

Se a estética é uma matéria que constitui a experiência sensível, ela é fruto de uma partilha em disputa, atravessada por linhas históricas e sociais, que definem os regimes de visibilidade e invisibilidade. Se a política trabalha com o que se vê, e com o que se pode dizer sobre o que é visto, uma questão que liga ao ativismo em design é que essa forma de partilha precede uma posição de tomar parte, ou seja, de determinação daqueles que tomam parte. Compreende-se a importância da investigação do ativismo em design como uma forma de explorar as novas composições teórico-práticas da área diante da ampliação do pensamento e ação, em concordância com os debates que são feitos no tempo presente. O ativismo em design não apresenta uma matriz fixa, ele se desdobra a partir das confluências que se formam, das tensões, aproximações e distanciamentos que são tomados no *agora*, portanto esta pesquisa é uma tarefa colocada de forma aberta, onde não apresenta conclusão por se desenvolver em meio à agitação e transformação que ocorre no cerne da sociedade contemporânea.

#### Referências

- Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world*. London: Earthscan.
- Moura, M. (2014). *Design Brasileiro Contemporâneo: Reflexões*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.
- Rancière, J. (2009). *A Partilha do sensível. Estética e Política*. São Paulo: Editora 34.
- Thorpe, A. (2012). *Architecture & design versus consumerism: How design activism confronts growth*. London, England: Earthscan.

**Abstract:** Activism in design finds in contemporary times a possibility to expand its practice and theory, based on the interdisciplinary and transdisciplinary relationships that are discussed by contemporary design. It is understood that researching design activism corresponds to exploring the expansion of the area through the debates posed in the present time by the construction of other relationships.

**Keywords:** design activism - contemporaneity - socio-political action - sensitivities.

**Resumen:** El activismo en diseño encuentra en la contemporaneidad una posibilidad de expansión de su práctica y teoría, a partir de las relaciones interdisciplinarias y transdisciplinarias que se debaten en el diseño contemporáneo. Se entiende que investigar el activismo en diseño corresponde a explorar la expansión del área a través de los debates planteados en la actualidad por la construcción de otras relaciones.

**Palabras clave:** activismo en diseño - contemporaneidad - acción sociopolítica - sensibilidades.

(\*) **José Magro:** Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Design (PPG Design) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC/UNESP/Bauru). Especialista em Design de Superfície (2018) e graduado em Design (2016) pela Universidade do Sagrado Coração (USC/Bauru). Pesquisador no Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos, cultura (CNPq/UNESP).

## Enseñanza de geometría y dibujo técnico aplicado al diseño gráfico

José Luis López y Mariuxi Aguayo (\*)

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 226-230. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: marzo 2023  
Versión final: abril 2024

**Resumen:** Se presenta la experiencia didáctica para la enseñanza de la geometría y el dibujo técnico en primer año de diseño gráfico; aportando estrategias basadas en el aprendizaje significativo que fomenten el interés de los estudiantes en estas disciplinas para que, con el fin de que los estudiantes puedan integrarlas de manera transdisciplinar y aplicarlas para afrontar los desafíos propios del ejercicio profesional del diseño gráfico.

**Palabras clave:** dibujo técnico – geometría – aprendizaje significativo – diseño gráfico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 230]

### Introducción

Dentro del imaginario colectivo, el diseño gráfico ha sido visto como un espacio de aprendizaje lleno de actividades llamativas y creativas, es por ello que los estudiantes primerizos se enfrentan al inesperado desafío de cursar

asignaturas que podrían considerar innecesarias, de relleno, y en algunos casos como filtro para los siguientes niveles; tal es el caso de la matemática, la geometría y el dibujo técnico. Esta tradición de incluir dichas asignaturas se debe a que suelen integrarse en una misma

