de autoevaluación, foro de consulta y material complementario de refuerzo.

PONENTES

Miguel Hirata, Iarene Tovar, Jorge Morales, Mónica López, Adán Ríos, Sergio Dávila, Gerardo Toledo, Adriana Dávila, Sara Viveros, Víctor Collantes, Paloma Ibáñez, Iván Torres, Verónica Arroyo y Olivia León.

FECHAS Y LUGAR

El curso comienza el 2 de agosto y concluye día 31 del mismo mes. La plataforma en la que se trabajará será CAMVIA (Fecha límite de inscripción: viernes 30 de julio. Cupo máximo de 15 participantes)

CONSTANCIA

Al concluir satisfactoriamente todos los módulos se entregará constancia de participación por 30 h.

INFORMES E INSCRIPCIONES

- Mtro. Miguel Hirata Kitahara
- correo: mhk@correo.azc.uam.mx
- Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
- correo: jarf@correo.uam.mx



CURSO-TALLER

Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos

DIRIGIDO A: Profesores de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

MODALIDAD: Se realizarán sesiones temáticas por videoconferencia de una hora y posteriormente se trabajará de manera asíncrona en cada tema con material subido a un aula virtual (CAMVIA).

SESIONES: Se realizarán 5 sesiones remotas para el trimestre 20'P y otras 5 sesiones remotas para el trimestre 20'O, más 10 horas de trabajo asíncrono para un total de 20 horas.

FECHAS TRIMESTRE 20'P: 24 de septiembre, 1, 8, 15, 22 de octubre de 2020

HORARIO: De 15:00 a 16:00 h.

Antecedentes: la actual pandemia del COVID-19 ha requerido una respuesta inmediata de las Instituciones de Educación Superior (IES), lo que ha supuesto la movilización de su respectivo personal académico para la impartición de la docencia en modalidad remota. En el caso de nuestra universidad esta respuesta se ha articulado a través del Proyecto Emergente de Enseñanza Remota (PEER).

Como parte fundamental del PEER, la preparación y el desarrollo de los cursos por parte de los profesores ha sido apoyada por la organización de propuestas educativas institucionales para la formación de profesores, que en el caso de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, han cubierto una amplia gama de requerimientos respecto a las plataformas, software y capacitación necesarios para impartir enseñanza remota, sin embargo consideramos que la oferta de cursos se puede ampliar a otros aspectos de didáctica del diseño que complementen lo tecnológico, por lo que en este caso, se busca proponer otras alternativas ofreciendo temas que puedan enriquecer la formación pedagógica de los miembros de la comunidad académica y complementar la oferta de cursos para profesores ya existente.

Las Nuevas Preguntas: a partir de este panorama, se ofrece a la comunidad el siguiente curso que plantea cuestionamientos acerca del paradigma de la educación del diseño en el contexto de la pandemia, y busca la construcción de nuevas propuestas mediante la colaboración experta de los profesores de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Las preguntas se convierten entonces en los detonadores de un proceso de búsqueda y encuentro de nuevas posibilidades de enseñanza del diseño en las actuales condiciones.

Temas para el trimestre 20'P:

Sesión 1: Desarrollo del Pensamiento Creativo en la Educación Remota

Dr. Luis Soto Walls

Jueves 24 de Septiembre de 15 a 16 Hrs.

Sesión 2: SISTEMA PLIEGO, pistas para operar en la contingencia
DI. Jorge Morales Aceves

Jueves 1 de Octubre de 15 a 16 Hrs.

Sesión 3: Empoderamiento de la Imaginación

Mtro. Rodolfo Samperio y Mtro. Sergio Dávila Urrutia

Jueves 8 de Octubre de 15 a 16 Hrs.

Sesión 4: GAP Instructional

Dra. Iarene Tovar Romero

Jueves 15 de Octubre de 15 a 16 Hrs.

Sesión 5: Intercambio de Información y Conocimiento entre Pares como Complemento de las Dinámicas Universitarias

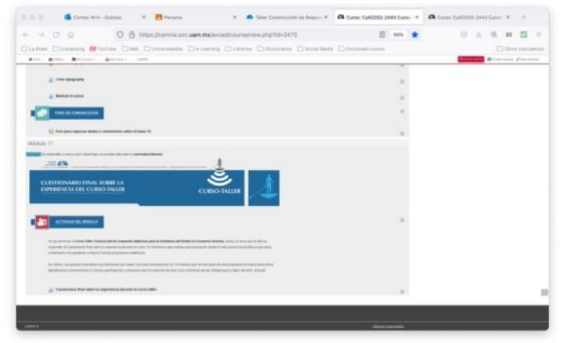
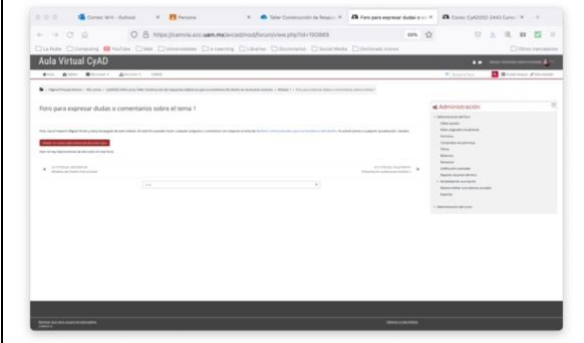
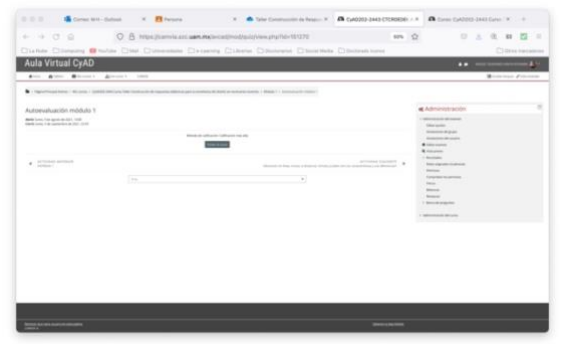
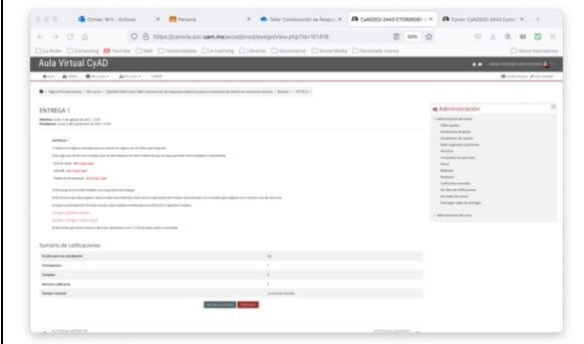
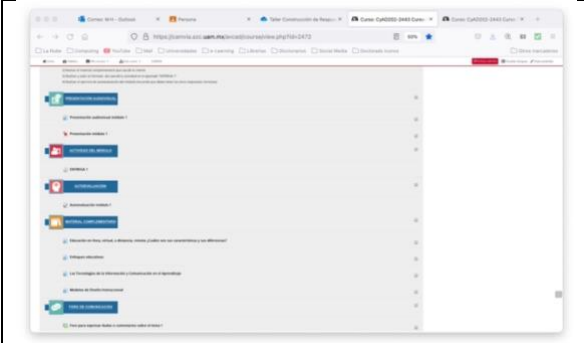
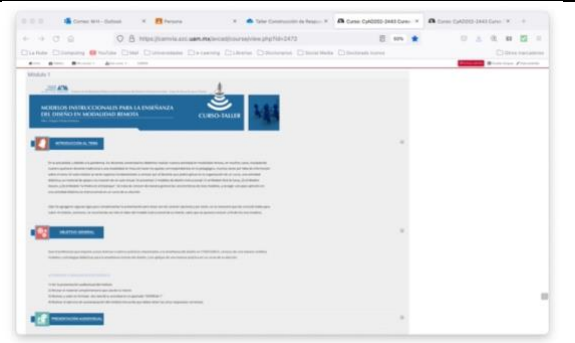
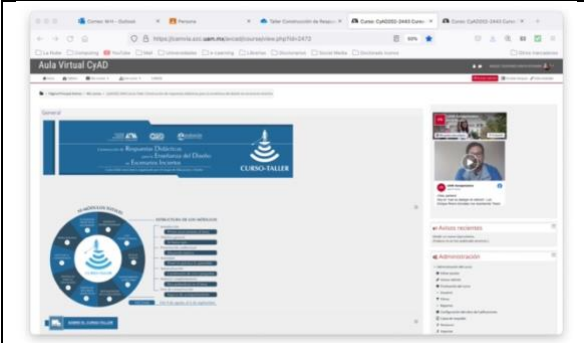
Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores

Jueves 22 de Octubre de 15 a 16 Hrs.

Organiza: Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Coordinación: Mtro. Miguel Hirata Kitahara y Mtro. Jonathan Adán Ríos

Informes: respuestasdidacticas@gmail.com





CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

Mónica Yazmín López López

por su **asistencia** al curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021 con una duración total de **30 horas**.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls
Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara
Encargado del Grupo de Educación y Diseño y Coordinador del Curso-Taller

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
Coordinador del Curso-Taller



CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

Hugo Armando Carmona Maldonado

por su **asistencia** al curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021 con una duración total de **30 horas**.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls
Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara
Encargado del Grupo de Educación y Diseño y Coordinador del Curso-Taller

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
Coordinador del Curso-Taller



CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

Luis Franco Arias Ibarro

por su **asistencia** al curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021 con una duración total de **30 horas**.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls
Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara
Encargado del Grupo de Educación y Diseño y Coordinador del Curso-Taller

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
Coordinador del Curso-Taller



CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

José Eduardo Camacho Granados

por su **asistencia** al curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021 con una duración total de **30 horas**.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls
Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara
Encargado del Grupo de Educación y Diseño y Coordinador del Curso-Taller

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
Coordinador del Curso-Taller



CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

Olga Margarita Gutiérrez Trapero

por su **asistencia** al curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021 con una duración total de **30 horas**.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara

Encargado del Grupo de Educación y Diseño y Coordinador del Curso-Taller

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores

Coordinador del Curso-Taller



CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

Marcela Esperanza Buitrón de la Torre

por su **asistencia** al curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021 con una duración total de **30 horas**.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls
Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara
Encargado del Grupo de Educación y Diseño y Coordinador del Curso-Taller

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
Coordinador del Curso-Taller



CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

Berenice Mújica Silva

por su **asistencia** al curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021 con una duración total de **30 horas**.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara

Encargado del Grupo de Educación y Diseño y Coordinador del Curso-Taller

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores

Coordinador del Curso-Taller



CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

Andrés Suárez Yáñez

por su **asistencia** al curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021 con una duración total de **30 horas**.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara

Encargado del Grupo de Educación y Diseño y Coordinador del Curso-Taller

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores

Coordinador del Curso-Taller



CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

Jonathan Adán Ríos Flores

por llevar a cabo la **coordinación** del curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo



CURSO-TALLER

Construcción de **Respuestas Didácticas**
para la **Enseñanza del Diseño**
en **Escenarios Inciertos**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
a través del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
otorga la presente **CONSTANCIA** a:

Miguel Toshihiko Hirata Kitahara

por llevar a cabo la **coordinación** del curso-taller *en línea* **Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos** llevado a cabo en la plataforma de CAMVIA de la UAM Azcapotzalco del **9 de agosto al 6 de septiembre** del año 2021.

Ciudad de México a 10 de septiembre del año 2021

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Algunas reflexiones sobre el proyecto

CURSO-TALLER CONSTRUCCIÓN DE RESPUESTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO EN ESCENARIOS INCIERTOS

1 Julio 2022

- Mencionar que el curso ha tenido resultados concretos como el 2o. Lugar obtenido en el concurso de **Cursos en Línea del Programa de Formación Permanente de la Unidad Azcapotzalco en 2022.**
- De las circunstancias de la pandemia surge la necesidad de aulas virtuales
- En los “escenarios inciertos” por los que hemos pasado es importante la identificación de espacios de oportunidad.
- Se hicieron propuestas que no sabíamos si iban a funcionar.
- Intuiciones para detectar oportunidades.
- Conjunto de personalidades sensibles = los docentes = construir respuestas.
- Es un proyecto colaborativo = trabajo en equipo.
- Propuesta que apela al expertise de los profesores de CYAD.
- Hacer las preguntas de investigación.
- Lo mejor que sabemos hacer (enseñar-diseñar).
- “Aprender a sumar”.
- “Dos cabezas piensan más que una”.
- “Diálogo de pares”.
- Sinergia propia de las instituciones maduras.
- Descubrimientos a partir de la investigación aplicada.
- Crecer a partir de una creatividad compartida.

Ciudad de México, a 13 de abril de 2022

AVISO

RELACIONADO CON EL ACUERDO 06/21 DEL RECTOR DE LA UNIDAD AZCAPOTZALCO, MEDIANTE EL CUAL SE ESTABLECE EL CONCURSO EN LÍNEA PARA EL PROGRAMA DE FORMACIÓN PERMANENTE DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA, UNIDAD AZCAPOTZALCO

Hacemos del conocimiento de la comunidad universitaria de nuestra Unidad los resultados del "Concurso de cursos en línea para el programa de formación permanente de extensión universitaria, unidad Azcapotzalco".

Agradecemos la participación de todas y todos los miembros de la comunidad académica que respondieron a la Convocatoria y que nos permiten contar con un grupo de cursos en línea (en la plataforma Moodle) orientados a toda la comunidad universitaria (alumnado, egresados, profesorado y comunidad administrativa), así como a sectores externos de la sociedad. Tal como se estableció en el acuerdo 06/21, los cursos están enmarcados en los planes de estudios de licenciatura y posgrado, o en capacitación profesional, y están orientados a la formación y actualización permanente, con un enfoque dirigido a la preservación y difusión de la cultura, con contenido general que puede ser de carácter científico, tecnológico, humanístico y artístico. Además, estos cursos pueden impartirse en línea de forma completamente autónoma (asincrónica).

Conforme a lo establecido en el punto CUATRO del Acuerdo 06/21, los cursos que recibirán el reconocimiento y una tableta por cumplir con la totalidad de los requisitos son:

- | | |
|--|---|
| • Los Plásticos y el Ambiente | • Curso-Taller Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos |
| • Fundamentos de Electricidad | • Excel Básico |
| • Introducción al Álgebra Lineal | • Viaje Práctico al Emprendimiento |
| • Estados financieros "Un plan estratégico" | • Azoteas Verdes |
| • Administración y Costos. Conceptos básicos | • Historia del Diseño Gráfico I, Arte y Diseño Gráfico |
| • Lenguaje & Sistemas | |

En general, la calidad de los cursos es muy buena, por lo que extendemos una felicitación a la comunidad participante; esperamos tener la oportunidad de mostrar en distintos espacios el tipo de trabajo que incluyen, ya que dejan, desde el punto de vista académico y didáctico, un buen precedente del trabajo de nuestra Universidad.

La decisión para el jurado fue complicada, por la calidad de los trabajos presentados. No obstante, después de varias sesiones de trabajo colegiado se llegó a la siguiente premiación:

- | | |
|----------------|---|
| Primer lugar: | Los Plásticos y el Ambiente |
| Segundo lugar: | Curso-Taller Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos |
| Tercer lugar: | Fundamentos de Electricidad |
| Tercer Lugar: | Excel Básico |

¡Muchas felicidades!

Se les hará saber a todas y todos la forma y el momento en el que se les entregarán los premios, lo cual esperamos pueda ser antes de nuestro periodo vacacional de verano.

**A T E N T A M E N T E,
"CASA ABIERTA AL TIEMPO"**

Comité de Evaluación

Rafael Escarela Pérez
Coordinador de Innovación y Tecnologías Educativas

Xóchitl Moctezuma Martínez
Coordinadora de Gestión Académica

Claudio Joel Castán Herrera
Jefe de la Oficina del Aula Virtual

Sergio Dávila Urrutia
Coordinador de Vinculación de CyAD

Amando José Padilla Ramírez
Coordinador de Vinculación de CBI

María Teresa Godínez Rivera
Coordinadora de Vinculación de CSH

De
naturalezAS
mitInteS

Autores: Jorge Armando Morales Aceves
jama@azc.uam.mx
Tannia Giovanna Martínez Ramírez
design.jovanna@gmail.com

1

LA MIGRACIÓN

El calentamiento global y la crisis ambiental obligan a las especies nativas a iniciar un éxodo de sus lugares de origen, hacia otros posibles para garantizar su supervivencia.

En el proceso los cambios de color son resultado de las atmósferas nocivas, el aire contaminado y las nubes radioactivas.



3

Obligados por las atmósferas nocivas las especies salen en búsqueda de un mejor futuro. Mientras un espectador se sorprende ante la presencia de lo inusual.

EN MIGRACIÓN

2

A MEDIO ÉXODO

Pingüinos amarillos, peces martillo alados; transparentes y luminosos, juntos con otras especies mutantes rodeadas de nubes radioactivas y aires contaminados.



4

OTROS PERSONAJES

Caballo de mar y pez gaticornudo en la danza hacia los nuevos escenarios.



5

UN ACERCAMIENTO

La danza del caballito de mar anticipa un futuro promisorio.



6

UN PERSONAJE REZAGADO

Lento en su nadar, el pingüino amigo trata de alcanzara los de rápida huida

7

UN ACTOR PRINCIPAL

Los procesos de modelización de personajes implican un ejercicio de abstracción intenso, una transformación del plano, y el manejo de sistemas de uniones de fácil remoción.



8

LA DIVISIÓN ESPACIAL

La técnica de tenso-compresión permite realizar sectorizaciones del espacio mayor con el propósito de enmarcar, enfatizando la composición.



9

PRINCIPIO Y FIN

Las temáticas sobre la crisis ambiental son un pretexto posible para generar conciencia, con base en instalaciones visualmente interesantes y conceptualmente interesadas.



10

Doblez.

Para esta actividad, como considere que el objetivo es el de la aplicación del doblado, me tome la libertad de realizar las impresiones y los cortes en un fondo de opalina blanca y aplicando las armonías de colores sobre este.



Plantilla #2
"Domo".
Armonía: colores
complementarios
Amarillo
(Primario) y
Violeta
(Secundario).



Una tarde lluviosa en la UAM Azcapotzalco, caían las flores de las jacarandas,

...

