

La didáctica híbrida en proyectos integradores de Diseño Gráfico

FIGURAS REVISTA ACADÉMICA
DE INVESTIGACIÓN

ISSN 2683-2917

Vol. 4, núm. 1,

noviembre 2022 - febrero 2023

[https://doi.org/10.22201/](https://doi.org/10.22201/fesa.26832917e.2022.4.1)

[fesa.26832917e.2022.4.1](https://doi.org/10.22201/fesa.26832917e.2022.4.1)



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

Hybrid Didactics in Graphic Design Integrative Projects

<https://doi.org/10.22201/fesa.26832917e.2022.4.1.244>

 **Ana Fabiola Gutiérrez-Guzmán**

Universidad Nacional Autónoma de México.

Facultad de Estudios Superiores Acatlán. México

anafabi40@gmail.com

Recibido: 28 de marzo de 2022

Revisado: 26 de mayo de 2022

Aceptado: 26 de agosto de 2022

Resumen: La implementación de proyectos integradores –como parte del aprendizaje basado en casos reales y de las estrategias de aprendizaje de una didáctica híbrida– ha permitido que el estudiante de diseño gráfico trabaje, en equipos multidisciplinarios, en la creación de propuestas gráficas y de comunicación audiovisual que sirvan para diseñar campañas de difusión y acción social, y en colectivos de diseño, socialmente responsables vinculados con instituciones o empresas públicas y privadas. La didáctica híbrida ha estado presente en las fases del proceso de trabajo por proyectos, ya que requieren acopio de información, sistematización

Imagen superior: Imagen de la campaña *Deses3* (detalle).

y uso de recursos específicos técnicos y tecnológicos, además de la generación de un ambiente de trabajo que permita la formación de equipos virtuales con los cuales se comparta la información y retroalimente el trabajo realizado. El objetivo es el desarrollo de habilidades y actitudes para el trabajo colaborativo y de competencias globales en el estudiante.

Palabras clave: proyectos integradores, didáctica híbrida, competencias globales.

Abstract: The implementation of integrative projects as part of learning based on real cases and learning strategies of hybrid didactics has allowed graphic design students to work in multidisciplinary teams in the creation of graphic and audiovisual communication proposals that serve to design campaigns for social diffusion and action and socially responsible design collectives in connection with public and private institutions and companies. Hybrid didactics have been present in the phases of the project work process since they require gathering information, systematization, and the use of specific technical and technological resources, in addition to the generation of a work environment that the formation of virtual teams with which to share information and provide feedback on the work done. The objective is the development of skills and attitudes for collaborative work and global skills in the student.

Keywords: integrating projects, hybrid didactics, global competences.

Introducción

El contexto social actual ha revolucionado todo el sistema educativo de una manera que abre posibilidades radicales para repensar los modelos educativos y en donde el resurgimiento e importancia de implementar la didáctica híbrida en la educación superior se presenta como una posibilidad seria y formal para que el estudiante y el profesor interactúen y compartan información desde el sitio donde se encuentre cada uno a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Esto lleva a plantear el tema central de la presente investigación: ¿es posible desarrollar las competencias globales en los estudiantes de diseño gráfico por medio de proyectos integradores desde una didáctica híbrida?

A partir de las experiencias en la impartición de cursos teórico-prácticos y talleres en asignaturas de diseño gráfico y de la instrumentación de proyectos integradores desde un enfoque socioconstructivista e investigador, es que surge un gran desafío que incluye recursos didácticos y tecnológicos que potencialicen

la generación de saberes al integrar metodologías activas como el trabajo colaborativo, el trabajo activo, el aprendizaje significativo, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje basado en casos; así como problemas donde los estudiantes desarrollen habilidades de trabajo en pares, en equipo e individualmente, lo que requiere que tengan una voz legítima en la toma de decisiones y aprendan a usar esa voz eficazmente para convertirse en líderes de su propio aprendizaje. Así se convierten en co-diseñadores, al conectar el aprendizaje con la vida real y sus aspiraciones, como lo ha demostrado la vinculación con el campo profesional y la participación en eventos internacionales.

La retroalimentación representa un papel fundamental en esta didáctica híbrida puesto que se sostiene en objetivos explicitados antes de comenzar el trabajo, que incluyen metas de logro personales de los estudiantes y la posibilidad de auto y coevaluarse. En definitiva, se persigue la metacognición: el estudiante se responsabiliza de su aprendizaje y toma consciencia de cómo aprende al desarrollar competencias clave en un entorno de aprendizaje colaborativo con contenidos ambientales así como habilidades de pensamiento crítico, y evalúa la credibilidad de las fuentes de información; hace acopio de evidencias, analiza argumentos e interpretaciones con el fin de tomar una postura y examinar soluciones, además de integrar la tecnología móvil en el trabajo diario para descubrir el potencial educativo como recurso didáctico e incentivar un aprendizaje contextualizado, multimedia y sin barreras de tiempo y geografía (Núñez *et al.* 2017, 84).