facultad las carreras de Artes, Diseño y Arquitectura; por lo que, el aprendizaje y contenidos de estas disciplinas vienen determinados por esta última, no habiendo una estrategia o contenidos específicos contextualizados para la aplicación en el ejercicio profesional del diseño gráfico. El método de enseñanza de estas disciplinas sigue un patrón clásico de memorización y repetición, muchas veces sin la comprensión del estudiante y sin describir los conceptos o propiedades detrás del ejercicio para finalmente pasar al desarrollo; creando así un conjunto de conocimientos que no son validados ni puestos a prueba en el contexto específico de la carrera (Labarrera, 2016). Partiendo desde la propia experiencia cursando estas asignaturas, y al iniciar la docencia de las mismas; los contenidos y recursos didácticos no han cambiado; las experiencias, ideas y formas de enseñanza sobre la geometría siguen siendo las mismas a través de las generaciones impidiendo el desarrollo de habilidades vinculadas con el saber hacer y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje (Barrantes y Blanco, 2004). La geometría y el dibujo técnico en el diseño gráfico suponen un reto, ya que los estudiantes debido a sus formaciones previas, tiene nociones muy limitadas de estas disciplinas, y, por otro lado, los docentes no han vinculado de forma directa estos conocimientos con el ejercicio del diseño, lo que dificulta la tarea de construcción de saberes. La necesidad de nuevas estrategias en estas disciplinas se hace más notable, siendo preciso crear estímulos y experiencias nuevas para que el contenido de clase tenga un valor que signifique un cambio interior en el estudiante; haciendo relaciones con el medio, con experiencias previas y el conocimiento nuevo que adquiere para construir sus propios saberes (Domenéch, 1999).

### **La geometría y el dibujo técnico en el ejercicio del diseño**

La geometría y el dibujo técnico están muy relacionadas con las matemáticas, partiendo de esto tenemos como referencia distintas estrategias y modelos para el aprendizaje de las mismas, siendo aquel que se centra en la construcción del saber por el alumno, uno de los más prácticos e interesantes en este tipo de disciplinas. Este proceso de aprendizaje parte de concepciones que el estudiante ya posee y las pone a prueba para mejorarlas o en su defecto construir nuevas, incentivando al educando a realizar su propia investigación en torno a estos nuevos conocimientos y el dilema o problema planteado en clase; construyendo su saber compartiendo experiencias con otros compañeros mientras el docente es quien orienta, organiza y en determinados casos dificulta de forma dosificada el proceso de trabajo (González, 2002). Lo anterior no significa que la geometría esté indefensa en lo didáctico, Van Hiele a finales de los cincuenta ya proponía a través de su modelo, niveles y fases de aprendizaje que en conjunto con los nuevos estilos de enseñanza-aprendizaje siguen muy vigentes. Estos niveles son muy útiles para ordenar contenidos y a su vez organizar actividades que se pueden implementar en las unidades temáticas, ya que permiten al estudiante realizar sus propias inferencias a medida que va cons-

truyendo y formalizando su conocimiento (Fouz, 2005). A partir de este modelo es posible planificar y diseñar actividades que ayuden a los estudiantes a comprender lo significativo de la geometría y el dibujo técnico en su profesión; a experimentar la capacidad performativa del diseño gráfico siendo conscientes de la carga simbólica tanto social como cultural de los objetos diseñados y su responsabilidad hacia y con la sociedad (Castañeda y Portilla, 2017).

Con el fin de crear este ambiente, es necesario establecer actividades diseñadas de manera tal que los estudiantes puedan relacionarlas con su actividad profesional. La geometría y el dibujo técnico pueden aplicarse dentro del diseño gráfico en actividades como la maquetación editorial, el diseño iconográfico y tipográfico, la señalética, signos marcarios, y packaging; es así que dentro de esta estrategia didáctica se plantearon estudios de caso y desafíos donde los estudiantes sean capaces de exponer sus conocimientos sobre el tema, hacer preguntas, realizar consultas e integrar el conocimiento nuevo de clase para solventar los requerimientos, necesidades y limitaciones del problema planteado con una visión social y ética del hacer del diseño (Costa, 2019).