(favor de continuar la historia, gracias queridos profesores

Estaba pensando en ti pero un pájaro me interrumpió y me olvidé que pensaba en ti. =>
Esto sirve para pasar asistencia jajajaj

Las tardes en la UAM Azc. son maravillosas.
hacía mucho calor

se mojaban las hojas...circulaban a la alcantarilla..., hice un barquillo de papel ...

aaaahhhhh que rollo hablando todos al mismo tiempo !!

Tarde de lluvia de ideas..
tarde de clase virtual y no hay internet....

En un edificio de la UAM de cuyo nombre no quiero acordarme... Es el "L", el edificio que tenía un lápiz en la entrada hace algunos años, ¿alguien lo extraña? Seguramente los alumnos porque allí acostumbraban reunirse cuando tenían que hacer un trabajo escolar, "nos vemos en el lápiz" decían...



El desarrollo de los seres vivos

Benigno - Julián - Daniel - Jacqueline - Alicia

Benigno - Julián - Daniel - Jacqueline - Alicia

Benigno - Julián - Daniel - Jacqueline - Alicia

Benigno - Julián - Daniel - Jacqueline - Alicia

Benigno - Julián - Daniel - Jacqueline - Alicia

Benigno - Julián - Daniel - Jacqueline - Alicia

Benigno - Julián - Daniel - Jacqueline - Alicia

Benigno - Julián - Daniel - Jacqueline - Alicia

Benigno - Julián - Daniel - Jacqueline - Alicia



sistemas de diseño

...de flujo, mareas y conexiones alternas

Leonardo - XV

Gabriela - XIX

Leonardo - XV

Isaac - XVII

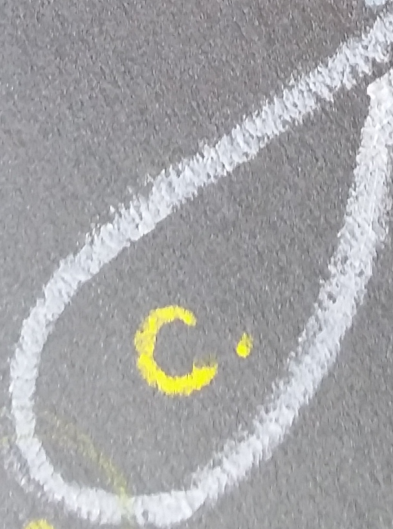
Fernando - XVIII

Maria José - XX



19-1

20-0



20-8

20-1

EDDM ESTONIAN DESIGN DAYS IN MEXICO 2023

March

01 MIÉ

- 12:00 **Pasarela Reet Aus (EST)**
Plaza COSEI
- 15:00 **Inauguración**
K001
- 15:15 **Discurso- Presidenta de Asociación de Diseñadores de Estonia- Ilona Gurjanova**
K001
- Exhibición "MATERIAL II"**
Edificio L

03 VIE

- 13:00 **Conferencia Marta Konovalov**
Laboratorio de Innovación Metropolitana (UM)
- 13:30 **Taller "Mending fashion"**
Marta Konovalov
Laboratorio de innovación Metropolitana (UM)
- 14:00 **Taller "Upcycling"**
Reet Aus
Laboratorio de Innovación Metropolitana (UM)
- 12:00 **Recorridos guiados**
Edificio L

07 MAR

- 11:00 **Taller "Bioesculturas con residuos orgánicos"**
Riina Öun
Taller de Plásticos-Edificio P
- 12:00 **Recorridos guiados**
Edificio L

02 JUE

- 11:00 **Conferencia Marie Vihmar**
Taller de Maderas-Edificio P
- 11:30 **Taller Higromorfos Marie Vihmar**
Taller de Maderas-Edificio P
- 13:00 **Conferencia-Reet Aus**
Laboratorio de Innovación Metropolitana (UM)
- 13:30 **Taller "Upcycling" Reet Aus**
Laboratorio de Innovación Metropolitana (UM)
- 14:00 **Conferencia Kaart Ojadedé/Joss Heinsalu**
Sala Audiovisual L1 (L-Planta baja)
- 15:00 **Diseño de Exhibiciones y escenarios**
Sala Audiovisual L1 (L-Planta baja)

06 LUN

- 11:00 **Conferencia "Design for the non-human"**
Riina Öun
Taller de Plásticos-Edificio P
- 11:00 **Taller "Bioesculturas con residuos orgánicos"**
Riina Öun
Taller de Plásticos-Edificio P
- 12:00 **Recorridos guiados**
Edificio L

08 MIER

- 15:00 **Ceremonia de Clausura**
Auditorio K001
- Hasta 10Marz **Presentación de resultados**
Vitrinas Edificio L

EDDM

ESTONIAN DESIGN DAYS IN MEXICO MARZO 1-8 2023

Estonia y México han encontrado una nueva asociación para visualizar un futuro sostenible a través de proyectos de biodiseño e iniciativas de economía circular.

La **Asociación de Diseñadores de Estonia y la Universidad Autónoma Metropolitana** han estado colaborando en un profuso intercambio cultural. Durante su colaboración encontraron un terreno común en el tema de biodiseño, notando que las iniciativas de diseño verde o preservación no siempre son suficientes.

El **biodiseño** ofrece una colaboración más profunda con la naturaleza, un cambio de visión del Antropoceno al Eoceno. Biodesign ha desarrollado formas de trabajar en un nuevo escenario, con fórmulas que conectan, y que desarrollan estrategias de afirmación de la vida en una ecología del afecto.

Durante el **Festival de Diseño de Tallin 2022**, una delegación mexicana de estudiantes de diseño encabezada por el Mtro. **Sergio Dávila**, y el Dr. **Marco Ferruzca**, que trabajan en proyectos de biodiseño en la UAM Azcapotzalco, fueron invitados a mostrar sus proyectos finales de licenciatura. Durante el festival encontraron que muchos estudiantes y diseñadores en Estonia tenían grandes iniciativas al respecto y por lo tanto nació la decisión de organizar una muestra de Diseño Estonio en México.

“Dos países tan distantes y aparentemente separados tienen tanto en común, supongo que al final es crucial la urgencia de cambiar nuestras prácticas sociales, y el trabajo que está mostrando nuevas formas de producir bienes, de resolver necesidades, que promueve un cambio de cultura, es el trabajo que debemos impulsar como instituciones”, son cosas que han discutido Ilona Gurjanova y Sergio Dávila durante éste intercambio.

Los **Días de Diseño de Estonia** en cooperación con la **Asociación de Diseñadores de Estonia y la Academia de Arte de Estonia** se llevarán a cabo en la Universidad Autónoma Metropolitana. En la división de diseño de Azcapotzalco, las diseñadoras estonas tendrán talleres como el de **Reet Aus (PhD)**, reciclando objetos de segunda mano para reutilizarlos con un nuevo significado, o trabajando junto con la estudiante de doctorado en la Universidad de Tartu Marie Vihmar para explorar robots higromórficos hechos con residuos orgánicos. Además, los estudiantes tendrán la oportunidad de colaborar con **Riina Õun** en la fabricación de biomateriales a partir de desechos de alimentos y, finalmente, unirse a un taller que explorará técnicas para reparar la moda con la diseñadora y estudiante de doctorado **Marta Konovalov**. La universidad exhibirá 30 obras de diseñadores estonios, una exposición comisariada por **Kärt Ojavee (PhD)** y **Annika Kaldoja**. Se llevarán a cabo conferencias que explorarán el futuro de hacer productos y servicios ganen un vínculo más profundo con la naturaleza.

Los resultados de los talleres y una ceremonia con la **presidenta de la Asociación de Diseñadores de Estonia, Ilona Gurjanova**, se exhibirán en la hermosa **Galería “Casa del Tiempo”** en el corazón de la Ciudad de México el 8 de marzo.

La **coordinación de vinculación de CyAD** espera que este intercambio cultural internacional sea fructífero y que la conversación sobre tener alguna nueva capacidad de respuesta hacia nuestros entornos impregne las aulas y los espacios de la galería.

“ESPERAMOS QUE FLOREZCA UNA SEMILLA DE CAMBIO EN LA PRÁCTICA PROFESIONAL DE LOS FUTUROS DISEÑADORES”.



Tácticas de Paz

21, 23 y 25 de Agosto

Conferencias
Presenciales en LIM
y en línea CyADtv

10:00 am-12:00 pm (GMT-6)

 Laboratorio de Innovación
Metropolitana, UAM-Azcapotzalco

 CyADtv (transmisión en vivo)

 @tacticaspaz_


Universidad
Autónoma
Metropolitana

Casa abierta al tiempo, Azcapotzalco

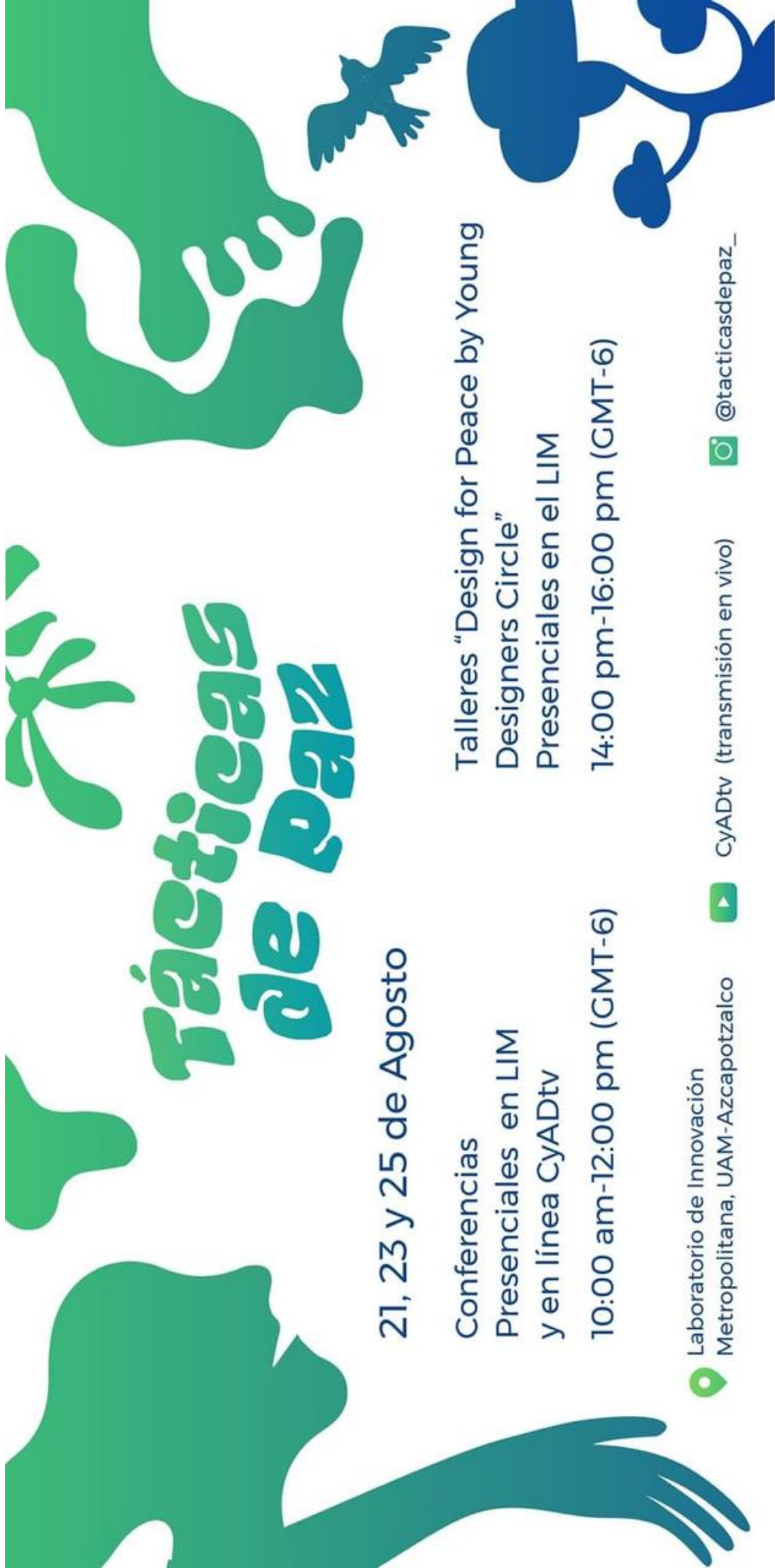

Cinecías y Artes para el Diseño


Área Diseño Educación


WORLD DESIGN
YOUNG DESIGNERS CIRCLE

Talleres "Design for Peace by Young
Designers Circle"
Presenciales en el LIM

14:00 pm-16:00 pm (GMT-6)



Tácticas de Paz

Programa de Conferencias



Laboratorio de Innovación
Metropolitana, UAM-Azcapotzalco
(20 personas)



CyADtv (transmisión en vivo)

21 Agosto

- 10:00-10:10 **Inauguración. ES**
- 10:10-10:40 **Cynthia E. Smith** de Cooper-Hewitt, Smithsonian Design Museum.
Título: "Designing for Peace". **EN**
- 10:45-11:15 **Anna Meroni** de Politécnico de Milán.
Título: "Design Against War". **EN**
- 11:20-11:50 **Celina Andino, Valeria Valdez, Stephanie Padilla, Pedro Sáez y Geovana Blayer** de Young Designers Circle-World Design Organization.
Título: "Young Designers Circle Experiences". **ES/EN**

23 Agosto

- Carla Cerpa e Inés Pérez** de Colectivo Conspirando.
Título: "Nuestro cuerpo. nuestro territorio: Diagnósticos corporales". **ES**
- Diseña Colectiva.**
Título: "Transformación Comunitaria". **ES**
- Patricia Jiménez, Isis Contreras y Gemma Herrera**, de Colectiva Feminista CyAD.
Título: "Diseño estratégico en los movimientos sociales". **ES**

25 Agosto

- Comunidad Posgrado CyAD** de UAM-Azc.
Título: "Seminarios sobre el paro y la violencia de género". **ES**
- Xavier Sánchez de la Barquera Estrada** de Umeå Institute of Design.
Título: "Unlearning Design". **ES**
- Edrei Ibarra y Citlalli Rivera** de UAM-Azc y Urbanas mx.
Título: "Experiencias del taller: Herramientas colectivas para la docencia con perspectiva de género". **ES**

Tácticas de Paz

Talleres



Laboratorio de Innovación Metropolitana y Lobby edif. L, UAM-Azcapotzalco
Presencial para Comunidad UAM Azcapotzalco.

21 Agosto

14:00-16:00

"Understand the roots:
Mapeo Corporal":

Celina Andino y Valeria Valdez
de Young Designers Circle.

23 Agosto

"Future Soil: Escenarios
Futuros":

**Celina Andino y
Valeria Valdez** de Young Designers
Circle.

25 Agosto

"Make it Bloom:
Expandir la reflexión.

**Intervención de textiles
reutilizados en el espacio
público".**

**Pilar Crivelli, Isis Contreras,
Berenice Mújica y Jorge Morales**
dentro del programa "Viernes de
en medio".



@tacticaspaz_

Universidad
Autónoma
Metropolitana



Casa abierta al tiempo Azcapotzalco



Ciencias y Artes para el Diseño



Área Diseño Educación



WORLD DESIGN
YOUNG DESIGNERS CIRCLE



Sergio Davila Urrutia
Universidad Autónoma Metropolitana
Azcapotzalco
Mexico City, Mexico

June 14, 2023

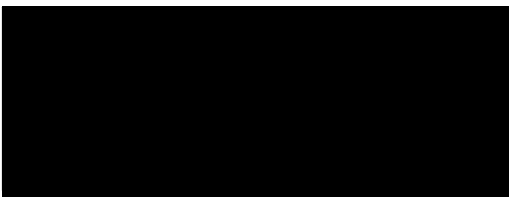
Dear Sergio,

On behalf of the Biodesign Challenge I am pleased to invite you and your students from Universidad Autónoma Metropolitana to be present at the 2023 Biodesign Challenge Summit. The Summit will take place at the Parsons School of Design and the Museum of Modern Art in New York City from June 20-24, 2023. We are happy to invite you back to an in-person Summit after three long years of virtual community gathering. And as this is your school's third Summit with us, we are looking forward to the knowledge and support you'll bring to the community this year.

As you know, the Biodesign Challenge is an international education program and competition that pairs university and high school students with scientists, artists, and designers to envision, create, and critique future applications of biotechnology. BDC's goals are threefold: to prepare young innovators to work with emerging biotech; to build collaborations between artists, designers, and biologists; and to engage the public in dialogue around biotech and its societal impacts now and into the future.

Congratulations, Sergio, for continuing to participate and excel in this program! We are looking forward to seeing your team represent UAM as you share your research onstage with our prestigious audience of over 400 individuals at this year's BDC Summit.

Sincerely,



Veena Vijayakumar
Interim Executive Director
Biodesign Challenge
E: vvijayakumar@biodesignchallenge.org
C: +1 929 220 2551

Cuaderno 233

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Año 27
Número 233
2024/2025
ISSN 1668-0227

Disceñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño.

R. Céspedes: Prólogo | **P. Palleiro-Sánchez:** El libro-arte: una propuesta más allá del texto | **M. Fibbiani:** Del periodismo impreso al digital: Nuevas posibilidades para la comunicación del diseño | **L. López Méndez y J. Albar Mansoa:** El *Card Sorting* como metodología de diseño experiencial en el aprendizaje (...) | **S. Dávila Urrutia, A. Valdez Chagoya y C. Hernández García:** Innovación Educativa. Colaboración internacional en investigación de campo en Oaxaca, México | **E. Ciravegna, D. Pletto y V. Pasini:** Desarrollo de métodos y herramientas para la industria del envasado (...) | **Ó. González-Yebra, M. Pérez-Valero y J. Alarcón:** Proyecto reconectando-DGP. Una iniciativa docente basada en el proceso de diseño (...) | **L. Insúa Lintridis:** Entreascuas. Investigación artística y diseño editorial a partir de los libros de I.V.M. | **M. Payares:** ¿A quién dejamos afuera? El rol visualizador del diseño web | **P. Saccomanno:** Responsabilidad socioambiental en la disciplina y práctica del Diseño Gráfico (...) | **C. Sánchez Orozco:** Diseño y fragmentación | **R. García Madrid y B. López Pérez:** Art toy. Vehículo democratizador para manifestaciones artísticas emergentes | **E. Viera:** La Cultura de Diseño, un circuito en permanente transformación | **S. Roman Duarte:** Compra de muebles usados: Consumo y estilos de vida sustentables | **D. Mendanha, A. Nolasco, T. Cirillo, J. Alarcón Castro y C. Silva:** Tejiendo un futuro sostenible: avances de la industria textil en materiales y diseño ecológico | **R. Espinosa Ruiz:** Caligrafía generativa por sistemas mecánicos | **A. Llorens Vargas:** Alfabetización digital y formaciones tecnológicas consecuencia del confinamiento por covid-19 (...) | **M. Barasich:** Apariencias difusas en la era de prácticas tecno-estéticas: Usuarios y el diseño de sí en sus espacios domésticos | **L. González:** Instagram o el espacio para la perfección (...) | **S. Parodi:** Hacia una comprensión del 'usuario': Abordajes del sujeto en la enseñanza del Diseño Industrial | **P. Portilla Tirado, M. Ferruzca Navarro, J. Villegas Cortez y R. Mora Gutiérrez:** Diseño de la interacción humano-computadora y estudios de género: una aproximación ciensométrica | **E. Malavolta:** Nuevas vestimentas infantiles: ¿Moda o cambio de paradigma?