Trabajos previos

Para ejemplificar lo anterior describiré uno de los proyectos integradores que se realizó en el área de diseño: la propuesta de una campaña social que inició en 2017, denominada “Alimenta lo bueno que hay en ti”. Esta campaña se trabajó de manera presencial y fue la primera en trasladarse a las redes sociales debido a los alcances de la investigación y a las necesidades actuales del público objetivo. Se implementó de manera piloto a nivel secundaria abordando el tema de salud alimentaria y activación física en adolescentes. Uno de los puntos importantes que se contemplaron fue el de generar una campaña sostenible, es decir, que representara un beneficio para la sociedad, el medio ambiente y la economía.

Para lograr tal efecto se diseñaron material didáctico y mensajes publicitarios que, al ser difundidos a través de las redes sociales, pudieron llegar directamente al público objetivo sin necesidad de generar publicidad impresa, por lo que su impacto medioambiental fue mínimo gracias al uso una *fanpage* en Facebook y una cuenta en Instagram. En estas redes sociales se compartieron *banners* informativos,

infografías relacionadas a los temas de la campaña, evidencias fotográficas y videos de las actividades realizadas durante el día. El canal de comunicación y la forma en cómo se transmitieron los mensajes fueron precisos y adecuados para la edad del público receptor por lo que la hermenéutica dentro de los mensajes y el canal resultó vital. Es a partir de los resultados obtenidos con la realización de dicha campaña que se analiza la posibilidad de implementar una didáctica híbrida en las fases del proceso de trabajo por proyectos con la finalidad de atender prácticas guiadas por el docente, y se procura orientar al estudiante hacia las dudas e intereses que derivan del estudio buscando desarrollar las competencias globales en un contexto profesional.

Figuras 1 y 2 Campaña social “Alimenta lo bueno que hay en ti”, junio de 2017.

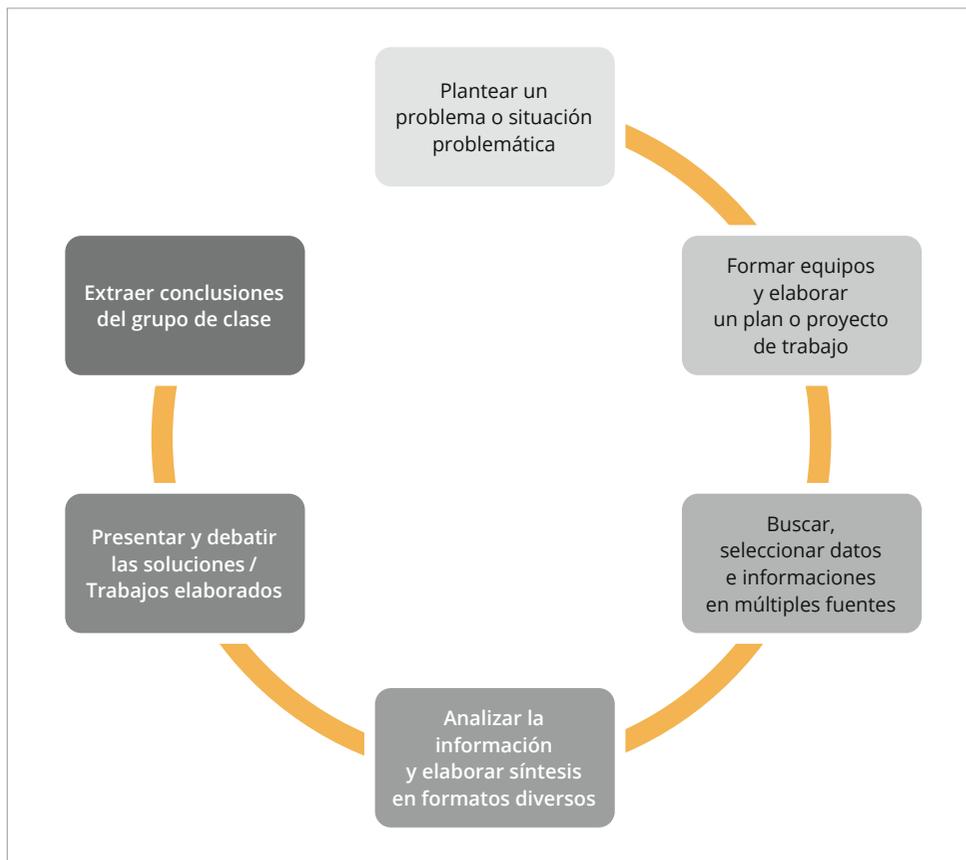


Métodos

A partir del aprendizaje en profundidad y de instrumentar una didáctica híbrida en las aulas virtuales, se realizaron proyectos integradores enfocados en proponer y diseñar campañas de difusión y acción social, así como propuestas creativas para el diseño de un cartel científico. Se desarrollaron las fases del proceso del trabajo por proyectos propuestas por Manuel Area (Area 2005, 271).