Se busca crear actividades que incentiven la búsqueda de soluciones prácticas poniendo de manifiesto la performatividad del diseño gráfico y que promueva en los estudiantes un acercamiento hacia la investigación a través del diseño, creando prototipos, productos o artefactos a partir de procesos sistemáticos y rigurosos que permitan experimentar en función de las características del medio, materiales y contextos que rodean el problema; siendo capaces de adaptar o innovar un producto según los requerimientos del usuario (Herrera, 2010). Este aprendizaje significativo requiere que el docente asuma el rol de moderador activo quien, gracias a sus conocimientos profesionales es capaz de motivar a los aprendices a partir de su propia visión y su hacer del diseño; así como desde su experiencia siendo estudiante, lo que le permite discriminar y adecuar los contenidos, actividades y proyectos de forma tal que se conviertan en experiencias motivadoras para el aprendizaje práctico y cobren sentido en el futuro ejercicio profesional (Harland, 2017).

### **La geometría y las marcas: Las formas comunican**

El propósito de implementar esta estrategia didáctica dentro de la geometría era demostrar su utilidad y valor dentro del ejercicio del diseño. Para abordar cada tema se planteó aplicar los conocimientos aprendidos en cada clase con la construcción geométrica de marca; para ello se desarrollaban ejercicios en el que los estudiantes progresivamente mientras seguían las instrucciones del docente, iban descubriendo qué marca se trabajaba. Para ello los estudiantes iban recibiendo instrucciones específicas y sencillas, sin contexto en particular; sólo aplicando lo que previamente habían aprendido y en algunos casos permitiéndoles realizar deducciones usando la lógica y la experiencia previa. En algunos casos los estudiantes descubrían curiosidades sobre las marcas

estudiadas, como en el caso de Google Drive que una vez desarrollada era evidente que su estructura base era un triángulo de Sierpinski.

Como proyecto final de asignatura, los estudiantes tenían la libertad de elegir una marca, con el único requisito de que esta tuviese una clara base geométrica; con el fin de que pudieran deconstruirlas para descubrir las formas, trazos y estructuras de composición detrás de ellas. Para ello, emplearían la observación y los conocimientos adquiridos en clase para realizar las debidas deducciones, así como su experiencia con la marca seleccionada, ya que, parte de la calificación del proyecto final constaba en realizar una presentación oral mediante el performance, interpretando un personaje basado en la personalidad, valores, público y tono de la marca, quien describiría el proceso desarrollado en el trazado geométrico, así como las formas usadas en su composición, significado e historia de la marca. Esto con el fin de que los estudiantes puedan comprender el valor de la comunicación visual y cómo elementos tan básicos pueden posicionar una idea en la cultura y la sociedad.

### **El Dibujo Técnico y el Packaging: Diseñar con propósito**

La estrategia didáctica aplicada en Dibujo Técnico se realizó en el segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico. En esta asignatura los contenidos se centran en la normalización y acotación técnica, visualización de sólidos, perspectivas, proyecciones y representaciones tridimensionales en soportes bidimensionales; para abordar cada tema se realizaron ejercicios de desarrollo de intersecciones (armado tridimensional) y construcción de sólidas, con el propósito de que perciban la importancia de la precisión al momento de llevar sus planos y representaciones visuales a la tridimensionalidad para su correcta reproducción.

Para el proyecto final de integración de saberes, los estudiantes debían resolver un problema de diseño; se planteó que cada estudiante desarrollara una propuesta de diseño de packaging para un foco o para huevos, según su elección; para ello, debían atender a un brief y cumplir con determinados requerimientos como que el material base debía ser algún tipo de cartón, el producto debía ser apilable para su presentación comercial y ser capaz de proteger al producto después de una caída libre de 4 metros en el caso del foco, y, de al menos 1 metro en el caso de los huevos; además de establecer limitaciones tales como ser desarrollado en una única pieza de material (en la medida de lo posible) y que sea de bajo coste de producción. Durante el desarrollo del proyecto final se realizaron prototipos y pruebas de impacto para corregir, discutir de forma cooperativa los resultados y proceder a las correcciones pertinentes.