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Instituto de Investigación en Diseño.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.



**Cuadernos del Centro de Estudios en
Diseño y Comunicación**

Universidad de Palermo.

Facultad de Diseño y Comunicación.

Instituto de Investigación en Diseño.

Mario Bravo 1050. C1175ABT.

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

www.palermo.edu

publicacionesdc@palermo.edu

Director

Oscar Echevarría

Editora

Fabiola Knop

Coordinación de Cuaderno N° 233

Dr. Roberto Céspedes (Universidad de Palermo,
Argentina) y **Dra. Jimena Alarcon Castro**
(Universidad del Bío-Bío, Chile)

Universidad de Palermo

Rector

Ricardo Popovsky

Facultad de Diseño y Comunicación

Decano

Oscar Echevarría

Secretario Académico

Jorge Gaitto

Diseño

Fernanda Estrella - Francisca Simonetti - Constanza Togni

1° Edición.

Cantidad de ejemplares: 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

2022/2023.

Edición papel: ISSN 1668-0227

Edición digital: ISSN 1853-3523



El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina, con la resolución N° 2385/05 incorporó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas –en la categoría Ciencias Sociales y Humanidades– la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En diciembre 2013 fue renovada la permanencia en el Núcleo Básico, que se evalúa de manera ininterrumpida desde el 2005. La publicación en sus versiones impresa y en línea han obtenido el Nivel 1 (36 puntos sobre 36).



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (Ed. papel ISSN 1668-0227 / Ed. digital ISSN 1853-3523) forma parte de la plataforma de recursos y servicios documentales Dialnet.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (Ed. papel ISSN 1668-0227 / Ed. digital ISSN 1853-3523) se encuentra indexada por EBSCO.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (Ed. papel ISSN 1668-0227 / Ed. digital ISSN 1853-3523) está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (Ed. papel ISSN 1668-0227 / Ed. digital ISSN 1853-3523) pertenece a la colección de revistas científicas de SciELO.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (Ed. papel ISSN 1668-0227 / Ed. digital ISSN 1853-3523) está incluida en Open Journal Systems (OJS), un Sistema de Administración y publicación de revistas y documentos periódicos (Seriadadas) en Internet.

Comité Editorial y Arbitraje

Tatiana Acar. UFF - Universidade Federal Fluminense, Brasil

Lucia Acar. UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Andrés Acosta Aguinaga. Escuela Toulouse Lautrec, Campus Chacarilla, Perú

Jeimy Johana Acosta Fandiño. Universidad de Ibagué, Colombia

Ileana Grisel Addisi. Universidad Nacional de José Clemente Paz - UNPAZ, Argentina

Omar Alejandro Afanador Ortiz. UDI - Universidad de Investigación y Desarrollo, Colombia

José María Aguirre. UNC - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

Miguel Alfonso Olivares Olivares. Universidad de Valparaíso, Chile

Luciana Allegretti. USP - Universidade de São Paulo, Brasil

Fernando Alberto Alvarez Romero. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia

Jaime Eduardo Alzate Sanz. Universidad de Caldas, Colombia

Ibar Federico Anderson. Universidad Nacional de la Plata - UNLP, Argentina

Renato Antonio Bertão. Universidade Positivo, Brasil

Alexandre Sá Barretto da Paixão. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Edurne Battista. Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria - INTA, Argentina

Gabriel Bernal García. Escuela de Artes y Letras, Institucion Universitaria, Colombia

Maria del Rosario Bernatene. UCA - Universidad Católica Argentina, Argentina

Griselda Bertoni. UNL - Universidad Nacional del Litoral, Argentina

Federico Alberto Alvise Maria Brunetti. Liceo Artistico Statale "di Brera", Italia

Lia Calabre. UFF - Universidade Federal Fluminense, Brasil

Danilo Calvache Cabrera. Universidad de Nariño, Colombia

Celso Carnos Scaletsky. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

Horacio Casal. Universidad Nacional de Río Negro, Argentina

Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete. Universidad de Nariño, Colombia

Azul Kikey Castelli Olvera. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México

Jorge Manuel Castro Falero. Universidad de la Empresa, Uruguay

Leobardo Armando Ceja Bravo. Universidad De La Salle Bajío, México

José Ángel Chavarría Nieto. Universidad De La Salle Bajío, México

Rodrigo Cisternas Osorio. Universidad Casa Grande, Ecuador

Cayetano Cruz García. Universidad de Extremadura, España

Ursula Rosa Da Silva. UFPEL - Universidad Federal de Pelotas, Brasil

Ramiro de León de Armas. Universidad de la Empresa, Uruguay

Javier de Ponti. Universidad Nacional de la Plata - UNLP, Argentina

Gloria Carolina Escobar Guillén. Universidad Rafael Landívar, Guatemala

Luiz Augusto Fernandes Rodrigues. UFF - Universidade Federal Fluminense, Brasil

María Belén Franco. UNC - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

Patricia Cecilia Galletti. UNSAM - Universidad Nacional de San Martín, Argentina

Yaffa Nahir Ivette Gómez Barrera. Universidad Católica de Pereira, Colombia

Sandra Virginia Gómez Mañón. Universidad Iberoamericana, República Dominicana

Lizeth Vanessa Guerrero Serrano. Instituto Tecnológico Universitario Cordillera, Ecuador

Victor Guijosa Frago. Universidad Anáhuac, México

Martha Gutierrez Miranda. Universidad Autónoma de Querétaro, México

Mónica Jacobo. UNC - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

Denise Jorge Trindade. Universidade Estácio de Sá, Brasil

José Korn Bruzzone. Universidad Tecnológica de Chile, Chile

Diego Felipe Larriva Calle. Universidad del Azuay, Ecuador

Mabel Amanda López. UBA - Universidad de Buenos Aires, Argentina

Ricardo López León. Universidad Autónoma de Aguascalientes, México

Rebeca Isadora Lozano Castro. Universidad Autónoma de Tamaulipas, México

Carlos Manuel Luna Maldonado. Universidad de Pamplona, Colombia

Mariela Marchisio. UNC - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

María Cecilia Mariaca Cardozo. Universidad Católica Boliviana San Pablo, Bolivia

Jimena Mariana García Ascolani. Universidad del Pacífico, Paraguay

Beatriz Sonia Martínez. Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

Mercedes Martínez González. Universidad Nacional Autónoma de México, México

Alban Martínez Gueyraud. Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay

Maria de los Angeles Martini. UBA - Universidad de Buenos Aires, Argentina

Sialia Karina Mellink Méndez. CETYS Universidad, Campus Ensenada, México

Jenny Yolanda Montenegro Araujo. Instituto Metropolitano de Diseño, Ecuador

Hernán Ovidio Morales Calderón. Universidad Rafael Landívar, Guatemala

Nora Angélica Morales Zaragoza. Universidad Autónoma Metropolitana México, México

Claudia Mourthé. UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Gloria Mercedes Múnera Álvarez. Corporación Universitaria UNITEC, Colombia.

Alejandro Daniel Murga González. Universidad Autónoma de Baja California, México

Helois Nazaré Dos Santos. UEMG - Universidad do Estado de Minas Gerais, Brasil

Alan Neumarkt. Universidad Nacional de Mar del Plata - UNMdP, Argentina

Jimena Vanina Odetti. Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henriquez, México

Joel Olivares Ruiz. Universidad Gestalt de Diseño, México

Guido Olivares Salinas. Universidad de Playa Ancha, Chile

José Tomás Pachajoa. Universidad Católica de Colombia, Colombia

Ana Beatriz Pereira de Andrade. UNESP - Universidade Estatal Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Brasil

Nicolás Pinkus. Universidad Nacional de Lanús, Argentina

Rodrigo Pissetti. UniDBSCO - Centro Universitário Unidombosco, Brasil

Dolly Viviana Polo Florez. Universidad de San Buenaventura, Colombia

Julio Enrique Putallaz. UNNE - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina

Paula Rebello. Universidade de Vassouras, Brasil

Edgard David Rincón Quijano. Universidad del Norte, Colombia

Carlos Roberto Soto. Corporación Universitaria UNITEC, Colombia

Stephanie Romero Marquez. Universidad del Arte Ganexa, Panamá

Alfonso Ruiz Rallo. Universidad de La Laguna -ULL, España

Eduardo Russo. Universidad Nacional de la Plata - UNLP, Argentina

Edgar Saavedra Torres. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia

Jorge Santamaría Aguirre. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador

Marcia de Noronha Santos Ferrán. UFF - Universidade Federal Fluminense, Brasil

Fabián Bautista Saucedo. CETYS Universidad, Campus Tijuana, México

María Liliana Serra. UNL - Universidad Nacional del Litoral, Argentina

Ángel Souto. IAVQ - Instituto Tecnológico Superior Universitario de Artes Visuales, Ecuador

Ana María Torres Fragoso. UANL - Universidad Autónoma de Nuevo León, México

Fanny Monserrate Tubay Zambrano. Universidad de Cuenca, Ecuador

Mario Fernando Uribe. Universidad Autónoma de Occidente, Cali, Colombia

Xinia Varela Sojo. Instituto Tecnológico de Costa Rica, Costa Rica

Rafael Vivanco. USIL - Universidad San Ignacio de Loyola, Perú.

Cuaderno 233

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Año 27
Número 233
2024/2025
ISSN 1668-0227

Disceñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño.

R. Céspedes: Prólogo | **P. Palleiro-Sánchez:** El libro-arte: una propuesta más allá del texto | **M. Fibbiani:** Del periodismo impreso al digital: Nuevas posibilidades para la comunicación del diseño | **L. López Méndez y J. Albar Mansoa:** El *Card Sorting* como metodología de diseño experiencial en el aprendizaje (...) | **S. Dávila Urrutia, A. Valdez Chagoya y C. Hernández García:** Innovación Educativa. Colaboración internacional en investigación de campo en Oaxaca, México | **E. Ciravegna, D. Pletto y V. Pasini:** Desarrollo de métodos y herramientas para la industria del envasado (...) | **Ó. González-Yebra, M. Pérez-Valero y J. Alarcón:** Proyecto reconectando-DGP. Una iniciativa docente basada en el proceso de diseño (...) | **L. Insúa Lintridis:** Entreascuas. Investigación artística y diseño editorial a partir de los libros de I.V.M. | **M. Payares:** ¿A quién dejamos afuera? El rol visualizador del diseño web | **P. Saccomanno:** Responsabilidad socioambiental en la disciplina y práctica del Diseño Gráfico (...) | **C. Sánchez Orozco:** Diseño y fragmentación | **R. García Madrid y B. López Pérez:** Art toy. Vehículo democratizador para manifestaciones artísticas emergentes | **E. Viera:** La Cultura de Diseño, un circuito en permanente transformación | **S. Roman Duarte:** Compra de muebles usados: Consumo y estilos de vida sustentables | **D. Mendanha, A. Nolasco, T. Cirillo, J. Alarcón Castro y C. Silva:** Tejiendo un futuro sostenible: avances de la industria textil en materiales y diseño ecológico | **R. Espinosa Ruiz:** Caligrafía generativa por sistemas mecánicos | **A. Llorens Vargas:** Alfabetización digital y formaciones tecnológicas consecuencia del confinamiento por covid-19 (...) | **M. Barasich:** Apariencias difusas en la era de prácticas tecno-estéticas: Usuarios y el diseño de sí en sus espacios domésticos | **L. González:** Instagram o el espacio para la perfección (...) | **S. Parodi:** Hacia una comprensión del 'usuario': Abordajes del sujeto en la enseñanza del Diseño Industrial | **P. Portilla Tirado, M. Ferruzca Navarro, J. Villegas Cortez y R. Mora Gutiérrez:** Diseño de la interacción humano-computadora y estudios de género: una aproximación ciensométrica | **E. Malavolta:** Nuevas vestimentas infantiles: ¿Moda o cambio de paradigma?



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Instituto de Investigación en Diseño.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.



Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, es una publicación académica internacional y periódica, del Instituto de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo que se edita ininterrumpidamente desde el año 2000.

Los **Cuadernos** reúnen los resultados de los Proyectos de las diferentes Líneas del Instituto de Investigación, muchos de ellos realizados en colaboración con instituciones académicas nacionales e internacionales.

Varias ediciones de **Cuadernos** documentan Proyectos que pertenecen a Líneas de Investigación vinculadas y/o articuladas con los Posgrados de Diseño de la Universidad de Palermo (Maestría en Gestión del Diseño, que se dicta desde el año 2002 y Doctorado en Diseño, que se edita desde el año 2014).

Cuadernos en el año 2007, fue reconocida por su calidad por el entonces Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de la República Argentina, e incorporada al Núcleo Básico de Revistas Científicas Argentinas (NBR), que es un proyecto del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) de la República Argentina, en la Categoría Ciencias Sociales y Humanidades. Desde ese año, la publicación permanece en este NBR mejorando sus sucesivas evaluaciones (2010, 2013, 2016, 2019) hasta el presente.

En la actualidad **Cuadernos** tiene una edición papel (ISSN 1668-0227) y una digital (ISSN 1853-3523). La publicación está indizada en Scielo (Scientific Electronic Library OnLine), en Latindex, en Dialnet, en Ebsco Information Services y forma parte del sistema OJS (Open Journal Systems).

Los contenidos completos de todas las ediciones de **Cuadernos** están disponibles, en forma libre y gratuita, como también las instrucciones para la presentación de originales, en el siguiente sitio de la Facultad: palermo.edu/cuadernosdc

Los contenidos y opiniones publicados en los artículos de la presente edición, es responsabilidad absoluta de cada autor.

Instituto de Investigación en Diseño.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.
2024/2025

Disceñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño.

Prólogo

Disceñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño

Roberto Céspedes..... pp. 11-18

El libro-arte: una propuesta más allá del texto

Pedro Palleiro-Sánchez pp. 19-27

Del periodismo impreso al digital: Nuevas posibilidades para la comunicación del diseño

Marcela Laura Fibbiani pp. 29-40

El *Card Sorting* como metodología de diseño experiencial en el aprendizaje de la Programación didáctica con alumnos de Bellas Artes

Lorena López Méndez y Javier Albar Mansoa pp. 41-49

Innovación Educativa. Colaboración internacional en investigación de campo en Oaxaca, México

Sergio Dávila Urrutia, Ana V. Valdez Chagoya y Carlos E. Hernández García pp. 51-61

Desarrollo de métodos y herramientas para la industria del envasado: el papel mediador y facilitador del diseño en el fomento de la innovación en contextos complejos

Erik Ciravegna, Davide Pletto y Verónica Pasini pp. 63-72

Proyecto reconectando-DGP. Una iniciativa docente basada en el proceso de diseño y el empoderamiento creativo para la documentación gráfica de proyectos

Óscar González-Yebra, Manuel Pérez-Valero y Jimena Alarcón..... pp. 73-82

Entreascuas. Investigación artística y diseño editorial a partir de los libros de I.V.M.

Lila Insúa Lintridis pp. 83-92

¿A quién dejamos afuera? El rol visualizador del diseño web

Mariela Payares pp. 93-101

Responsabilidad socioambiental en la disciplina y práctica del Diseño Gráfico en América Latina

Pablo Andrés Saccomanno..... pp. 103-112

Diseño y fragmentación

Claudia Alejandra Sánchez Orozco pp. 113-123

Art toy. Vehículo democratizador para manifestaciones artísticas emergentes

Roberto Adrián García Madrid y Blanca Estela López Pérez pp. 125-132

La Cultura de Diseño, un circuito en permanente transformación

Edisson Viera pp. 133-140

Compra de muebles usados: Consumo y estilos de vida sustentables

Suelen Roman Duarte..... pp. 141-147

Tejiendo un futuro sostenible: avances de la industria textil en materiales y diseño ecológico

Daniel Mendanha, Agata Nolasco, Teresa Cirillo, Jimena Alarcón Castro y Carla J. Silva..... pp. 149-160

Caligrafía generativa por sistemas mecánicos

Ricardo Espinosa Ruiz..... pp. 161-167

Alfabetización digital y formaciones tecnológicas consecuencia del confinamiento por covid-19: Desarrollo de las aulas virtuales y sus impactos en las prácticas y procesos de aprendizaje

Andrea Llorens Vargas..... pp. 169-179

Apariencias difusas en la era de prácticas tecno-estéticas: Usuarios y el diseño de sí en sus espacios domésticos

Mariela Barasich..... pp. 181-190

Instagram o el espacio para la perfección: Mujeres de Generación X y los filtros de alteración de imagen en la telefonía móvil

Lorena E. González pp. 191-199

Hacia una comprensión del ‘usuario’: Abordajes del sujeto en la enseñanza del Diseño Industrial

Sebastián Parodi..... pp. 201-209

Diseño de la interacción humano-computadora y estudios de género: una aproximación cuantitativa

Paulo C. Portilla Tirado, Marco V. Ferruzca Navarro, Juan Villegas

Cortez y Román A. Mora Gutiérrez..... pp. 211-221

Nuevas vestimentas infantiles: ¿Moda o cambio de paradigma?