Al consultar el trabajo de investigación *Propuesta de un modelo híbrido para la UNAM* (2020), se consideró útil incluir actividades en línea y recomendaciones que hacen referencia a la convergencia de la modalidad presencial con la modalidad a distancia, con la finalidad de situar al estudiante, desde su propio plan de estudios y de las asignaturas involucradas, en el proceso de adaptación al nuevo modelo desde una forma transversal en su mapa curricular. También se situó al estudiante en un entorno externo: en otras universidades, en otros países, con otras perspectivas de aprendizaje y en la vinculación de lo aprendido con su desarrollo profesional.

Figura 3 Fases del proceso del trabajo por proyectos



Fuente: Area 2005, 271.

Población y entorno

Para comprender la importancia que adquiere esta investigación, es necesario mencionar que en el desarrollo de un proyecto integrador desde una didáctica híbrida, el mayor reto que se tuvo fue el de garantizar que lo aprendido estaría potencializando las competencias globales propuestas por el pedagogo canadiense Michael Fullan: creatividad, pensamiento crítico, comunicación, colaboración, carácter y ciudadanía. Por tal motivo, se eligieron asignaturas del 9º semestre de la licenciatura en Diseño Gráfico, pertenecientes al área conceptual, considerada el eje o la columna vertebral de la formación del diseñador gráfico. Esta área está integrada por 24 asignaturas –de las cuales 15 son obligatorias y 9 optativas– se imparten del 1º al 9º semestres en una relación horizontal; incluyen contenidos respecto a la teoría del diseño y procesos teóricos y metodológicos para la conformación de los marcos referenciales desde los cuales se estudia el Diseño Gráfico (UNAM 2008, 44); y son la base sobre la cual se sustentan las acciones realizadas en la práctica profesional y que fomenta la reflexión y el análisis para

la consolidación de conocimientos y habilidades que propician la construcción de su identidad profesional (UNAM 2008, 45).

Otro aspecto relevante es ubicar estas asignaturas dentro de la fase de proyectos terminales. Ahí se integran de forma vertical dando lugar a la argumentación a través de procesos metodológicos de investigación para la elaboración de proyectos de diseño gráfico que evalúen los productos en función del proceso de titulación y de sus posibilidades para la vinculación con estudios futuros de posgrado (UNAM 2008, 40). De esta forma, en las asignaturas de Campaña Publicitaria y Diseño Gráfico Sustentable, además de presentarse contenidos para el diseño y planeación de campañas publicitarias, de difusión y acción social, también se demuestra cómo se han realizado con éxito proyectos con empresas privadas, instituciones públicas y organizaciones sin fines de lucro que dejan en claro que el diseñador es responsable de los mensajes que transmite y del efecto que éstos causan en una sociedad, y desde los cuales se han orientado y asesorado proyectos en vinculación con otras áreas como pedagogía y comunicación encaminados a favorecer el trabajo multidisciplinario en la realización de proyectos integradores.

Por esta razón, la inclusión de proyectos integradores en las asignaturas de Campaña Publicitaria y Diseño Sustentable ha logrado la participación de los estudiantes y profesores en distintas disciplinas a partir de proyectos reales, y en los años 2020 y 2021, en vinculación con la Coordinación Universitaria para la Sustentabilidad, en la propuesta de iniciativas enfocadas a dar solución al Objetivo n.º 10 de Desarrollo Sostenible con el diseño de un cartel científico. Estos proyectos integradores se centraron en desarrollar el aprendizaje profundo al hacer referencia a las habilidades, conocimientos y actitudes que los alumnos deberían adquirir para ser ciudadanos responsables y poder prosperar en el mundo actual.

Diagnóstico de necesidades

Resulta imprescindible contar con una estrategia didáctica que permita desarrollar actividades adecuadas a los niveles de conocimiento de los estudiantes; por lo cual se realizó un diagnóstico de necesidades que permitió conceptualizar la realidad concreta sobre la que se implementaron los proyectos integradores. Desde este punto de vista y en función de las directrices a que se ha aludido, se sintetizó en tres elementos:

- a) El contexto
- b) Los protagonistas
- c) Los procesos de enseñanza-aprendizaje

Para lo anterior se implementó el modelo ADDIE,¹ comúnmente utilizado en el diseño instruccional y considerado por algunos como un modelo genérico (Esquivel 2014, 35), dado que las fases constituyen los pasos indispensables en todo proceso de diseño instruccional.

Análisis: identificar todas las variables que deben tenerse en cuenta al diseñar el curso, tales como las características del alumno, el conocimiento previo de los alumnos, los recursos disponibles, etc. *Diseño:* describe las áreas de contenido que se deben incluir y el guion gráfico que defina qué contenidos se presentarán en formato de texto, audio y video y en qué orden, y decidir sobre la elección y el uso de la tecnología. *Desarrollo:* incluye la decisión de si será tercerizado, la tramitación de los derechos de autor para los materiales de terceros, la carga de contenido en un sitio web o LMS, etc. *Implementación:* incluye cualquier formación previa o capacitación del personal que brinda apoyo al estudiante y evaluación de los alumnos. *Evaluación:* identificar las áreas que requieren mejoras y que se considerarán en el diseño, desarrollo y puesta en práctica para la siguiente edición del curso (Maribe 2009, 20, 21).