Para la presentación final del proyecto, los estudiantes debían realizar una sesión de pitching, en la que debían presentar y defender su diseño con brevedad y contundencia, procurando ofrecer un discurso eficaz, apoyados con paneles ilustrativos que permitieran apreciar la información, proceso, planos y documentación para dejar en claro el valor de su propuesta en lo económico, ecológico y social; con el fin de que el proyecto sea aprobado por

el cliente (el docente) y pase a producción masiva. Para esta sesión de pitching los estudiantes dispondrían de un tiempo limitado de 6' y 40'', en el cual deberían presentar su propuesta a través de 20 ideas clave, con 20'' para explicar cada idea.

### **Reacciones de los estudiantes ¿valió la pena?**

La relevancia de lo aprendido se centra en el ejercicio profesional en ambas asignaturas, según manifiestan, les ha permitido hallar un sentido a estas disciplinas; seguido de la calidad profesional con alcances diferentes, ya que tuvo un mayor impacto en el dibujo técnico debido a que los estudiantes fueron conscientes de que su trabajo era expuesto en redes, necesitando empezar a formar una imagen profesional de calidad. Ambos niveles manifiestan que han aprendido a resolver problemas y desafíos propios del diseño, aun en ese nivel inicial sintieron un contacto más directo con el oficio profesional; y, el trabajo en equipo tuvo mayor relevancia para el segundo nivel, quienes ante un desafío más complejo manifiestan que el apoyo cooperativo fue fundamental para cumplir el objetivo final al combinar habilidades y destrezas.

Quienes indicaron que no las percibían relevantes para su profesión, pertenecían al primer grupo que estudiaron las asignaturas con el pñsum académico antiguo, cuyas actividades y contenidos mantenían el modelo tradicional. En cuanto a si la asignatura ha sido fácil de entender, los participantes manifiestan que fue de fácil comprensión o que no tuvieron dificultades mayores durante el curso. Aún hay quienes consideran que no lo fue tanto, sin embargo, como se mencionó en el párrafo anterior, esto se debe al primer grupo que mantuvo la estrategia clásica al inicio del estudio.

Al consultar sobre la experiencia global, ambos niveles manifiestan que se entretuvieron durante cada curso; en diálogos de clase, comentan lo llamativo y curioso de los ejercicios planteados, sobre todo el segundo nivel y su proyecto de packaging, quienes vivieron una experiencia más dinámica y como ellos expresan “con la intriga de qué vaya a pasar” debido a la incertidumbre de las pruebas de impacto.

Cuando se les consulta sobre si consideran que los contenidos de clase deben tener relación directa con el ejercicio profesional, casi de forma unánime expresan que sí, ya que consideran que lo aprendido cobra sentido y no se queda en conocimiento de usar y tirar sólo para aprobar. Este hecho no sólo aplica para estas asignaturas, sino para las demás que forman parte del pensum académico de la carrera.

### **Observación de campo y difusión por redes sociales**

La observación de campo y el registro de las actividades diarias en clase, permitió hacer un análisis más profundo del progreso, necesidades y dificultades de cada grupo de estudiantes; así como determinar quién o quienes requerían de un apoyo extra, sea durante las clases o planificando tutorías extracurriculares para asegurar el

aprendizaje de cada estudiante; y de ser necesario hacer modificaciones a los contenidos o actividades.

El material registrado no solamente sirvió para evidenciar el trabajo realizado, sino para identificar situaciones que normalmente como docentes no consideramos que pueden afectar el proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como el estado anímico, emocional o de salud, indicadores que permitieron interactuar de forma más personalizada en determinados casos y procurar que las asignaturas no signifiquen un obstáculo.