Eva Malavolta..... pp. 223-230

Publicaciones del CEDyC pp. 231-232

Síntesis de las instrucciones para autores p. 233

Fecha de recepción: diciembre 2023

Fecha de aceptación: enero 2024

Versión final: febrero 2024

Innovación Educativa. Colaboración internacional en investigación de campo en Oaxaca, México

Sergio Dávila Urrutia ⁽¹⁾

Ana V. Valdez Chagoya ⁽²⁾

Carlos E. Hernández García ⁽³⁾

Resumen: Este artículo presenta una innovación educativa que involucró la colaboración entre alumnos de México y Estonia, en una investigación de campo de talleres artesanales y artísticos en Oaxaca, México. Se discute el potencial de aprender de artesanos de pueblos originarios y se destaca la participación de alumnos de maestría de la academia de artes de Estonia. Se propone una visión del futuro del diseño y sus modelos educativos, enfocados en el trabajo de campo, la colaboración intercultural y el empoderamiento económico de artesanos y alumnos. Esta investigación busca reunir conocimiento global desde perspectivas diversas para revalorizar la disciplina del diseño y el trabajo artesanal.

Palabras clave: Innovación Educativa - Dark Classrooms - Colaboración internacional - Artesanía y Diseño

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 61]

⁽¹⁾ **Sergio Dávila** es candidato a doctor en Estudios Urbanos e investigador académico con más de 20 años de experiencia en investigación de diseño, desarrollo de productos, tecnologías de impresión 3D, biodiseño y diseño para la innovación social. Estudió su maestría en la Universidad Aalto (Finlandia). Sergio ha estado mostrando su trabajo en la feria del mueble de Milán, la Semana del Diseño Holandés, el Museo del Diseño de Helsinki y la Bienal de Diseño Mexicano. Ha impartido conferencias sobre biodiseño e investigación de diseño en Seattle Design in Public, Tallinn Design Fest y de Biodiseño en Nueva York. Ha sido coordinador de programas académicos en UAM Azcapotzalco.

⁽²⁾ **Ana Valeria Valdez Chagoya** es maestra en Diseño y Desarrollo de Productos por la UAM Azcapotzalco. Ha sido coordinadora y facilitadora en los eventos de “Global Goals Jam CDMX” en las ediciones del 2017 al 2022. Sus proyectos buscan integrar el diseño y la tecnología para abordar las problemáticas sociales, los cuales han sido exhibidos en lugares como el Museo Franz Mayer, Centro Cultural “El Rulé”, Medialab MX, University of Illinois at Chicago y en el Seattle Design Festival. En 2019 obtuvo el Premio Nacional

de Diseño: Diseña México, en la categoría de “Hardware para dispositivos móviles”. Fue miembro activo del Círculo de Jóvenes Diseñadores 2023 de World Design Organization, donde fue líder del proyecto “Design for Peace”. Actualmente es docente de diseño en la División de Ciencias y Artes para el Diseño de UAM Azcapotzalco.

⁽³⁾ **Carlos Enrique Hernández García** es candidato a maestro en artes visuales, orientación escultura, por la FAD-UNAM, cuenta con 24 años dedicado a la docencia y es Profesor-investigador de la UAM Azcapotzalco, donde ha sido miembro titular de la Comisión Dictaminadora de Análisis y Contexto de la Rectoría General; Representante de profesores en el H. Consejo Divisional de CyAD; Responsable del colectivo de docencia de Teoría e Historia del Departamento de Investigación y Conocimiento del diseño y como Coordinador tanto de Servicio Social, como de talleres de Cerámica, Vidrio y Acabados. Ha investigado y realizado producción cerámica durante los últimos 10 años, desde baja, hasta alta temperatura y ha participado en 10 exposiciones individuales y en más de 40 colectivas en México. Entre su producción destacan: escultura, cerámica, pintura y fotografía. Ha participado en 10 exposiciones individuales y en más de 40 colectivas en México.

Introducción

Innovación Educativa: Más Allá del Aula Tradicional

La educación ha evolucionado significativamente en los últimos años, desafiando las estructuras tradicionales del aula de clase. La modalidad convencional, en la que los estudiantes pasan horas escuchando a un profesor, está siendo cuestionada en vista de los nuevos desafíos que enfrentan los jóvenes en la era digital. Con la creciente prevalencia del déficit de atención y la constante estimulación proporcionada por las redes sociales, es imperativo buscar enfoques educativos más estimulantes y atractivos.

Los salones de clase tradicionales ya no son suficientes para satisfacer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes contemporáneos. Necesitamos métodos que no solo transmitan conocimientos, sino que también fomenten la curiosidad, amplíen el entendimiento y promuevan la participación activa. Los profesores deben transformarse en curadores de contenido, proporcionando experiencias de aprendizaje enriquecedoras que trasciendan los límites del aula.

Un ejemplo fascinante de esta nueva tendencia educativa, son los ‘Dark Classrooms’ -Aulas Oscuras-, espacios temporales o alternativos donde se facilita el aprendizaje de manera horizontal y colaborativa. Estos entornos innovadores desafían las estructuras jerárquicas y patriarcales del sistema educativo tradicional, permitiendo un intercambio de ideas más equitativo y democrático entre profesores y estudiantes. (Figura1)



Figura 1. Fuente: Elaboración propia

El término ‘Dark Classrooms’ implica un nivel de rebeldía y como tal, no hay un autor al que se le atribuya el término que se comienza a usar, pero tiene similitudes con autores como John Holt, Paulo Freire, e Ivan Illich. John Holt es considerado frecuentemente como el padre del movimiento de la desescolarización. Sus libros desafían las visiones tradicionales de la educación y abogan por el aprendizaje autodirigido y la exploración liderada por el niño (Holt, 1964). Paulo Freire fue un educador y filósofo brasileño conocido por su trabajo en pedagogía crítica. Su libro seminal, *Pedagogía del oprimido*, explora la relación entre la educación y la justicia social, enfatizando la importancia del diálogo, el empoderamiento y la liberación en la educación (Freire, 1970). Ivan Illich fue un crítico social y filósofo que escribió extensamente sobre las limitaciones de la educación institucionalizada. Su libro *La sociedad desescolarizada* critica el sistema educativo y aboga por la descentralización del aprendizaje, la educación autodirigida y la desinstitucionalización de la escolarización (Illich, 1971).

Algunos términos similares a la idea de *Dark Classrooms* serían los siguientes:

- **Unschooling / Desescolarización:** Es una filosofía educativa y enfoque que rechaza los métodos y currículos escolares tradicionales, a favor de experiencias dirigidas por el aprendiz. Se enfatiza el aprendizaje auto-dirigido, la exploración y la independencia. La desescolarización puede ser vista como una forma de rebelión educativa contra las normas escolares convencionales (Holt, 1964).
- **Educación Radical:** Se refiere a enfoques educativos que desafían las estructuras de poder, jerarquías y normas tradicionales. A menudo implica pedagogía crítica, educación para la justicia social y esfuerzos para empoderar a grupos marginados. Los educadores radicales pueden abogar por cambios transformadores dentro de los sistemas educativos y la sociedad en general.
- **Educación de Liberación:** Inspirada en las ideas del educador Paulo Freire, enfatiza el empoderamiento de los aprendices y la transformación de condiciones sociales opresivas. Busca liberar a las personas de sistemas de dominación y promover la conciencia crítica y la acción social (1970).

- **Escuelas Libres:** Son instituciones educativas que operan fuera de los sistemas escolares tradicionales dirigidos por el gobierno. A menudo enfatizan la toma de decisiones democráticas, la libertad individual y métodos de enseñanza no autoritarios. Las escuelas libres pueden ser vistas como una alternativa rebelde a la educación convencional.
- **Educación Guerrilla:** Se refiere a esfuerzos no convencionales y de base para proporcionar educación en entornos no tradicionales o a través de medios alternativos. Puede involucrar redes de aprendizaje informal, iniciativas educativas basadas en la comunidad y proyectos educativos de bricolaje. Los educadores guerrilleros pueden desafiar las instituciones y prácticas educativas establecidas a través de sus acciones (Llewellyn, 1991). (Figura 2)

En conclusión, la innovación educativa es fundamental para adaptarse a las necesidades cambiantes de la sociedad contemporánea. Al salir del aula tradicional y abrazar enfoques más flexibles y colaborativos, podemos empoderar a los estudiantes para que se conviertan en aprendices autónomos y críticos, preparados para enfrentar los desafíos del siglo XXI.



Figura 2. Fuente: Elaboración propia

Explorando los ‘Dark Classrooms’: Expandiendo las Fronteras del Aprendizaje

En ocasiones, el entorno formal y estructurado del aula de clases, puede limitar la experiencia educativa y solemnizar el conocimiento. Es por ello que surge la idea de los “dark classrooms”, espacios alternativos que desafían las convenciones educativas tradicionales y ofrecen nuevas oportunidades de aprendizaje.

Al salir del aula y buscar educación fuera de los límites del contexto escolarizado, se abren puertas hacia un mundo de posibilidades educativas. Sin embargo, es crucial que estas experiencias estén cuidadosamente planificadas y dirigidas, garantizando que el aprendizaje sea significativo y enriquecedor. La rebeldía inherente a este acto de salirse de

lo establecido, a menudo atrae a los jóvenes, convirtiéndolos en cómplices activos en su propio proceso de aprendizaje.

Es fundamental involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones y en la creación de contenido educativo. Esto les otorga agencia y les permite proponer temas de interés, impartir clases entre pares, curar contenido relevante y explorar libremente áreas de conocimiento. En nuestro experimento, aprovechamos la oportunidad de ocupar espacios fuera del aula donde los estudiantes pudieran bajar sus barreras y sumergirse completamente en la experiencia educativa. (Figura 3)

La convivencia en un hostel al final del día proporcionó un entorno propicio para compartir experiencias, escuchar música y conectarse con compañeros de Estonia, es decir, resonar en conocimientos interdisciplinarios de interés mutuo como algunas técnicas para el diseño y las artes, como los puntos de vista de un contexto a otro, dentro de un mundo globalizado. Esta interacción no solo fortaleció los lazos entre los estudiantes, sino que también profundizó el conocimiento y las oportunidades de desarrollo desde un intercambio de vivencias significativas para su aprendizaje. Durante estas sesiones, se reforzaron conocimientos previos de la licenciatura como algunas técnicas para la elaboración de piezas de barro y teñido de textiles, se aplicaron en casos prácticos, tales como en la elaboración de piezas en torno, dentro del Taller “Coatlicue” y se identificaron áreas de oportunidad para futuros desarrollos e investigaciones enriquecidos por el aprendizaje en los talleres de Santa María Atzompa, Oaxaca.

Además, la experiencia en los talleres artesanales permitió a los estudiantes practicar herramientas de investigación de campo y ganar confianza en su perfil profesional al estar más cerca de la práctica y darse cuenta del potencial que ya poseen. En resumen, salir del aula convencional puede resultar en un espacio innovador y estimulante para el aprendizaje, donde los estudiantes pueden explorar, experimentar y crecer tanto académica como personalmente.



Figura 3.
Fuente: Elaboración propia

Aprendizaje de las Comunidades Originarias: Un Recurso Invaluable para la Educación

México posee una riqueza cultural extraordinaria, reflejada en sus cientos de comunidades originarias que han conservado y desarrollado conocimientos ancestrales a lo largo de siglos. Estas comunidades, arraigadas en tradiciones milenarias, ofrecen una oportunidad única para enriquecer el aprendizaje de estudiantes de diversas disciplinas como el diseño y las artes en este caso. (Figura 4)

El contacto directo con los artesanos y habitantes de estas comunidades permite a los estudiantes adentrarse en un mundo de saberes alternativos, complementarios a la educación occidentalizada. Desde técnicas artesanales ancestrales hasta innovaciones recientes en prácticas artísticas, los alumnos tienen la oportunidad de presenciar y aprender de primera mano el proceso creativo y productivo de estas comunidades. (Figura 5)

Un ejemplo destacado es el Taller de Alebrijes de Jacobo y María Ángeles, en San Marín Tilcajete, que ha logrado trascender fronteras y expandir su práctica artesanal a nivel internacional. A lo largo de dos décadas, este taller ha desarrollado modelos de negocio innovadores, como la venta de kits para pintar alebrijes y la organización de talleres y residencias para visitantes. Esta experiencia demuestra el potencial de colaboración entre estudiantes y artesanos para desarrollar productos y servicios innovadores que respeten y valoren la cultura y las tradiciones locales.



Figuras 4 y 5. Fuente: Elaboración propia



Figura 6. Fuente:
Elaboración propia

Además de aprender técnicas y procesos artesanales, los estudiantes tienen la oportunidad de sumergirse en la riqueza cultural y espiritual de estas comunidades. Desde la producción de artesanías hasta las creencias y visiones de futuro de los habitantes, el contacto con las comunidades originarias ofrece una experiencia enriquecedora, que va más allá del ámbito académico, permitiendo procesos de aprendizaje integrales. (Figura 6)

En conclusión, el aprendizaje de las comunidades originarias representa una oportunidad invaluable para la educación. Al involucrarse en el intercambio de conocimientos y la colaboración creativa, los estudiantes pueden desarrollar una comprensión más profunda de la diversidad cultural y fortalecer sus habilidades como diseñadores y creativos.

En el contexto de la educación en diseño, la colaboración entre estudiantes de diferentes países y culturas representa una oportunidad única para el aprendizaje intercultural y la innovación educativa. En este sentido, el presente estudio se centra en la experiencia de reunir alumnos de México y Estonia en una investigación de campo de talleres artesanales y artísticos en el estado de Oaxaca, México.

Breve Descripción de la Colaboración

Explorando el Potencial del Aprendizaje Directo de Artesanos: Una Colaboración Internacional

La colaboración entre alumnos de México y Estonia surgió de la voluntad de explorar el potencial del aprendizaje directo de artesanos de pueblos originarios en un entorno de talleres artesanales y artísticos en Oaxaca. Sin embargo, la participación de alumnos de maestría de la Academia de Artes de Estonia (EKA), cursando el programa de Estudios Artesanales, añadió una dimensión invaluable al proyecto al aportar una perspectiva externa y diversa.

Es común que, al pertenecer periféricamente a un contexto, uno tienda a invisibilizar o despreciar ciertos elementos culturales. La mirada extranjera de los participantes de Estonia nos invitó a apreciar con profundidad aspectos que quizás no considerábamos como

riqueza cultural. La fascinación de los estudiantes de Estonia por los pigmentos naturales, su transformación a partir de criterios químicos al modificar la alcalinidad o acidez de las técnicas ancestrales y la variedad de materiales y técnicas artesanales fue reveladora. (Figura 7)

Su participación en el proceso creativo, desde la extracción de barro de la montaña, hasta la quema de las piezas en el horno, los sumergió en un proceso meditativo hasta lograr llegar a un trance creativo y una conexión profunda con el entorno, una experiencia que rara vez se encuentra en el “primer mundo”. Además, los alumnos de Estonia valoran su proceso creativo por encima de los resultados finales, en contraste con el enfoque más centrado en los resultados comúnmente observados en el alumnado mexicano. Esta dinámica crea un equilibrio entre las perspectivas y abre nuevas posibilidades creativas para todos los participantes. (Figura 8)

En resumen, la colaboración con la Academia de Artes de Estonia y los alumnos de maestría en Estudios Artesanales enriqueció significativamente el proyecto, proporcionando una perspectiva única y fomentando un intercambio cultural y creativo profundo que beneficia a todos los i

Objetivos del Estudio

El objetivo principal de este estudio es analizar la experiencia de colaboración entre alumnos de México y Estonia en la investigación de campo mencionada. Se explorarán los beneficios del aprendizaje intercultural, el valor del trabajo artesanal y las implicaciones educativas para el diseño. El artículo se estructura en secciones que incluyen el enfoque metodológico, los materiales y métodos utilizados, los resultados obtenidos, las conclusiones y las referencias bibliográficas.

Desarrollo

Enfoque Metodológico: Explorando la Cultura Artesanal de Oaxaca

La investigación de campo llevada a cabo en Oaxaca, México, se basó en un enfoque metodológico multidisciplinario que combinó métodos de investigación de campo tradicionales con técnicas etnográficas para profundizar en la cultura artesanal de la región.

1. Métodos de Investigación de Campo: Se realizaron exploraciones en diferentes comunidades y talleres artesanales para observar de primera mano el proceso de trabajo de los artesanos, así como su interacción con el entorno y la comunidad.

2. Entrevistas: Se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con artesanos locales para comprender sus procesos creativos, técnicas tradicionales, y sus perspectivas sobre la importancia del trabajo artesanal en la cultura local.

3. Safaris Culturales: Se organizaron safaris culturales para explorar diversos lugares de interés cultural en la región, como mercados locales, museos de arte popular y sitios arqueológicos, con el fin de obtener una visión completa de la riqueza cultural de Oaxaca.

4. Mapas de Rutas: Se crearon mapas detallados de las rutas exploradas durante las investigaciones de campo, que ayudaron a visualizar y documentar las ubicaciones visitadas y las interacciones con la comunidad.

5. Métodos Etnográficos: Se utilizaron técnicas etnográficas como el diario de campo para registrar observaciones, reflexiones y emociones durante las exploraciones. Además, se realizó un análisis de dominios para identificar patrones y temáticas recurrentes en la cultura artesanal de Oaxaca. (Figura 9)

6. Evaluación del Curso: Al final de cada exploración, se llevaba a cabo una evaluación del curso, en la que se discutían y analizaban las herramientas utilizadas, los hallazgos y las lecciones aprendidas. Esto permitió construir un conocimiento común sobre la investigación situada y prospectar posibles escenarios en los que los diseñadores, artistas y creativos pudieran generar impactos de mutuo beneficio en la comunidad y el entorno.



8



9



7

Figuras 7, 8 y 9.

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

Este trabajo ha sido un punto de encuentro entre varios ejes fundamentales. En primer lugar, destaca la visita y el interés de la Academia de Artes de Estonia (EKA) por conocer el trabajo de los artesanos mexicanos y explorar oportunidades de colaboración con ellos. Esta colaboración se vio fortalecida por el establecimiento de una vinculación oficial mediante un convenio con la UAM Azcapotzalco.

En segundo lugar, se destaca el producto de investigación final realizado por los alumnos de la licenciatura en Diseño Industrial de la UAM. Esta actividad les permitió poner en práctica métodos de investigación situada, enriqueciendo así su experiencia académica y profesional.