La selección de este modelo responde al interés en la evaluación aplicada a las asignaturas de Diseño Sustentable y Campaña Publicitaria. Ya que los elementos que lo componen pueden sucederse o visualizarse de forma simultánea, el modelo recurre a la evaluación formativa durante todo el proceso y a las condiciones en las que se abordó el curso, el cual se hizo en línea de forma asíncrona y sincrónica.

Si partimos del diagnóstico de necesidades y se enfoca a los protagonistas es que se hizo énfasis en dos aspectos: el primero es el rol del docente en donde se incluyen características que se pueden implementar para trabajar una didáctica híbrida a partir de un proyecto integrador y lograr el aprendizaje profundo; y el segundo aspecto es el rol del estudiante, en el que se definió un perfil a partir de su integración en equipos de trabajo virtuales. Una de las estrategias, que al respecto el investigador australiano John Hattie describe con claridad en su obra *Visible Learning* y que ha influido en el aprendizaje profundo y en su aplicación en una didáctica híbrida, es la del rol del docente activador. Principalmente, el docente debe asumir el rol de un docente activador que plantea una educación recíproca donde él y los alumnos aprenden uno del otro. Esta estrategia triplica el efecto conseguido por lo que tradicionalmente conocemos como el docente facilitador y es la recomendada por las "nuevas pedagogías" (Hattie 2011).

¹ Las siglas de este modelo significan Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Intervenciones, e-actividades

Cada equipo de trabajo virtual y colectivo de diseño se centró en presentar su propuesta creativa que, a su vez, se retroalimentó con los comentarios y opiniones de otros equipos con ayuda de la virtualidad. Esta virtualidad responde al hecho de que todas las actividades que van desde la participación en foros, muestras y exposición de bocetos, votación y elección de propuestas de diseño así como evaluaciones, se realizaron en un aula de trabajo en internet creada específicamente con el objetivo de fomentar el trabajo en equipo y con la posibilidad de hacerlo de forma sincrónica o asíncrona respetando los tiempos, horarios y recursos tecnológicos de los que disponía cada estudiante. Las prácticas profesionales que resultaron fundamentales en dicho proceso de creación fueron las siguientes:

- *Habilidades directivas.* Desarrollar una capacidad de interacción con profesionistas de otras áreas, procurando que sea de forma multidisciplinaria. Proyección de una imagen pública confiable y profesional ante un escaparate mundial que se podrá apoyar de relaciones públicas.
- *Gestión y liderazgo.* Conformar y gestionar equipos de trabajo virtuales, esto gracias a que se cuenta con una gran cantidad de elementos de información y comunicación con los que convive no sólo un diseñador gráfico, sino la gran mayoría de las personas. El concepto de equipos de trabajo virtuales cobra nueva vida y su adopción parece una respuesta obvia para estos nuevos ambientes de trabajo. Los equipos virtuales están constituidos por individuos que interactúan para alcanzar un propósito común apoyados por herramientas de comunicación electrónica, lo que les permite trascender barreras espaciales, temporales e intraorganizacionales. La virtualidad no solamente se mide en términos de distancia o zonas horarias, también es aplicable para equipos de trabajo que se encuentren frente a frente compartiendo el mismo espacio físico. Debido a que la comunicación e intercambio de conocimientos están en su mayoría mediados por el uso de las TIC: mientras mayor sea el dominio y conocimiento de éstas, mayores serán las probabilidades de éxito. Se cuenta entonces con la tecnología, la experiencia y la visión para hacer de lo virtual una realidad.

Desarrollo

Es a partir del año 2001 que inicia un trabajo multidisciplinario por parte de los estudiantes de diseño gráfico al delinear campañas de difusión y acción social ya que, anteriormente, las propuestas en general tendían a dar solución a campañas publicitarias. El objetivo de llevar a cabo estos proyectos siempre fue el de desarrollar el aprendizaje profundo al hacer referencia a las habilidades, conocimientos

y actitudes que los estudiantes deben adquirir durante su formación universitaria para ser ciudadanos responsables y, por consiguiente, prosperar en el mundo actual e incursionar posteriormente en el campo profesional. De esta forma, anualmente se lleva a cabo una exposición de las propuestas de campañas sociales que se han realizado en vinculación con instituciones públicas y privadas así como con organizaciones y fundaciones sin fines de lucro. Estas propuestas y exposiciones fomentaron la participación de otras áreas de conocimiento como Pedagogía y Comunicación. Tanto el proceso creativo como las asesorías se daban en el aula de clases, de forma presencial y atendiendo a las necesidades específicas de cada caso.

Conforme se hacía evidente el potencial que las TIC podían tener en el diseño de estas propuestas por la inmediatez de la información, los resultados, el alcance y los beneficios, resultaba necesario considerar la viabilidad de realizar asesorías a distancia por medio de *chats* o *blogs* en la red. Entonces el contexto pandémico marcó el punto de inflexión para trabajar a distancia mediante la conformación de equipos de trabajo para no perder la dinámica de las revisiones, los contactos con las instituciones y principalmente, el desempeño académico del estudiante al adoptar una didáctica híbrida.

En este punto, la didáctica híbrida por medio del aula invertida, logra lo que anteriormente parecía imposible: por parte del alumno, asumir la responsabilidad de llevar a cabo un aprendizaje autónomo, la definición de horarios de trabajo, la organización de tiempos de interacción de forma sincrónica y asincrónica, la conformación de equipos de trabajo de forma remota, la verificación de la información y de fuentes de consulta y el compromiso de la calidad de los contenidos de los proyectos presentados al ser expuestos a una audiencia mayor y en algunos casos con un alcance internacional; y por parte del docente, asegurar el cumplimiento de los objetivos planteados en el perfil de egreso del estudiante de diseño gráfico que se forma con base en las competencias globales y que finalmente servirán sustancialmente en su inserción en el campo laboral de manera integral y profesional.

Para lograr lo anterior, se buscó que el estudiante dejara de concebirse como un individuo aislado. Se desarrollaron las fases del proceso del trabajo por proyectos sumado al modelo ADDIE con actividades en línea para lograr la integración del estudiante en equipos de trabajo virtuales que, a su vez, debían entregar resultados de sus propuestas creativas encaminadas a desarrollar las competencias globales; de esta forma, el trabajo individual se vio fortalecido por el trabajo en grupo: los equipos se reunían de forma periódica en salas virtuales para atender asesorías sincrónicas y asincrónicas al ritmo y tiempo de trabajo de cada equipo y de sus integrantes, sin límites o fronteras para la creación de mensajes.

Las TIC, como herramientas de comunicación, permitieron que la didáctica híbrida se convirtiera en una forma atractiva y funcional de trabajo en línea, lo que significó un reto para cada estudiante, pues se puso a prueba el desarrollo de todas sus competencias al tener que establecer un contacto virtual con un público objetivo o una institución, y presentarle, además, propuestas y soluciones para necesidades presentes resultantes de una crisis de salud mundial. Se dotó al estudiante de instrumentos de evaluación cualitativa y cuantitativa accesibles y disponibles en la red que le permitieron autoevaluarse y evaluar a sus pares, y se tomaron medidas alternativas para resolver los problemas de conectividad entre el equipo, acordando mantener una comunicación constante a través de dispositivos móviles y cualquiera de las aplicaciones.

Resultados

Esta investigación, al centrarse en desarrollar seis competencias clave mediante la instrumentación de la didáctica híbrida en el desarrollo de proyectos integra-dores, pudo demostrar que dichas competencias estuvieron presentes desde las propuestas creativas, en la realización de las cinco campañas de difusión y acción social, y en los colectivos de diseño; se mostraron distintas perspectivas respecto a problemas relacionados con la salud física y mental, la inclusión, el respeto por las culturas indígenas y el fomento de una conciencia socialmente responsable. De esta forma, los estudiantes se enfocaron en desarrollar un aprendizaje pro-fundo de los contenidos de los programas de estudio y con ello, capacidades, ha-bilidades y destrezas con las que se pueden establecer relaciones disciplinares e interdisciplinares de un grado más complejo y, con ello, tener una perspectiva distinta de su área, además de buscar adentrarse en ciertas comunidades para en-tender el comportamiento de las personas y, de esta forma, identificar sus nece-sidades y problemáticas.

El contenido de estas propuestas tuvo un carácter multidisciplinario, basado en ma-terial relevante, lo cual proporcionó a los estudiantes oportunidades para aplicar nuevos aprendizajes en actividades del mundo real y fomentó la promoción de re-laciones sociales compartidas que tienen como propósito el desarrollo del carácter moral y de la disposición actitudinal y comportamental que toman como referente principal el bien común.

Listado de proyectos

1. **Agencia Ágora. Campaña: Animarte.** El objetivo fue brindar ayuda a un público joven que se vio afectado por la actual pandemia de covid-19. “Animarte” no surgió como una solución sino como una campaña de información y apoyo emocional que detecta temas de salud mental como el miedo, la preocupación y el estrés. Se utilizaron las plataformas de Instagram y Facebook y la asesoría de la psicóloga Ilse Naranjo García. Los resultados obtenidos mostraron un alcance de 412 personas de las cuales 73% estuvo comprendido por mujeres de edades entre los 18 y 24 años.



Figura 4
Campaña *Animarte*

2. **Arje Estudio. Campaña: Un abrazo al corazón.** Su objetivo se concentró en difundir la labor de la organización civil “Por un Hogar” con la finalidad de incrementar su alcance y promover la participación ciudadana –logrando transmitir los valores de solidaridad, empatía y unidad– centrada en proporcionar asistencia voluntaria en hospitales para pacientes de público infantil y en albergues para mujeres foráneas y sus hijos, además de proporcionar alimentos a pacientes y cuidadores de los mismos. Gracias a las redes sociales se obtuvo una participación nacional, se integraron grupos de voluntarios en estados fronterizos y se creó un sitio en internet para recibir y atender dudas y brindar más información y asistencia.