El tercer eje de este trabajo fue la exploración de la innovación educativa a través de los “Dark Classrooms”. Al salir del entorno convencional del salón de clases y sumergirse en el espacio del artesano, los estudiantes pudieron acceder a un aprendizaje enriquecedor que va más allá de los límites físicos de la academia.

Si bien las conclusiones finales del trabajo de los alumnos, así como sus colaboraciones e intercambios, están aún por verse, podemos evaluar de manera cualitativa el éxito de llevar la teoría a la práctica. La taxonomía de Bloom nos recuerda la importancia de construir un conocimiento práctico que permita a los estudiantes apropiarse de los aprendizajes al aplicarlos en situaciones reales.

Es fundamental que los docentes actúen como curadores de contenidos, complementando y reforzando los aprendizajes adquiridos en el aula, al tiempo que brindan espacio para la integración de saberes y conocimientos externos en el proceso educativo.

Esta aproximación permitió abrir nuevas perspectivas sobre las posibilidades de la enseñanza situada en compañía de las comunidades, fuera del aula académica. Brindó el espacio necesario para que el alumnado reconociera su agencia, dentro de la comunidad emergente que se conformó con alumnos de México y Estonia, dando paso a la práctica de la autogestión del grupo para investigar sobre las técnicas y lugares de interés.

Referencias Bibliográficas

- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed* (M. B. Ramos, Trans.). Herder and Herder.
- Future of Design Education (n.d.) Rethinking Design Education. From <https://www.futureofdesigneducation.org/>
- Holt, J. (1964). *How children fail*. Delta Publishing.
- Illich, I. (1971). *Deschooling society*. Harper & Row.
- Kumar, Vijay (2013) *101 Design Methods*. Ed. Wiley. USA.
- Llewellyn, G. (1991). *The Teenage Liberation Handbook: How to Quit School and Get a Real Life and Education*. Lowry House Publishers.
- Mindling, E., & Pérez, G. (2011). *Barro y Fuego: El Arte de la Alfarería en Oaxaca*. Editorial Arte Oaxaca.

Petit, I. (n.d.). *Designing for learning goes beyond the classroom*. RIBAJ. <https://www.ribaj.com/intelligence/designing-for-learning-beyond-the-classroom-ingrid-petit-rising-stars>
World Economic Forum. (n.d.). Strategic Intelligence. Strategic Intelligence. Retrieved January 20, 2022. From <https://intelligence.weforum.org/>

Abstract: This article presents an educational innovation that involved collaboration between students from Mexico and Estonia, in a field research of artisanal and artistic workshops in Oaxaca, Mexico. It discusses the potential of learning from artisans of indigenous communities and highlights the participation of master's students from the Estonian Academy of Arts. It proposes a vision for the future of design and its educational models, focused on fieldwork, intercultural collaboration, and the economic empowerment of artisans and students. This research aims to gather global knowledge from diverse perspectives to revalue the discipline of design and artisanal work.

Keywords: Educational Innovation - Dark Classrooms - International Collaboration - Craftsmanship and Design

Resumo: Este artigo apresenta uma inovação educacional que envolveu a colaboração entre alunos do México e da Estônia, em uma pesquisa de campo de oficinas artesanais e artísticas em Oaxaca, México. Discute-se o potencial de aprender com artesãos de comunidades originárias e destaca-se a participação de alunos de mestrado da academia de artes da Estônia. Propõe-se uma visão do futuro do design e de seus modelos educacionais, focados no trabalho de campo, na colaboração intercultural e no empoderamento econômico de artesãos e alunos. Esta pesquisa busca reunir conhecimento global de perspectivas diversas para revalorizar a disciplina do design e do trabalho artesanal.

Palavras-chave: Inovação Educacional - Salas de Aula Escuras - Colaboração Internacional - Artesanato e Design

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]



Facultad de Diseño y Comunicación

Mario Bravo 1050 . Ciudad Autónoma de Buenos Aires
C1175 ABT . Argentina . www.palermo.edu/dyc

ARMA TU CURSO EN CAMVIA DESDE CERO

Curso asincrónico vía remota usando la plataforma de CAMVIA

- **Dirigido a:** Profesores (as) de la División de Ciencias y Artes para el Diseño que aún no se han adentrado en el uso de la plataforma de CAMVIA.
- **Modalidad:** En **línea-asincrónico**. El profesor (a) avanza a su propio ritmo.
- **Plataforma:** CAMVIA
- **Estructura:** 12 módulos en los cuales el asesor del curso desarrolla en CAMVIA una asignatura siguiendo la idea de **enseñar y aprender haciendo**.
- **Propuesta:** No es sólo hacer un curso técnico de Moodle, sino un curso técnico con componentes de **didáctica asincrónica** aplicado en la propia plataforma institucional.
- **Organiza:** Laboratorio de Experimentación Docente del Grupo de Diseño y Educación del Departamento de Evaluación de Diseño en el Tiempo.
- **Imparte:** Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
- **Fechas:** **Del 20 de febrero al 27 de marzo** de 2023 (5 semanas para completar, aunque el curso se puede terminar antes según el tiempo de dedicación).
- **Tipo de constancia:** Constancia por asistencia al curso por **30 horas**.
- **Contacto e inscripciones:** respuestasdidacticas@gmail.com

ANTECEDENTES



Coord. Mtro. Miguel Hirata y Mtro. Adán Ríos, 2020-2021

El curso que ahora se presenta tiene como su antecedente directo el *Curso-taller Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos*, espacio que tuvo por objetivo recuperar las prácticas docentes generadas durante la pandemia del COVID-19 por parte de once profesores quienes compartieron con empatía y acierto su experiencia adquirida durante esta etapa de confinamiento. El curso fue inscrito al concurso de aulas virtuales organizado por Rectoría de Unidad (Acuerdo 06/21) y obtuvo el reconocimiento de 2do lugar. Actualmente, el curso puede encontrarse como parte de la oferta permanente de educación continua en uamadigital.azc.uam.mx.

Partiendo de este antecedente, el curso que ahora se presenta es, en varios sentidos, una continuación del primero ya que el motor que lo motiva continúa siendo el compartir con camaradería experiencias adquiridas a través de herramientas o reflexiones que se situán en el marco de la educación vía remota, con la diferencia de que ahora se retoma como eje del curso el uso de la plataforma institucional de CAMVIA planteada como un espacio educativo digital.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar las habilidades necesarias para poder armar dentro de CAMVIA una Unidad de Enseñanza Aprendizaje y con ello, tener las herramientas técnicas y didácticas necesarias para poder impartir o apoyar una asignatura universitaria a través del uso de la plataforma virtual institucional.

TRES PRINCIPIOS

Arma tu curso en CAMVIA desde cero se ha pensado no sólo como un curso de carácter técnico en donde se exploren las distintas herramientas de moodle, sino que la propuesta busca hacer que los contenidos del curso sean significativos para los docentes de CyAD al contar con dos componentes: el primero, si un curso con orientación técnica para el uso específico de CAMVIA y, en segundo término, un espacio para aprender a usar la herramientas de la plataforma con aplicación didáctica vía remota, es decir, con intencionalidad y planteando CAMVIA no sólo como un repositorio de materiales sino como entorno educativo digital. En esta lógica el curso se sostiene en tres principios que son:

- 1 La educación vía remota o híbrida es educación y, en sentido amplio, esto se refiere a aspectos que van más allá de únicamente enseñar y aprender.
- 2 Visualizar que en la educación vía remota el profesor (a) no está presente, y esta lógica, se deben hacer adecuaciones incluso en el lenguaje que se utiliza al desarrollar los temas del curso.
- 3 Utilizar el diseño gráfico dentro de CAMVIA como una herramienta de comunicación puede ayudar a mejorar la experiencia de los estudiantes dentro de la plataforma institucional.

TEMARIO

TEMA 0: Presentación del curso.

TEMA 1. Configuración básica de CAMVIA, diseño de cabeza principal e imagen visual del curso.

TEMA 2. Foro de avisos del profesor y manejo de etiquetas de orientación.

TEMA 3. Unidad visual, Carta temática y uso de cronograma.

TEMA 4. Objetivo general y esquema visual del curso.

TEMA 5. Uso de bloques en CAMVIA: calendario, avisos recientes y HTML.

TEMA 6. Cabezas secundarias y uso de tablas para manejo de textos.

TEMA 7. Redacción y subir material didáctico.

TEMA 8. Configuración de exámenes o cuestionarios.

TEMA 9. Configuración para entrega de tareas.

TEMA 10. Subir material complementario para apoyo a los estudiantes.

TEMA 11. Herramientas de seguimiento académico.

LA DINÁMICA

El curso está estructurado para llevarse a cabo de manera asincrónica, en este sentido, cada profesor le puede dedicar semanalmente el tiempo que considere necesario teniendo un límite de 5 semanas para terminar la totalidad del curso.

Arma tu curso en CAMVIA desde cero cuenta con 12 módulos, los cuales se van liberando de manera automática una vez que se ha cubierto con lo solicitado en el módulo anterior. Es decir, para pasar al módulo 2, se tiene que cubrir una sencilla actividad en el módulo 1 y así sucesivamente.

Cada uno de los módulos cuenta con la siguiente estructura: Objetivo general, Introducción, Material audiovisual, Cuestionario de opción múltiple, Material complementario y un Foro para plantear dudas o comentarios de cada uno de los temas a tratar.

Es importante mencionar que el curso tiene la particularidad de que en 12 videos, el asesor arma un curso en CAMVIA desde cero al tiempo que va explicando paso por paso y de manera sencilla la manera básica de estructurar un curso pensado para llevar a cabo dinámicas vía remota en su totalidad o de manera híbrida siempre utilizando los tres principios enunciados con anterioridad.

Adicional a lo anterior, se incluyen tres tutoriales básicos del programa Illustrator en donde el asesor explica cómo se puede adaptar el material gráfico utilizado para ser incluido en cualquier curso en CAMVIA, y en esta lógica, como parte del material complementario se incluyen los archivos editables para que el profesor (a) pueda trabajar directamente con ellos y en este sentido, es recomendable, aunque no forzoso que el profesor (a) que tome el curso tenga instalado previamente el software de Illustrator en su computadora.

PARA QUIÉN SE HIZO ESTE CURSO

Sabemos que la universidad ya cuenta con la oferta de cursos de moodle, también sabemos que la institución en su plataforma de uam digital tiene material de apoyo o tutoriales para formar cursos vía remota, no obstante, lo que aquí se propone es usar una lógica de enseñar-aprender-haciendo.

Por ello, cada uno de los materiales audiovisuales está pensado para profesores (as) que aún no han tomado la decisión de utilizar la plataforma institucional de CAMVIA sobre todo -aunque no nada más- por cuestiones técnicas y, en este sentido, se busca que las personas que tomen el curso encuentren material significativo y útil para su formación docente y que además, adquieran las habilidades técnicas para armar su propio curso en la plataforma digital de la universidad. Sumado a lo anterior, también se plantea que los docentes tengan la alternativa de poner en práctica los tres principios que en *Arma tu curso en CAMVIA desde cero* se proponen.

Ciudad de México, 2023

ARMA TU CURSO EN CAMVIA DESDE CERO

Del 19 de abril al 24 de mayo



CURSO MIXTO USANDO LA PLATAFORMA DE CAMVIA

- **Modalidad: Mixto (asíncrono/síncrono).** El participante avanza a su propio ritmo (asíncrono) más 1 sesión síncrona semanal (Zoom).
- **Plataforma:** CAMVIA.
- **Propuesta:** No es sólo hacer un curso técnico de CAMVIA, sino un curso con componentes de **didáctica asíncrona** aplicado en la plataforma institucional.
- **Organiza:** Laboratorio de Experimentación Docente del Área de Diseño y Educación y el Centro de Diseño del **Departamento de Evaluación** de Diseño en el Tiempo.
- **Imparte:** Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
Mtra. Tzindehé Jiménez Corredor
- **Fechas:** **Del 19 de abril al 24 de mayo** de 2024 (5 semanas para completar, aunque el curso se puede terminar antes según el tiempo de dedicación).
- **Tipo de constancia:** Constancia por asistencia al curso por **30 horas.**
- **Sesiones sincronas:** **Reuniones en Zoom.** Días viernes 13:00 a 14:30 hrs.
19 y 26 de abril, 3, 17 y 24 de mayo de 2024
- **Informes e inscripciones:** difusioneva@gmail.com



Formulario de inscripción



Colapsar todo

1420050

Historia del Diseño Gráfico II

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un comparativo en la historia del arte tradicional con el diseño en general, del Diseño Gráfico en particular y de los medios masivos de comunicación.



Diseño de la Comunicación Gráfica

CYAD - UAM AZC



General



Esta aula virtual fue creada para apoyar el curso **Historia del Diseño Gráfico 2** de la carrera de diseño de la comunicación gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, que se impartirá en modalidad híbrida o virtual.

En caso de cualquier duda o problema que tengas, por favor contacta con el profesor del curso mediante la mensajería del aula virtual, o en los foros que en su caso estén disponibles para cada tema.

NOTA: Para realizar las actividades didácticas que deberás desarrollar a lo largo de la UEA, es necesario que crees una sesión las siguientes plataformas: Quizizz y Educaplay.



Programa Oficial del Curso

Finalización ▾



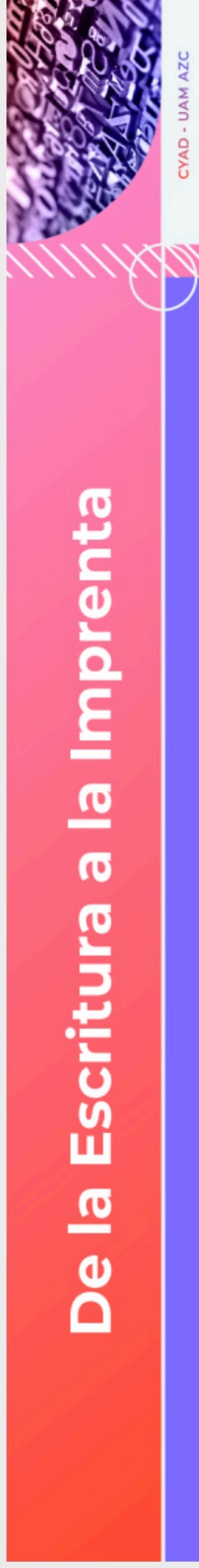
Carta Temática del Curso

Finalización ▾



FORO DE DUDAS

Finalización ▾



POWERPOINT: De la escritura a la imprenta

Finalización ▾



Creación de una línea del tiempo

Abrió: martes, 8 de agosto de 2023, 00:00 Cierre: martes, 15 de agosto de 2023, 00:00

Finalización ▾



Actividad didáctica

Abrió: miércoles, 19 de julio de 2023, 00:00 Cierre: miércoles, 26 de julio de 2023, 00:00

Finalización ▾



Creación de una línea del tiempo

Mostrar como línea del tiempo

Abrió: martes, 8 de agosto de 2023, 00:00
Cierre: martes, 15 de agosto de 2023, 00:00

Con base en la presentación en clase, el alumno deberá de **realizar una línea del tiempo** en donde señale los hechos más sobresalientes desde la aparición de la escritura hasta el invento de la imprenta de Gutenberg

Nota: Formato PDF, es necesario incluir imágenes.

Ver todos los envíos

Calificación

Sumario de calificaciones

Oculto para los estudiantes	No
Participantes	0
Enviados	0
Necesita calificarse	0
Tiempo restante	La tarea ha vencido

Administración

- ▼ Administración de tareas
- ⚙ Configuración
- 🕒 Anulaciones
- 👤 Roles asignados localmente
- 📄 Permisos
- 🔒 Comprobar los permisos
- 🔽 Filtros
- 🖨 Bitácoras
- ↶ Restaurar
- 🔗 Calificación avanzada

> Administración del curso





Administración

- Administración de tareas
 - Configuración
 - Anulaciones
 - Roles asignados localmente
 - Permisos
 - Comprobar los permisos
 - Filtros
 - Bitácoras
 - Restaurar
 - Calificación avanzada
- > Administración del curso

Actividad didáctica

Materia: Matemáticas

Abrir: miércoles, 19 de julio de 2023, 00:00
Cierre: miércoles, 26 de julio de 2023, 00:00

El alumno deberá de jugar el juego **Froggy Jumps**, a través de la plataforma **Educaplay**, el cual consiste en responder una trivía de 10 preguntas referentes al tema visto en clase.

Pasos a seguir:

- 1- Ingresa al siguiente link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15715555-de_la_escritura_a_la_imprenta.html
- 2- Inicia sesión o crea una sesión para poder jugar.
- 3- Contesta las preguntas y haz que la ranita avance.
- 4- Toma captura de pantalla de tu resultado.
- 5- Sube la captura de pantalla mediante este medio.

NOTA: El alumno sólo tiene una oportunidad para jugar.

¡Mucho éxito! 😊

Ver todos los envíos

Calificación



DE LA ESCRITURA A LA IMPRENTA



Mtra. Mónica López – Mtro. Miguel Hirata

El aula virtual como el eje del aprendizaje en situaciones de contingencia

Mtro. Miguel Hirata Kitahara

15 de mayo de 2024

Presentación

Durante el pasado período de pandemia causado por el COVID-19, en el que los centros educativos tuvieron que recurrir a la educación remota como alternativa a la educación presencial, fue evidente la importancia y la utilidad del aula virtual para que esta modalidad de enseñanza-aprendizaje cumpliera sus objetivos.

En algunos casos los docentes trasladaron a las tecnologías remotas sus prácticas docentes tradicionales, como, por ejemplo, exposiciones orales transmitidas por Zoom, y aprovecharon para crear grupos de WhatsApp para establecer una dinámica educativa a través de esta aplicación.

El lamentable surgimiento de la pandemia, fue una oportunidad para que numerosos profesores pudieran renovar su práctica, algunos “porque no les quedaba de otra”, y otros, porque deseaban actualizar sus maneras de enseñar “de acuerdo a nuestros tiempos”.

En la mayoría de las instituciones se ofertaron numerosos cursos de capacitación en tecnología educativa, que obviamente, eran a distancia. Fue una oportunidad para vivir una experiencia, que posteriormente, nuestros alumnos tendrían que vivir.