Figura 5
Campaña *Un abrazo al corazón*

3. **Campaña: Deses3.** Campaña social con una visión sustentable, enfocada en la salud y el bienestar del público objetivo. Se denominó sustentable porque se promovieron acciones como preservar, proteger y conservar los recursos naturales actuales y futuros y se realizaron actividades manuales y talleres creativos que ayudaron al cumplimiento del objetivo de esta campaña; además, se desarrolló un sitio digital que promueve otras actividades acerca del tema y ofrece información sobre cómo estimular las emociones positivas para influir en el comportamiento del público y conseguir un impacto efectivo. El alcance que se obtuvo fue un total de 612 personas interactuando con las actividades y contenidos publicados cada semana a través de las plataformas de Instagram, Facebook y Tik Tok.

Figura 6 Campaña Deses3



4. **Colectivo Coral y Carey. Campaña: El textil en tus manos.** El colectivo Coral y Carey se enfocó en diseñar una campaña centrada en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 al cuestionar la producción y el consumo desmedidos de prendas de vestir proponiendo como alternativa a este problema el consumo textil responsable por medio de la consulta y divulgación de prácticas sostenibles, creatividad textil e intercambio de ideas. Cabe señalar que para ser considerada una campaña sostenible se planteó que desde su inicio se originara un cambio entre el público meta en tres factores: el factor público, el social y el económico, apegados a lo señalado en los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030.

Figura 7 Campaña El textil en tus manos



5. **Colectivo Cosmovisiones. Campaña: *La voz de mi corazón*.** Campaña social que busca visibilizar y preservar las lenguas nativas de México al extender su conocimiento, y el de los pueblos originarios que las hablan, entre las nuevas generaciones. El objetivo se logró gracias a la creación de contenido digital, accesible y gratuito y al generar una conexión genuina y empática con los integrantes de dichos pueblos. A partir del sitio oficial de esta campaña y de las plataformas digitales se alcanzó a una comunidad de 1049 personas en siete países y tres continentes.



Figura 8
Campaña *La voz de mi corazón*

Con la exposición y realización de estas campañas sociales como proyectos integradores y la conformación de equipos virtuales de trabajo, se asociaron los contenidos de la asignatura de Campaña Publicitaria con la de Diseño Sustentable donde fueron aplicados. De ese modo, al lograr la participación de distintas disciplinas se condujo a los estudiantes y profesores a enfrentarse con proyectos reales, viables y útiles para la sociedad. A su vez, los temas de investigación que se desarrollaron en la asignatura de Campaña Publicitaria sirvieron de marco teórico para desarrollar una propuesta de diseño, ahora de forma individual, para un cartel científico enfocado en el objetivo de desarrollo sostenible n.º 10 de la Agenda 2030.

La propuesta se trabajó con la Coordinación Universitaria para la Sustentabilidad la cual, en colaboración con la Coordinación de la Investigación Científica; la Coordinación de Relaciones y Asuntos Internacionales; la Dirección General de Cooperación e Internacionalización; las facultades de Artes y Diseño, de Ciencias y de Economía; los institutos de Investigaciones Económicas y el de Investigaciones Sociales; los programas de Investigación en Cambio Climático, el Universitario de Derechos Humanos y el Universitario de Estudios del Desarrollo; la Secretaría de Desarrollo Institucional; y la Secretaría de Investigación y Desarrollo de la CIC, convocaron al

Primer Concurso Universitario de Carteles Científicos sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Figura 9 Reunión virtual de la exposición de carteles en el Foro Global de Sustentabilidad 2021



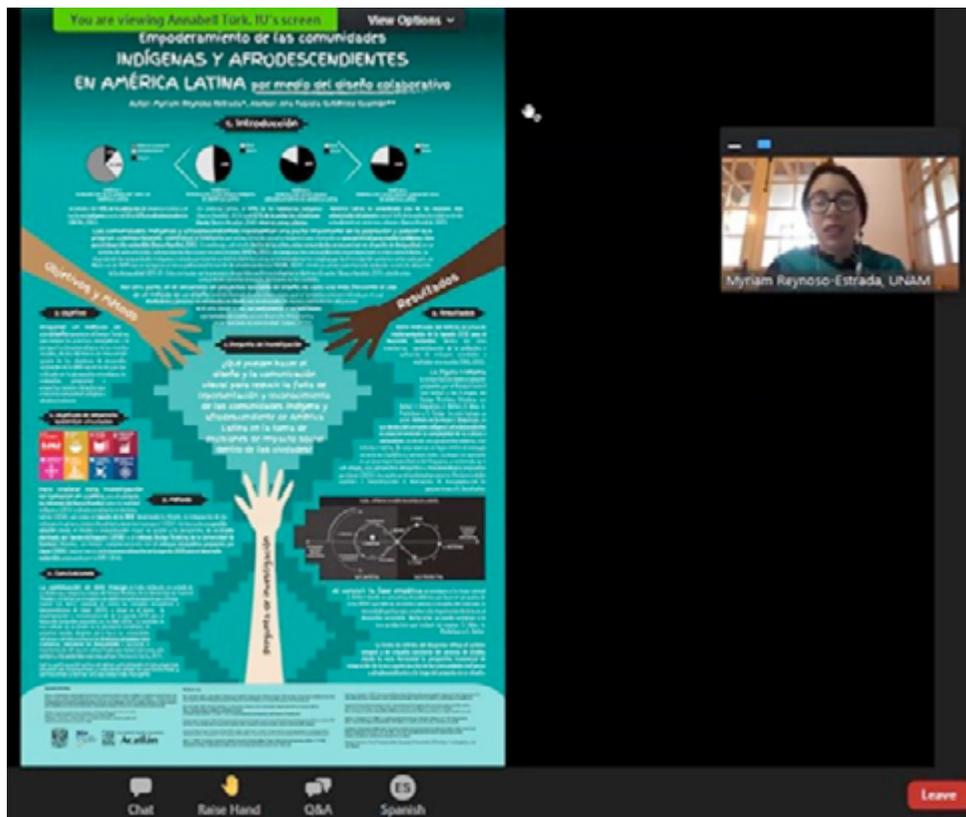
En este evento se contó con la participación de 102 carteles realizados por estudiantes de nivel licenciatura y posgrado de los diversos programas educativos de la UNAM; de ellos fueron elegidos 70 que cumplieron con los requisitos. Estas propuestas contaron con la asesoría de los docentes e investigadores de cada facultad e institución resultando ganadora del concurso Myriam Reynoso Estrada, estudiante en la asignatura de Diseño Gráfico Sustentable de la Facultad de Estudios Superiores (FES) Acatlán, con el cartel “Empoderamiento de las comunidades indígenas y afrodescendientes en América Latina por medio del diseño colaborativo”.

Myriam Reynoso Estrada compartió su trabajo con jóvenes y expertos de las universidades de Newcastle (Reino Unido), de Indiana (Estados Unidos), de Moi (Kenia) y de Hamburgo (Alemania); instituciones que se sumaron a la iniciativa de la Universidad de Indiana.

Natalia Karina González Juárez, obtuvo el segundo lugar con su cartel “Exclusión de las mujeres jóvenes indígenas en la actividad económica” (Foro Global 2021).

La Dra. Alexandra Aguilar Bellamy, coordinadora en ese año de la Coordinación Universitaria para la Sustentabilidad (COUS), explicó que previamente se hizo la presentación de las propuestas ante un comité científico, a través de video llamadas, donde cada estudiante expuso a detalle su cartel para que fuera revisado.

Figura 10 Exposición de cartel científico por parte de la alumna Myriam Reynoso Estrada



Discusión

Los resultados obtenidos de los proyectos integradores en los que se implementó la didáctica híbrida han permitido que se desarrolle el aprendizaje profundo potencializando su alcance e impacto de manera más eficaz e inmediata que de la forma tradicional en donde la presencialidad es una limitante de tiempo y espacio; además, se logró una aproximación a los contenidos curriculares de formas más desafiantes y atractivas para los estudiantes, lo que les permitió desarrollar las seis competencias clave: comunicación, creatividad, colaboración, ciudadanía, carácter y pensamiento crítico y resolución de problemas del mundo real (Fullan y Langworthy 2014, 7). Esta investigación ha demostrado que el diseñador gráfico puede ser proactivo, responsable, decidido y propositivo al asumir actitudes analíticas y de evaluación crítica sobre una determinada situación o problema para generar opciones, soluciones o alternativas; hábil en el manejo y dominio de uno o más idiomas para comunicarse con individuos de otras partes del mundo; ético y profesional para promover conductas que favorezcan el desarrollo sostenible; y multifacético por tener que lidiar con otras disciplinas y especialidades que le permiten trascender tiempo y espacio.

Conclusiones

Las competencias globales, al ser fundamentales en el desarrollo de una visión del mundo inclusiva y sostenible –entendiendo este último concepto como la búsqueda de un desarrollo social que permita una mejora no sólo en la calidad de vida de cada individuo, sino también en la cultura, en la salud y en la educación–, han pasado a formar parte de los planes y programas de estudio en donde los estudiantes, y en este caso en particular, de diseño gráfico, al cursar asignaturas que les permitan interactuar con su entorno, desarrollan habilidades en la transmisión de mensajes de tipo publicitario y social y en la resolución de problemas de comunicación gráfica y audiovisual detectados en un determinado contexto social.

Estas participaciones multidisciplinarias surgen como resultado de una vinculación con el campo profesional y en congruencia con el perfil de egreso del estudiante en Diseño Gráfico de la FES Acatlán que señala: los diseñadores gráficos “... deberán poseer elementos de juicio para identificar problemas y determinar las soluciones idóneas de comunicación gráfica y audiovisual, de forma creativa, con disposición al trabajo en equipo inter y multidisciplinario” (UNAM 2008, 38); y con el objetivo general de la licenciatura en diseño gráfico: “formar, de manera integral, diseñadores gráficos profesionales con espíritu crítico y propositivo capaces de producir soportes de comunicación visual y audiovisual, ponderando la investigación, la cultura, la innovación, el compromiso social y los valores de nuestra facultad, con un sentido crítico y de responsabilidad social” (UNAM 2008, 36). Por lo tanto, el papel que adquiere la didáctica híbrida en este proceso es el de construir, adecuar y actualizar de forma constante y permanente un sistema educativo a nivel superior que toma en cuenta el perfil de egreso del estudiante y su desempeño en un ambiente laboral en donde la calidad de los contenidos de enseñanza, el aprendizaje, la inclusión y la flexibilidad son primordiales.