Aparte de las aplicaciones didácticas, se capacitó en el uso de aulas virtuales, en el caso de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Unidad Azcapotzalco, se ofertaron cursos de Moodle, que es la plataforma institucional en la que se alojan sus cursos, y también de Classroom, la plataforma de Google, para esos mismos fines.

Cada plataforma tiene sus ventajas y desventajas, Moodle, acrónimo de *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, fue desarrollado por el australiano Martin Dougiamas a fines de los años 90s, y presentado, junto con el profesor Peter Taylor en su versión 1.0 en el año 2001 y, es un sistema de gestión del aprendizaje, de código abierto, colaborativo y gratuito.

Esta plataforma es muy completa ya que abarca prácticamente todas las modalidades didácticas disponibles en la actualidad, aunque su estructura es rígida, su interfase no es muy amigable ni tan atractiva visualmente y, requiere una capacitación básica para su uso. Classroom es una aplicación que forma parte de la suite para educación de Google que fue lanzada en 2014, su manejo es muy sencillo y su apariencia atractiva y, tiene la ventaja de integrarse a las demás aplicaciones de la plataforma de Google. Este programa tiene 4

pestañas que delimitan cuatro áreas importantes para la docencia: *Tablón, Trabajo en Clase, Personas y Calificaciones*.

Características de un aula virtual

Las diferentes descripciones de lo que es un aula virtual nos hablan de un entorno digital de aprendizaje dentro de una plataforma LMS (Learning Management System), que permite a los estudiantes y profesores interactuar y participar en actividades educativas a través de internet (adrformacion.com 2024).

En el aula virtual el docente subirá el material, actividades y recursos que considere necesarios para que los alumnos accedan a ellos en el lugar y momento de su elección y, dependiendo de la modalidad en la que el curso se lleve a cabo: presencial, semipresencial o híbrida, a distancia o remota, en línea y, virtual.

Dependiendo de la plataforma, se podrán acceder a diversas herramientas que nos permite acceder al material didáctico del curso (como son textos, imágenes, videos, links), las actividades a realizar (tareas), los recursos de comunicación individual y grupal a través de avisos, mensajes o foros de discusión, la calendarización y, los cuestionarios, entre otros. A través de la plataforma se podrá acceder a la presentación del tema por parte del profesor, ya sea a través de una videoconferencia, o, posteriormente, a la videograbación. También el alumno podrá subir sus tareas a través de la plataforma y recibir una retroalimentación correspondiente, realizar sus exámenes sin necesidad de asistir a la escuela.

Una característica fundamental de un aula virtual es que el aprendizaje que se lleva a cabo es *asíncrono*, es decir, no es solo que la experiencia esté mediada tecnológicamente, sino que, a diferencia de la modalidad a distancia, remota o en línea, que requiere que la sesión se realice en ese momento de manera sincrónica, la modalidad virtual se puede realizar en cualquier otro momento.

Todo esto conlleva una serie de ventajas y desventajas. Entre las ventajas tenemos que los alumnos y el profesor no necesitan desplazarse hacia la escuela para participar en la clase, los alumnos pueden acceder al material de apoyo y realizar sus actividades en cualquier lugar y, de acuerdo a su propia disponibilidad de tiempo, siempre que tengan una conexión a internet, y el profesor puede supervisar el trabajo de los alumnos o aclarar sus dudas. El trabajar en esta modalidad puede significar un importante ahorro de recursos y tiempo, y si el aula está planeado adecuadamente como un entorno de aprendizaje, puede representar una valiosa experiencia de aprendizaje para los alumnos.

Entre las desventajas, tenemos de entrada el tiempo y esfuerzo que representa para el profesor planear, diseñar y realizar el aula virtual, y dar seguimiento al curso, estableciendo una adecuada comunicación con los alumnos, asesorándolos en su

momento, evaluándolos y proporcionándoles una retroalimentación satisfactoria. Para los alumnos puede volverse una experiencia muy demandante también, ya que, al haber un mayor acceso a información, el consultar el material puede requerir mucho tiempo, asimismo, la carga de trabajo se puede acumular con la de los otros cursos, por lo que los alumnos pueden terminar trabajando mucho más que en la modalidad presencial.

Diseño instruccional

Para que el alumno pueda experimentar una experiencia de aprendizaje satisfactoria y gratificante no es suficiente con tener la Tecnología de Información y Comunicación (TIC) adecuada, hace falta una cuidadosa y rigurosa planeación didáctica que requiere una capacitación muy amplia y profunda por parte del docente. Este fenómeno se ha vuelto una experiencia muy común entre los profesores actuales, que, en aras de ofrecer un curso de calidad, tiene que acceder de manera continua a cursos de capacitación, implicando un compromiso y un sacrificio importante, pero que ofrece como recompensa la acumulación de un saber didáctico que mejora al docente en todos los sentidos.

A continuación, presento cuatro definiciones de diseño instruccional que reflejan diferentes modelos según el paradigma educativo del momento histórico:

- Se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje (Bruner, 1969).
- Es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad (Berger y Kam, 1996).
- Es el arte y la ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas (Broderick, 2001).
- Supone una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas (Richey, Fields y Foson, 2001).

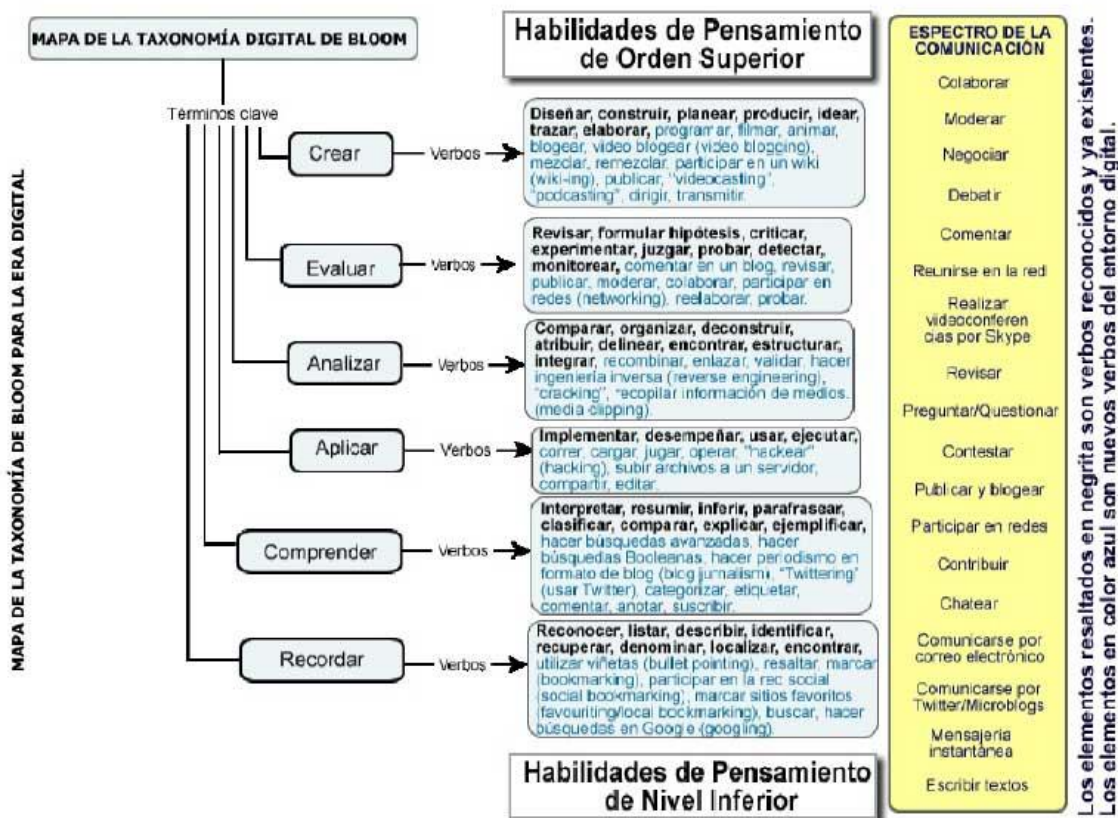
Taxonomía digital de Bloom

La Taxonomía Revisada de Bloom atiende muchas de las prácticas tradicionales del aula, pero no atiende las relacionadas con las nuevas tecnologías (TIC) ni los procesos y acciones asociados con ellas; tampoco hace justicia a los que Prensky denomina los “Nativos Digitales”.

La Taxonomía Digital de Bloom cubre esas carencias ya que contiene elementos cognitivos, así como métodos y herramientas adecuados al uso de las TIC.

El impacto de la [colaboración](#), en sus diferentes formas, tiene una influencia creciente en el aprendizaje.

No sólo se enfoca en las herramientas y las TIC, pues éstas son apenas los medios. Se enfoca en el uso de todas ellas para *recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear*.



Modelos de diseño instruccional

Se fundamentan y planifican en la teoría de aprendizaje que se asumía en cada momento. Benitez (2010) plantea cuatro generaciones en los modelos de DI atendiendo a la teoría de aprendizaje en la que se sustentan:

1. **Década 1960.** Los modelos tienen su fundamento en el *conductismo*, son lineales, sistemáticos y prescriptivos; se enfocan en los conocimientos y destrezas académicas y en objetivos de aprendizaje observables y medibles.
2. **Década 1970.** Estos modelos se fundamentan en la *teoría de sistemas*, se organizan en sistemas abiertos y a diferencia de los diseños de primera generación buscan mayor participación de los estudiantes.

3. **Década 1980.** Se fundamenta en la *teoría cognitiva*, se preocupa por la comprensión de los procesos de aprendizaje, centrándose en los procesos cognitivos: el pensamiento, la solución de problemas, el lenguaje, la formación de conceptos y el procesamiento de la información.
4. **Década 1990.** Se fundamentan en las *teorías constructivistas y de sistemas*. El aprendizaje constructivista subraya el papel esencialmente *activo* de quien aprende, por lo que las acciones formativas deben estar centradas en el proceso de aprendizaje, en la creatividad del estudiante y no en los contenidos específicos. Las premisas que guían el proceso de diseño instruccional son: El conocimiento se construye a partir de la experiencia.
 1. El aprendizaje es una interpretación personal del mundo.
 2. El aprendizaje debe ser significativo y holístico, basado en la realidad de forma que se integren las diferentes tareas.
 3. El conocimiento conceptual se adquiere por la integración de múltiples perspectivas en colaboración con los demás.
 4. El aprendizaje supone una modificación de las propias representaciones mentales por la integración de los nuevos conocimientos.

Teorías constructivistas

Las metodologías constructivistas deben tener en cuenta:

- La importancia de los conocimientos previos, de las creencias y de las motivaciones de los alumnos.
- La importancia de la búsqueda y selección de la información relevante, y el desarrollo de procesos de análisis y síntesis de la misma que les permita a los estudiantes la construcción de redes de significado. Estas redes establecerán las relaciones entre los conceptos.
- La creación de entornos y ambientes de aprendizaje naturales y motivadores que orienten a los estudiantes en la construcción de nuevos conocimientos, experiencias y actitudes.
- Fomentar metodologías dirigidas al aprendizaje significativo en donde las actividades y conocimientos sean coherentes y tengan sentido para el estudiante, fundamentalmente porque desarrollan competencias necesarias para su futuro personal y/o profesional.
- Potenciar el aprendizaje colaborativo, utilizando las redes sociales que les permitan el intercambio de información y el desarrollo de competencias sociales (responsabilidad, empatía, liderazgo, colaboración) e intelectuales (argumentación, toma de decisiones, etc.).

Para el curso "**Construcción de respuestas didácticas para la enseñanza del diseño en escenarios inciertos**" se utilizaron los siguiente modelos instruccionales:

- Dick & Carey
- Assure
- "La Piedra en el Estanque"

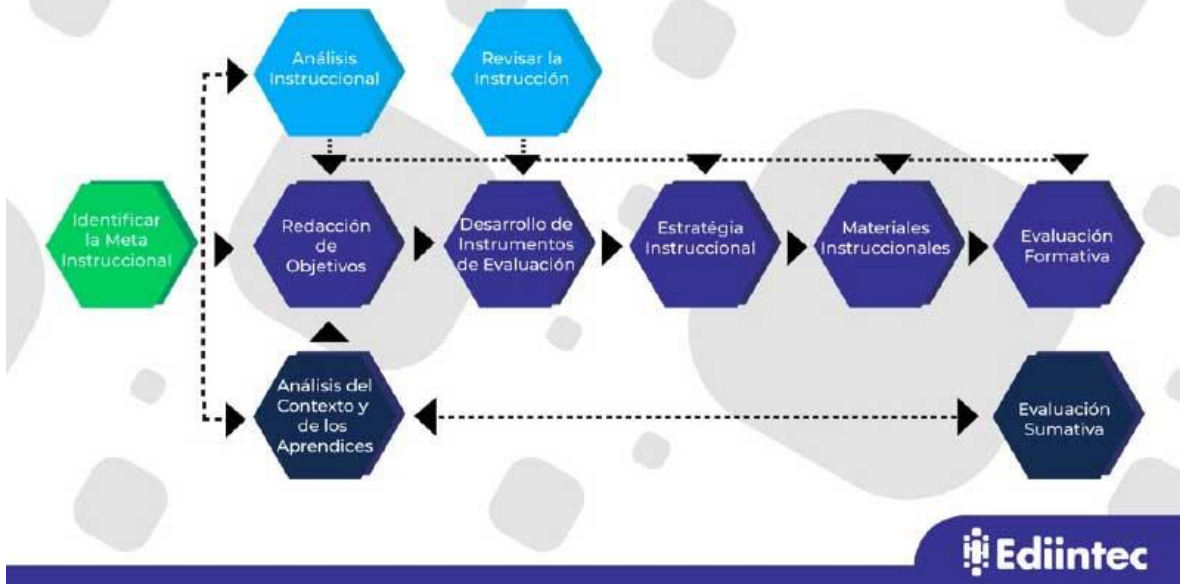
Modelo Dick & Carey

Es un modelo básicamente conductista y consiste en identificar primero los objetivos en relación al comportamiento deseado por el estudiante; posteriormente, lo divide en habilidades subordinadas y se promueve la adquisición. La evaluación de tipo Sumativa implicaba que el estudiante demostrará al final del proceso haber adquirido las habilidades requeridas.

1. **Identificar la meta instruccional:** Tener clara la expectativa de aprendizaje que se espera que los estudiantes desarrollen al final del curso o taller.
2. **Análisis Instruccional:** Identificar las habilidades que los estudiantes van a aprender al término de la ruta educativa.
3. **Análisis del Contexto de los Aprendices:** Analizar las características de cada alumno; sus aptitudes, sus conocimientos, su motivación, su contexto, etc.
4. **Redacción de Objetivos:** Hacer un señalamiento específico de las habilidades que quieres que desarrollen tus alumnos partiendo de las que ya poseen, para tener en claro cuales son sus fortalezas y trabajar con sus debilidades.
1. **Desarrollo de Instrumentos de Evaluación:** Dick y Carey describen 2 tipos de evaluación: pruebas preliminares y posteriores. Con estas pruebas determinamos si los estudiantes están listos para realizar la instrucción y si alcanzaron los objetivos de aprendizaje.
2. **Estrategia Instruccional:** Seleccionar la metodología que se va a utilizar para la resolución del problema.
3. **Materiales Instruccionales:** Se definen las herramientas que van a apoyar al instructor para que los alumnos tengan una mayor comprensión de la materia.
4. **Evaluación Formativa:** Realizar una prueba de revisión y mejoramiento tanto de las herramientas como del proceso de instrucción.
5. **Evaluación Sumativa:** Se busca verificar la efectividad del sistema utilizado.

Dick & Carey

Walter Dick y Lou Carey son los creadores de un modelo de diseño instruccional que sostiene que existe una relación predecible entre una acción estimulante (herramientas didácticas) y la respuesta en el alumno (el aprendizaje de los recursos). El objetivo de este modelo es identificar las competencias que el estudiante debe adquirir y con esto seleccionar el estímulo y estrategia para conseguirlo.



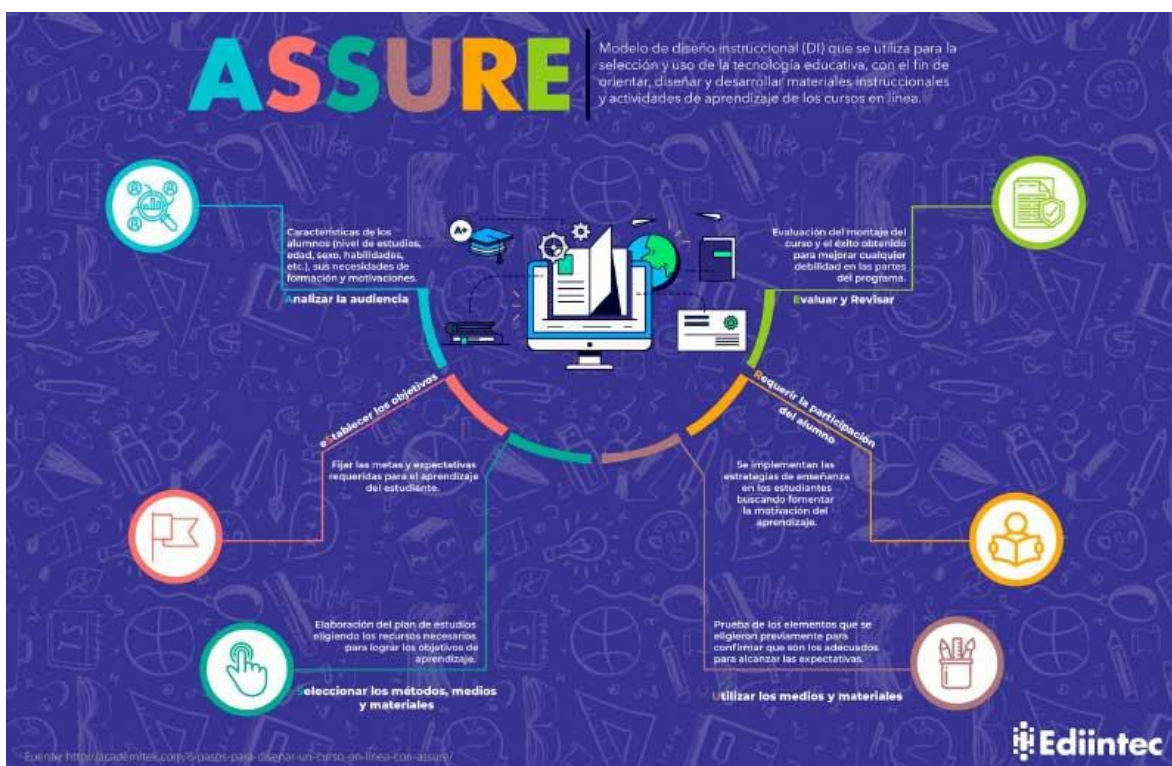
Ediintec

Modelo Assure

Es un modelo cognitivista que da más participación al estudiante para crear su experiencia de aprendizaje, incorpora los eventos de instrucción de Robert Gagné (análisis de la audiencia, establecimiento de objetivos «setting», selección de métodos, medios y materiales, utilización de medios y materiales, requerimiento de la participación del estudiante, y evaluación y revisión).