Agradecimientos

Por la vinculación y el trabajo coordinado a la Dra. Alexandra Aguilar Bellamy, titular de la COUS (2020-2021); a los alumnos de 9º semestre del grupo 1904 en Campaña Publicitaria y a los del grupo 1902 en Diseño Sustentable de la generación 2017-2021; y al Mtro. Esteban Piña Pérez, coordinador del programa de Diseño Gráfico, por la difusión y organización de la exposición virtual de las campañas sociales. —

Referencias

- Area Moreira, Manuel. 2005. "Hablemos más de métodos de enseñanza y menos de máquinas digitales: los proyectos de trabajo a través de la www." *Revista Cooperación Educativa del MCEP* 79: 26-32.
- . 2003. "De los webs educativos al material didáctico web." *Comunicación y pedagogía* 188: 32-38. http://manarea.webs.ull.es/articulos/art17_sitiosweb.pdf
- Arias Ortiz, Elena, Andrea Bergamaschi, Marcelo Pérez Alfaro, Madiery Vásquez y Miguel Brechner. 2020. "De la educación a distancia a la híbrida: 4 elementos clave para hacerla realidad." Revisado el 21 de septiembre, 2022. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/eduhibrida/>
- Barrón Tirado, María Concepción, coord. 2020. *Propuesta de un modelo híbrido para la UNAM*. México: UNAM.
- Calzada, A., González, F., Medina, E., Jiménez, K. y Hernández, A. 2021. "Orígenes." Facebook, 28 de enero, 2021. <https://www.facebook.com/somos.nuestros.origenes>
- Colectivo Coral y Carey. 2021. "El textil en tus manos." Facebook, 29 de enero, 2021. <https://www.facebook.com/people/El-textil-en-tus-manos/100066218755859/>
- CUAED. 2020. *Propuesta de modelo híbrido para la UNAM*. México: UNAM. www.economia.unam.mx/academia/inae/images/pdf/PROPUESTADEREGRESOACLASE/Modelo_Hibrido_UNAM.pdf
- Fullan, Michael & Maria Langwoethy. 2014. *A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning*. London: Pearson.
- Hattie, John. 2011. *Visible Learning for Teachers*. London: Routledge. <https://www.facebook.com/El-textil-en-tus-manos-101549528516497>
- Kilpatrick, William Heard. 1918. *The project method: The use of the purposeful act in the educative process*. New York: Teachers college-Columbia university,
- Maribe Branch, Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Morales-González, Berenice, Rubén Edel-Navarro y Genaro Aguirre-Aguilar. 2014. "Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos." En *Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, coordinado por Ismael Esquivel Gámez, 33-46. México: Universidad Veracruzana.
- Núñez López, Susana, José Enrique Ávila Palet y Silvia Lizett Olivares Olivares. 2017. "El desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios por medio del Aprendizaje Basado en Problemas." *Revista Iberoamericana de Educación Superior* 8, no. 23 (enero): 84-103, <https://www.scielo.org.mx/pdf/ries/v8n23/2007-2872-ries-8-23-00084.pdf>
- Programa de Diseño Gráfico. 2021. "Décimo Octava presentación de campañas sociales." Facebook, 26 de enero, 2021. <https://www.facebook.com/CampSoicalDGFESA>
- CUAED. 2020. *Propuesta de modelo híbrido para la UNAM*. México: UNAM. www.economia.unam.mx/academia/inae/images/pdf/PROPUESTADEREGRESOACLASE/Modelo_Hibrido_UNAM.pdf
- Rosas, E., Martínez, V., Rodríguez, S. 2016. "Alimenta lo bueno que hay en ti." Facebook. <https://www.facebook.com/AlimentaLoBuenoQueHayEnTi/>
- UN SDG Global Partner Network. 2021 "Global Partners Research Forum: Sustainable Future in Focus." Recorded on January, 2021. Video by Indiana University Kultura, 1:35:41. <https://sdg-academic-partner-network.com/global-partners-research-forum/2021-reduced-inequalities/>
- UN SDG Global Partner Network. 2021. "Posters of 2021: Reduced Inequalities." Accessed Sept 22, 2022. <https://sdg-academic-partner-network.com/explore-the-posters-2/explore-the-posters/>
- Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Acatlán. 2015. *Ideario Institucional. Misión*. <https://www.acatlan.unam.mx/index.php?id=12>
- Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Acatlán. 2008. *Plan de Estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico*.
- Williams, Peter. Lynne Schrum, Albert Sangrá y Lourdes Guàrdia. s.f. *Fundamentos del diseño técnicopedagógico en e-learning. Modelos de diseño instruccional*. Cataluña: Universitat Oberta de Catalunya. P06/M1103/01179