1. **Analizar las características del estudiante:** Su contexto, sus conocimientos, destrezas y habilidades.
2. **Objetivos del aprendizaje:** determinar las competencias y resultados que los estudiantes obtendrán al final de la instrucción.
3. **Definir estrategias, métodos, materiales:** Los medios que serán más adecuados y de apoyo para los estudiantes.
4. **Utilizar las herramientas de aprendizaje:** Desarrollar el curso utilizando los materiales de apoyo que previamente definimos.
5. **Participación activa:** La participación de los estudiantes es fundamental para el desarrollo de las estrategias marcadas, no caer en la pasividad de la dinámica.

6. **Evaluación y Revisión:** La evaluación del proceso nos llevará a la reflexión del mismo y así poder discernir si se obtuvo el éxito deseado al finalizar.

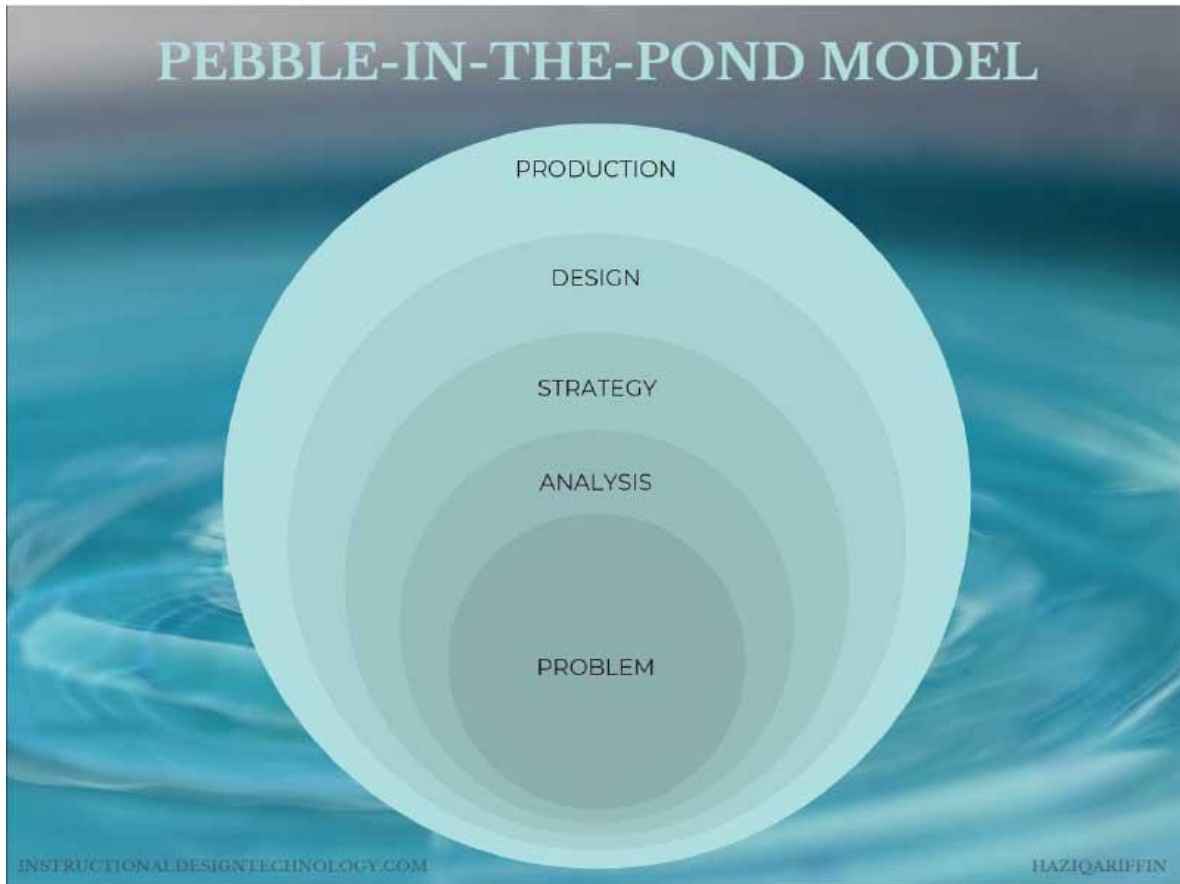


Modelo “Piedra en el Estanque”

El modelo “Piedra en el Estanque” es un modelo concéntrico de cinco fases que está centrado en la resolución de problemas como el punto central de la instrucción y está basado en los Principios de Instrucción de Merrill. Este aprendizaje basado en problemas crea cinco “ondas” en el estanque:

1. **Primera onda (Problema):** una tarea completa o problema que el alumno aprenderá en la instrucción.
2. **Segunda onda (Análisis):** una dificultad que se incrementa o un problema progresivo que el alumno necesita conquistar en cada tarea.
3. **Tercera onda (Estrategia):** el conocimiento y las habilidades requeridas para completar cada tarea o resolver cada problema progresivo.
4. **Cuarta onda (Diseño):** la estrategia instruccional que permita que el alumno se conecte con los problemas y le ayude a obtener los conocimientos y habilidades requeridos para completar las tareas.

5. **Quinta onda (Producción):** la adaptación del contenido a ser aprendido y la estrategia utilizada para conectar con los alumnos en la situación instruccional de aprendizaje.



Referencias

- Biggs, J. B. (1996). Assessing learning quality: Reconciling institutional, staff and educational demands. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 21, 5-15.
- Zahorick, J. A. (1991). Teaching style and textbooks. *Teaching & Teacher Education*, 7(2), 185-196.
- [Hirata, M. \(2020\). Aprendizaje complejo y modelos instruccionales para la enseñanza del Diseño. *Un año de diseñarte MM1*, 22, 60-71.](#)
- <https://observatorio.tec.mx/edu-news/diferencias-educacion-online-virtual-a-distancia-remota>
- <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.wiki>
- <https://ediintec.com/blog/elearning/modelo-de-diseno-instruccional/>
- <http://hadoc.azc.uam.mx/menu/menu.htm>

La docencia de diseño ante escenarios inciertos y la tecnología

Mtro. Sergio Dávila Urrutia

Introducción

En un mundo cada vez más influenciado por la tecnología y enfrentando escenarios inciertos, la docencia del diseño se enfrenta a desafíos y oportunidades sin precedentes. En un reporte de Nesta de 2016, se predice que los robots reemplazarán a los seres humanos en muchos trabajos, no en forma de humanoides, sino como aplicaciones de software, impresión 3D e inteligencia artificial. El reporte establece que las profesiones más creativas estarán protegidas contra este reemplazo, ya que las acciones sistemáticas, automáticas y repetitivas pueden ser realizadas más eficientemente por máquinas. Este planteamiento sugiere que el diseño, como una disciplina intrínsecamente creativa, tiene una protección inherente contra la automatización, pero también implica que los métodos y enfoques pedagógicos deben evolucionar para mantenerse relevantes.

El impacto de la pandemia en la educación

Durante la pandemia, los profesores tuvieron que adaptar la enseñanza mediante el uso de plataformas virtuales. Esta adaptación no solo permitió mantener la continuidad educativa, sino que también reveló nuevas formas de interacción y enseñanza. La capacidad de conectar con los alumnos de forma remota fue uno de los aspectos más positivos, pero también surgieron desafíos significativos. En muchos casos, la educación virtual sistematizó y automatizó tareas, lo que llevó a una deshumanización del contacto profesor-alumno. Se implementaron aulas virtuales, videgrabaciones y sistemas de evaluación automatizados que facilitaron la enseñanza durante esa etapa difícil, pero que también establecieron una desconexión emocional entre docentes y estudiantes.

Cinco años después de la pandemia, mucho de este contenido sigue vigente, aunque en algunos casos, no se ha actualizado adecuadamente. La educación digital y el uso de plataformas han cambiado radicalmente las expectativas y métodos de enseñanza. Las generaciones más jóvenes, habituadas a redes sociales y contenidos rápidos, prefieren obtener información de manera compacta y rápida, como en los reels de TikTok y otras plataformas de vídeos cortos. En este escenario, la perspectiva de la educación tradicional se enfrenta a la posibilidad de un cambio radical, donde la interfaz de contenidos mediados por las máquinas podría separar aún más a profesores y alumnos.

La resistencia de la creatividad y la interacción humana

En su libro "Life 3.0" (2017), Max Tegmark habla de la dificultad de reemplazar no solo las acciones creativas que pueden hacer los seres humanos, sino también la interacción humana. Tegmark enfatiza que la complicidad y la comunicación más allá del lenguaje hablado son elementos esenciales de la experiencia humana que

los sistemas automatizados no pueden replicar. En una entrevista reciente, Oki Sato, un destacado diseñador, sugirió que, aunque la inteligencia artificial pueda diseñar productos de consumo masivo, no puede crear con errores, y a veces, los errores pueden ser bellos y esenciales para el diseño humano. Esto resalta la importancia de la creatividad humana y la interacción en el proceso educativo y de diseño.

La creatividad humana no solo se basa en la capacidad de generar nuevas ideas, sino también en la capacidad de interactuar y comunicarse de maneras complejas y matizadas. La interacción humana permite un tipo de aprendizaje y comprensión que no puede ser replicado por máquinas. La presencia física, el lenguaje corporal y la empatía son aspectos de la interacción que enriquecen la experiencia educativa y son fundamentales para el diseño.

El valor del contacto humano y la empatía

Tegmark también menciona que lo más difícil de reemplazar es el contacto humano. Los seres humanos hemos tenido éxito como especie gracias a nuestra capacidad de formar sociedades complejas. La antropóloga norteamericana Margaret Mead señalaba que el primer indicio de civilización era un fémur curado, lo que implica que alguien cuidó del individuo herido. Esta capacidad de empatía y cuidado es lo que nos ha traído hasta aquí, y aunque los modelos artificiales pueden enriquecer esta cualidad, no pueden reemplazarla.

El contacto humano y la empatía son esenciales no solo en la vida cotidiana, sino también en el ámbito educativo. Los profesores no solo transmiten conocimientos, sino que también actúan como mentores y guías emocionales. La empatía permite a los profesores entender mejor las necesidades y desafíos de sus estudiantes, y adaptar sus métodos de enseñanza para ser más efectivos. En el diseño, la empatía es igualmente crucial, ya que permite a los diseñadores crear productos y experiencias que realmente resuenen con las personas y satisfagan sus necesidades.

La tecnología y la creación de relaciones significativas

Mi hija vive y estudia en otra ciudad, en nuestra exploración de formas para convivir y disfrutar del tiempo juntos hemos incurrido en el metaverso de Roblox para jugar juntos en equipos de VR. Esto fue una clave diferencia de jugar en un teléfono o una consola ya que no había una pantalla de por medio. Al momento de encontrarme con mi hija, en esta presencia de avatar pude abrazarla y sentir su abrazo, nos acariciamos, expresamos tantas cosas que solo las manos saben expresar. Fue una gran experiencia ese primer momento de sentir la cercanía de un cuerpo virtual y poder convivir y reír juntos. La tecnología tiene ese gran potencial de impulsar nuestras relaciones y dar espacios a nuevas formas de crear significado en el universo. Es posible crear relaciones significativas en la capa digital de nuestra sociedad.

Esta experiencia muestra que es posible crear relaciones significativas en la capa digital de nuestra sociedad. Sin embargo, también resalta la necesidad de un enfoque equilibrado, donde la tecnología se utilice para complementar y enriquecer, en lugar de reemplazar, las interacciones humanas. En el ámbito educativo, esto significa que las herramientas digitales deben ser utilizadas para facilitar y mejorar la experiencia de aprendizaje, sin deshumanizarla.

Accenture y la humanización de la tecnología

Accenture, una consultora en diseño e innovación, se ha posicionado como líder en la implementación de inteligencia artificial en los negocios. Han invertido 3 billones de dólares, mostrando cómo los diseñadores pueden humanizar la tecnología. Accenture ve al diseñador como un profesional que amalgama saberes y humaniza la tecnología, una visión que indica hacia dónde deben desarrollarse las habilidades de los estudiantes de diseño: empatía, comprensión del usuario y creación de valor.

Accenture ha destacado por su enfoque en diseñadores de experiencias y de interfaces que buscan la mejor manera de humanizar y aplicar la tecnología de manera práctica y valorada por los usuarios. Este enfoque muestra que, incluso en un mundo altamente tecnológico, la comprensión del usuario y la empatía siguen siendo esenciales. Los diseñadores deben ser capaces de visualizar toda la experiencia del usuario y sugerir mejoras que realmente impacten de manera positiva.

Conclusiones sobre la docencia de diseño

La docencia que se basa en la repetición, deshumanizada y automatizada puede ser reemplazada por robots y software. Sin embargo, la docencia que innova, conecta con los alumnos y empatiza con ellos será difícilmente reemplazable por sistemas artificiales. Ante escenarios inciertos, se requieren soluciones que nos unan como sociedad, reparen y enriquezcan la generación colectiva de significado.

La experiencia de aprendizaje está en un escenario incierto porque se aproximan muchos cambios, y los docentes debemos evolucionar y enriquecer nuestra práctica, enfocándonos en la inteligencia emocional y social.

Ante los escenarios difíciles e inciertos se requieren soluciones afirmadoras de vida, que nos unan como sociedad para reparar, y que enriquezcan la generación colectiva de significado. La experiencia de aprendizaje está en un escenario incierto porque se aproximan muchos cambios, no será la misma después de esta década y los docentes tendremos que evolucionar, enriquecer nuestra práctica, y ser inteligentes donde la inteligencia artificial no llega aún como en la inteligencia emocional y en la inteligencia social.

El futuro de la docencia en diseño debe centrarse en la innovación constante, la conexión emocional y la empatía con los estudiantes. Debemos ser capaces de entender y mejorar la experiencia de aprendizaje en momentos difíciles y fomentar momentos de deleite. Esta docencia estará protegida contra el reemplazo por sistemas artificiales, pero también se enriquecerá por ellos, utilizando la tecnología para mejorar y facilitar la enseñanza sin perder la humanidad.

Referencias

Llewellyn, G. (1991). *The Teenage Liberation Handbook: How to Quit School and Get a Real Life and Education*. Lowry House Publishers.

Bakhshi, Hasan. Benedikt, Carl. Osborne, Frey. Osborne, Michael (Abril 2015). *Creativity Vs. Robots*. Nesta.

Tegmark, M. (2017). *Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence*. Knopf.

Sato, O. (Abril, 2024). Oki Sato, el diseñador minimalista discípulo de

Doraemon | EL PAÍS Semanal. Entrevista en *El País*.

<https://edup.ecowas.int/new/2024/04/15/oki-sato-el-disenador-minimalista-discipulo-de-doraemon-el-pais-semanal/>

Alcubilla, R. sobre Margaret Mead (Enero 2023). La ayuda y el cuidado: el primer signo de civilización

<https://cadenaser.com/castillayleon/2023/01/13/la-ayuda-y-el-cuidado-el-primer-signo-de-civilizacion-radio-aranda/#>

Accenture. (2023). Accenture to Invest \$3 Billion in AI to Accelerate Clients' Reinvention

<https://newsroom.accenture.com/news/2023/accenture-to-invest-3-billion-in-ai-to-accelerate-clients-reinvention>

En la encrucijada; pensar la educación en diseño en las nuevas normalidades.

Por Jorge A. Morales Aceves

...”¿Cómo vivir en un mundo donde la incertidumbre profunda no es un error, sino una característica?...

...Para sobrevivir y prosperar en semejante mundo necesitaremos muchísima flexibilidad mental y grandes reservas de equilibrio emocional. Tendremos que desprendernos de manera repetida de algo de lo que mejor conocemos, y sentirnos cómodos con lo desconocido...”¹

Las crisis nos llevan a proponer opciones; caminos alternos ante situaciones cambiantes y en construcción, como el curso-taller: **“Construcción de respuestas didácticas en escenarios inciertos”**, resultado del intercambio académico promovido por el grupo de Educación y Diseño.

Por su parte, la institución, nuestro espacio laboral propuso el **Proyecto Emergente de Enseñanza Remota** (PEER) como respuesta a la pandemia generada por el Covid-19 y avanza ahora con el **Programa de Transición a la Enseñanza en Modalidad Mixta** (PROTEEM). ¿Cuáles y de qué tipo serán las denominadas modalidades mixtas?.

La importancia de un curso en línea como el ensayado y dirigido a las y los profesores de edades e intereses distintos en el que participamos y al se sumaron también alumnos, amplió el abanico de opciones al centrar su atención en la figura del profesor investigador de tiempo completo, tanto para impartir algún módulo, como para tomarlo. Viene a cuento la figura por ser una de las varias contribuciones del proyecto UAM y que exige en las condiciones críticas que vivimos, revisarse, cuestionarse y revalorarse para distinguir y aprovechar las oportunidades que los cambios, cualesquiera que éstos sea, nos abren.

La experiencia a lo largo de 18 meses en la modalidad de enseñanza remota nos permitió continuar el debate sobre una cuestión latente desde el origen del modelo académico de la UAM y que se extiende a nuestros días: la división real o ficticia entre la docencia y la investigación.

En 1974 año de la fundación, el modelo pedagógico en educación superior de la UNAM y su división en Institutos de investigación y escuelas o facultades sirvió como una más de las referencias para el proyecto UAM. La creación de las Escuelas Nacionales de Estudios Profesionales (ENEP) que entraron en vigor también en el año de 1974, así como los Colegios de Bachilleres a nivel preuniversitario, fueron respuestas al crecimiento de la demanda y la urgente desconcentración de la ciudad universitaria. El crecimiento urbano y la necesidad de acercar a polos de desarrollo

masivo la oferta de educación superior, les dio origen, razón muy similar al proyecto UAM y su desconcentración urbana. En los años noventas las ENEP cambian al incorporar los programas de posgrados a su oferta educativa y se convierten en Facultades de Estudios Superiores (FES). En UAM donde los programas de licenciatura y posgrado surgen prácticamente a la par, aunque de manera diferenciada en cada división académica, es en la figura de los departamentos donde recae la responsabilidad de asignación docente tanto de licenciatura como del posgrado, además de promover la participación de las y los profesores en áreas y grupos de investigación, los Departamentos son la unidad conceptual flexible y con vocación de ajuste a las necesidades cambiantes.

De origen la docencia e investigación en UAM se concentró en la figura del profesor investigador de tiempo completo, responsable además de difundir y preservar la cultura y apoyar la gestión académica. El modelo apostó al desarrollo de una personalidad versátil en la teoría, saturada en la práctica y urgida por aprender a conciliar las altas expectativas en el proceso. Registramos ya 47 años de la construcción de la versión y continuamos con los aprendizajes entre un modelo que funciona en la teoría, pero que al ajustarse a una realidad cambiante e impredecible exige modificaciones en el proceso.

Algo similar sucedió con el modelo pedagógico característico de la UAM-CyAD-Azcapotzalco, el denominado sistema de eslabones. Partió de la teoría, operó de manera diferenciada en la práctica y se ajustó, distanciándose o acercándose a la idea original ¿quién lo sabe?, si sus mismos creadores se quedaron cortos con la previsión de escenarios futuros y sus vaivenes.

Situación parecida a lo que pasó con el sistema modular de Xochimilco: un planteamiento teórico, una operación práctica descuadrada, desde una visión purista; adecuada desde una visión crítica que destaca lo posible, entre lo deseado y los vaivenes de la realidad.

La figura del profesor investigador de tiempo completo va más allá de un nivel de escalafón, es un compromiso ético, centrado en la construcción de una figura lo suficientemente sensible para entender los nuevos escenarios; informado para adelantar respuestas oportunas y humilde para reconocer y esforzarse por superar, la ignorancia que queda en todo proceso de conocimiento genuino.

Los modelos funcionan bien en la teoría; se descuadran en la práctica y se distorsionan como en el caso de la UAM con los procesos de remuneración económica, en nuestro caso, impulsados por los denominados “bonos de productividad” como respuesta individual a los “topes salariales”, estrategia de contención instrumentada por las políticas económicas neoliberales.

Significado del término “tiempo completo” del o la profesora investigadora.

El proceso de habilitación de las y los docentes investigadores ha seguido estrategias diferenciadas como la obtención de grados académicos; la participación en los niveles de posgrado; las prácticas profesionales del diseño y la arquitectura, el arte y las

humanidades, los procesos culturales y la difusión. La gestión académica y la práctica recurrente trimestre a trimestre con los cursos y el contacto cercano con las generaciones cambiantes, lo que ha generado una base experimental muy amplia, haciéndonos expertas y expertos en los dominios que cada cuál ha desarrollado, como pudo observarse en los módulos que integraron el curso en cuestión, a cargo de profesoras y profesores con amplio dominio de los contenidos impartidos, producto de una labor sistemática y reflexiva.

Las aportaciones del curso-taller se encuentran en el intercambio de dominios; característica y eje articulador del curso, al compartir, mostrar y despertar curiosidad sobre los temas que lo integraron, pero además, nos planteó preguntas sobre los contenidos cognitivos más contemporáneos y las demandas formativas de generaciones influidas por la digitalización como base de los procesos de escolarización de los que ellos y ellas son resultado. En dicho sentido el curso compartió dominios manifiestos a la vez que generó nuevas preguntas desde la sensibilidad, información e inteligencia de las y los más jóvenes, para quienes los modelos mixtos e híbridos han sido la base de sus metodologías de aprendizajes a lo largo de sus procesos formativos, contrariamente a lo sucedido con generaciones anteriores, donde el modelo de educación presencial y análogo fue la práctica recurrente y estimada. En éstos nuevos escenarios y bajo el marco institucional del PROTEMM la propuesta del curso-taller enriquece el debate, en tanto que comparte interpretaciones propias de las y los estudiosos del diseño como disciplina (profesoras y profesores), así como de la formación académica de las y de los diseñadores en escenarios de alta incertidumbre.

Para concluir y en atención a las características y contenidos del módulo tres: **“Pistas para operar en la emergencia”** a cargo de la maestra Olivia León Valle y el D.I. Jorge Armando Morales Aceves, se comparte una sección del trabajo del alumno de segundo trimestre César Uribe, quién declaró sus limitaciones para construir de manera análoga y material optando por realizar trabajos de modelización digital. Los procesos creativos se valen de medios alternos análogos y/o digitales y la combinación de éstos con los múltiples lenguajes expresivos, juntos, generan variantes, respuestas disruptivas, innovadoras. ¿Estamos preparados como profesores investigadores de tiempo completo al cambio y la innovación educativa en la división académica de CyAD?. **¿Existen espacios de intercambio que promuevan la formación permanente en los dominios de interés?**, ¿A que instancia le compete, de ser el caso, la apertura de la oferta?, ¿Desde el grupo de Educación y Diseño se puede proponer un programa de formación y capacitación al respecto?.

Varias preguntas que nos llevan a valorar lo que somos para modificar y seguir avanzando en un trabajo formativo permanente, de “Tiempo completo”.

La propuesta

A raíz de los intercambios con la maestra Olivia y con base en su experiencia probada en la organización del “Curso de Arte en Vivo” que operó entre 2005 y 2012 en el Departamento de Medio Ambiente con alcance divisional, proponemos al grupo considerar la apertura de un **“Programa de Educación Continua Inter divisional**

(incluso entre unidades), **para la actualización permanente de las y los profesores, en Arte, Tecnologías, Cultura y Diseño**". Un espacio en línea; un laboratorio de intercambio, colaboración y encuentro, entre las y los interesados en temas de visualidades avanzadas.

Cita

1. Noah Harari, Yuval (2020), 21 lecciones para el siglo XXI, ed. Debate, Méx. 4^o reimpresión.

Reporte Arma tu Curso en Camvia

Adán Ríos

26 Junio 2024

Teniendo en cuenta el panorama actual, y partiendo de las consideraciones mencionadas hasta este momento, es que el proyecto Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos puso en marcha el curso: *Arma tu Curso en Camvia desde Cero*, el tuvo por objetivo: Desarrollar las habilidades necesarias para poder armar dentro de Camvia una Unidad de Enseñanza Aprendizaje y con ello, tener las herramientas técnicas y didácticas necesarias para poder impartir o apoyar una asignatura universitaria a través del uso de la plataforma virtual institucional.

Es decir, una de las propuestas activas que se generó durante este proyecto fue, justamente, llevar a cabo una serie de acciones prácticas que procurarán coadyuvar en algo, aquellos faltantes, carencias, o áreas de oportunidad que se detectaron a lo largo de este trabajo, y en esta lógica, generar, por parte del sector académico las herramientas necesarias para poder hacer docencia a partir de enfrentar escenarios desconocidos resultó un elemento trascendental.

Por ello, es que se generó este taller, ya que con el objetivo que se planteó y utilizando plataformas digitales es que se pueden construir escenarios alternativos para hacer docencia sin que con ello se vea comprometida la calidad en la educación superior del diseño. Partiendo de lo anterior, entonces queda claro que el taller *Arma tu curso en camvia desde cero* se pensó no sólo como un curso de carácter técnico en donde se exploran las distintas herramientas de Moodle -Camvia-, sino que la propuesta buscó hacer que los contenidos del curso fueran significativos para los docentes de diseño que se inscribieron al contar, básicamente, con dos componentes: el primero, si un curso con orientación técnica para el uso específico de Camvia y, en segundo término, un espacio para aprender a usar las herramientas de la plataforma con aplicación didáctica vía remota planteando Camvia no sólo como un repositorio de materiales sino como entorno educativo digital.

Siguiendo estas líneas, el curso tomó tres principios elementales, mismo que fueron compartidos con los participantes. Estas tres premisas fueron:

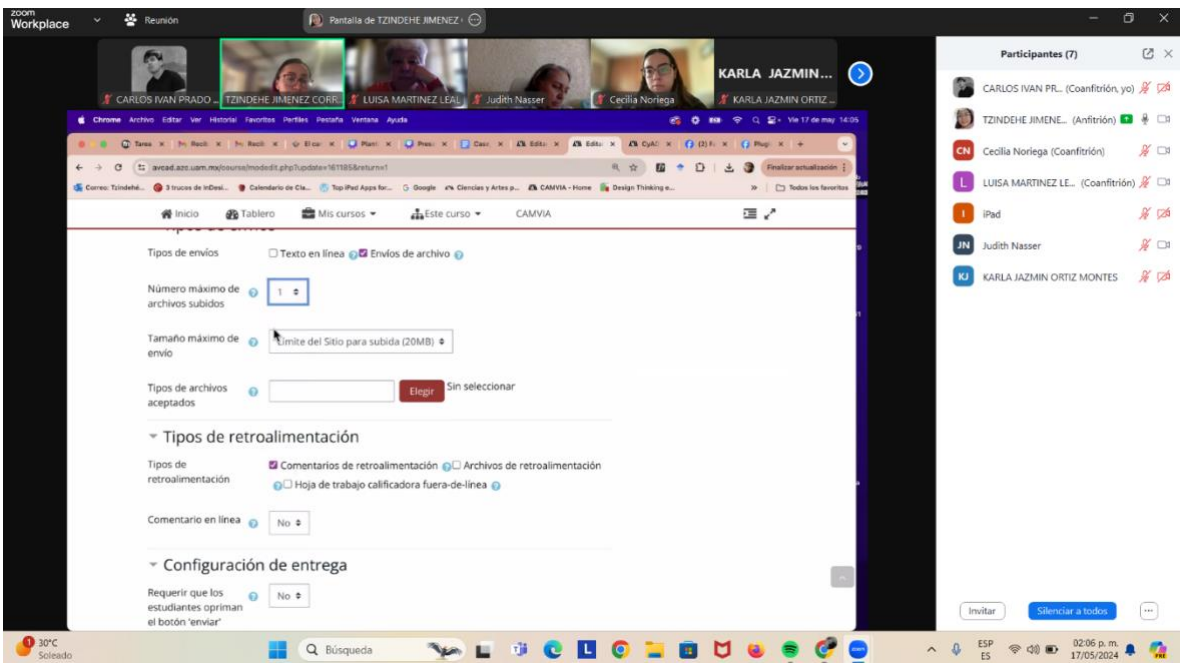
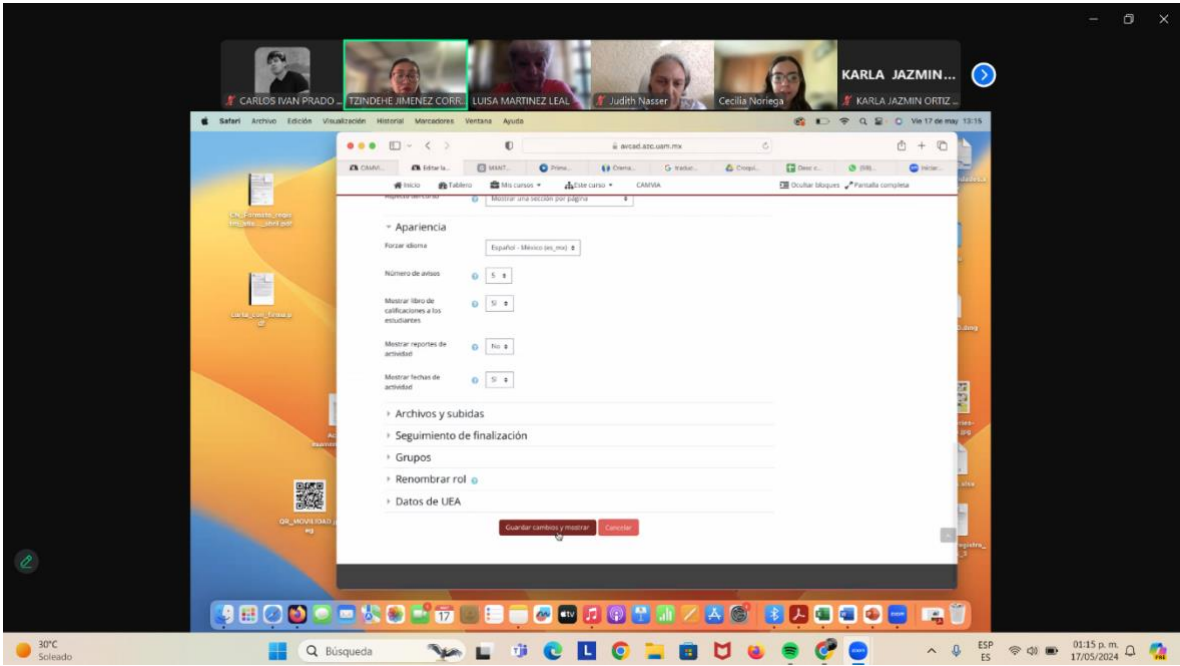
a) La educación vía remota o híbrida es educación y, en sentido amplio, esto se refiere a aspectos que van más allá de únicamente enseñar y aprender.

b) Visualizar que en la educación vía remota el profesor (a) no está presente, y esta lógica, se deben hacer adecuaciones incluso en el lenguaje que se utiliza al desarrollar los temas del curso.

c) Utilizar el diseño gráfico dentro de Camvia como una herramienta de comunicación puede ayudar a mejorar la experiencia de los estudiantes dentro de la plataforma institucional.

Los resultados

El curso tuvo dos generaciones, la primera llevada a cabo a principios del año 2023, y la segunda a principios de 2024. En total se inscribieron 45 profesores de la División de Ciencias y Artes para el Diseño y concluyeron 24. A todos los académicos se les extendió una constancia por haber tomado el curso con un equivalente a 30 horas de dedicación. Los comentarios realizados para la administración de curso, en general fue positiva y con pocas sugerencias para ser atendidas en futuras ediciones.



zoom Workplace Reunión Pantalla de TZINDEHE JIMENEZ

CARLOS IVAN PRADO TZINDEHE JIMENEZ CORRAL LUISA MARTINEZ LEAL Judith Nasser Cecilia Noriega KARLA JAZMIN ORTIZ

Inicio Tablero Mis cursos Este curso CAMVIA Activar edición

Avsos

Módulo 1 Etiquetas: 5 Examen: 1 Tareas: 3 URL: 4

Módulo 2 Etiquetas: 4 Exámenes: 2 Tareas: 2 URL: 4 Página: 1

Módulo 3 Etiquetas: 4 Examen: 1 Tareas: 3 Archivo: 1 URL: 2

Módulo 4 Etiquetas: 10 Examen: 1 Tareas: 3

Módulo 5 Etiquetas: 5 Examen: 1 Tareas: 3 URL: 2

Página de Facebook

Tipografía

-Diagramming Modernity: Bc Design in Latin America, 192 (Ediciones La Bahía) de Rod Vifuales y Riccardo Boglione grueso vuelven un viaje tran alfabético -de Argentina a Vt que los autores llaman "Verb representaciones visuales de #TipografíaDifunde

ÚLTIMA HORA AMLO y Bernard...

Búsqueda

ESP ES 01:19 p. m. 17/05/2024

zoom Workplace Reunión Pantalla de Cecilia Noriega

CARLOS IVAN PRADO TZINDEHE JIMENEZ CORRAL LUISA MARTINEZ LEAL Judith Nasser Cecilia Noriega KARLA JAZMIN ORTIZ

Actividad

Fotografía romanticismo

Instrucciones

1. Después de revisar el movimiento romántico, realizar por equipos una fotografía inspirada en el movimiento romántico.
2. Solo debe haber un curso integrante del equipo para deben colocar en la fotografía los nombres de todos el equipo
3. Puede utilizar photoshop para intervenir la fotografía

Material complementario

Presentación neoclásico europeo

Presentación Romanticismo

Semana 3

Módulo 3

Participantes (7)

- CARLOS IVAN PRADO (Coanfitrión, yo)
- TZINDEHE JIMENEZ C. (Anfitrión)
- CN Cecilia Noriega (Coanfitrión)
- L LUISA MARTINEZ LE. (Coanfitrión)
- i iPad
- JN Judith Nasser
- KJ KARLA JAZMIN ORTIZ MONTES

Invitar Silenciar a todos

30°C Soleado

Búsqueda

ESP ES 01:14 p. m. 17/05/2024



Fwd: Término de Proyecto de Investigación_ N-537

1 mensaje

Directora de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>
Para: OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>
Cc: LUIS YOSHIKI ANDO ASHIJARA <lyaa@azc.uam.mx>

9 de julio de 2024, 18:48

Estimada Lic. Lupita y Mtro. Yoshi,

Por este medio envío la siguiente documentación para turnarla por favor con la Comisión correspondiente.
Muchas gracias y saludos cordiales,
Areli

----- Forwarded message -----

De: **JEFATURA EVALUACION** - <jefaturaevaluacion@azc.uam.mx>
Date: mar, 9 jul 2024 a las 13:44
Subject: Término de Proyecto de Investigación_ N-537
To: Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>

Mtra. Areli García González

Presidenta del H. Consejo Divisional De CyAD
Presente

Asunto: Término de Proyecto de Investigación

Por medio de la presente le hago llegar la terminación del Proyecto de Investigación **N-537** titulado **“Construcción De Respuestas Didácticas Para La Enseñanza Del Diseño En Escenarios Inciertos”** para su análisis y en su caso aprobación, cabe destacar que dicho proyecto de investigación formó parte del programa P-075 “Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño” del Área de Educación y Diseño, dicho proyecto estuvo bajo responsabilidad del **Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara.**

Se adjunta a la presente: oficio del Jefe de Área, carta del interesado e informe global de resultados.

De antemano agradezco se turne a las instancias correspondientes.
Sin más por el momento, reciba un cordial saludo.

--



Mtro. Hugo A. Carmona Maldonado

Jefe de departamento

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

5553189179

2 adjuntos

 **Término_Proyecto Investigación_N-537_Miguel Hirata.pdf**
13663K

 **N-537_Contrucción de respuestas_Miguel Hirata.pdf**
129K