En cuanto a las publicaciones hechas a partir del material recopilado durante cada nivel cursado, las respuestas fueron variadas; con reacciones de otros estudiantes, docentes y profesionales a nivel local y nacional, con una especial reacción positiva de profesionales y docentes de otros países a lo evidenciado durante las clases

Producto del registro de lo observado en el campo de estudio y la difusión del trabajo realizado en redes, se obtuvo una interacción importante, ya que durante el desarrollo de los ejercicios y casos de estudio en clases de geometría, se publicó un ejercicio de construcción de marca de la entidad financiera ecuatoriana Banco Pacífico, cuyo diseño fue elegido como uno de los 10 mejores diseños de marca bancarios a nivel mundial en 1972; y su autor, el reconocido diseñador Peter Mussfeldt reaccionó a esta publicación, haciendo conscientes a los estudiantes del alcance y el público que observaba su trabajo de clase, procurando desde ese momento elaborar y presentar sus proyectos con la mayor calidad posible. Este hecho motivó a algunos estudiantes a sumarse a la dinámica de compartir contenido en sus redes sociales, habiendo desarrollado un sentido de pertenencia sobre su trabajo y querer demostrar el progreso de su aprendizaje, esfuerzo y resultados.

## Conclusiones

Los resultados obtenidos y la valoración de sus participantes nos permiten concluir que esta estrategia tuvo un impacto positivo en los estudiantes, lo que ha evidenciado la necesidad de cambiar y adaptar la forma de enseñar y aprender en una carrera tan diversa y exploratoria como el Diseño Gráfico. Los estudiantes mostraron una valoración favorable hacia la vinculación de estos saberes con el hacer profesional, el sentir activa y significativamente cómo lo que aprendieron tiene un propósito para su formación. Esta experiencia abre la posibilidad de cambiar el paradigma sobre este tipo de asignaturas, demostrando lo atractivas, entretenidas y dinámicas que pueden llegar a ser si se planifica y organiza con un enfoque y contexto específicos.

Los estudiantes presentan una buena predisposición a experimentar con este tipo de estrategias, ya que cambia su concepción sobre este tipo de disciplinas y genera en ellos un interés por conocer el alcance real que tienen estos nuevos saberes. Por ello es importante que el docente comprenda la relevancia de su experiencia como profesional y estudiante, para planificar, investigar y dar contexto a los contenidos de clase desde un marco de referencia realista.

El presente trabajo dejó en evidencia la importancia de saber escuchar y participar activamente junto a los estudiantes, aprovechar sus conocimientos, experiencias y cultura para integrarlos al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es el único bagaje del que se dispone en los primeros niveles; es necesario que el docente baje de aquel pedestal e interactúe con los aprendices para hacer que la experiencia sea positiva y enriquecedora. Los estudiantes reaccionan positivamente si el docente también participa del proceso, demuestra su habilidad y conocimientos poniéndolos en práctica y no sólo procurar desarrollar los contenidos de un libro de texto. Los docentes deben estar dispuestos a realizar un cambio radical en la enseñanza de estas disciplinas, romper con la tradición y asumir el desafío de separarse de los contenidos que fueron inicialmente pensados para carreras como arquitectura e ingeniería; estar abiertos a experimentar y aplicar estrategias que fomenten el aprendizaje activo, ir más allá de los límites de los contenidos establecidos promoviendo la participación de los estudiantes, atendiendo a sus expectativas y necesidades como futuros profesionales.

Con respecto a la aplicación de la estrategia didáctica en la virtualidad debido al contexto de la pandemia del año 2020, deja abierta la posibilidad de desarrollar futuros estudios sobre la implementación de actividades enfocadas a estos entornos virtuales de aprendizaje, ya que este estudio se vio limitado debido a las características específicas de los contenidos y actividades de la estrategia, que no consideró este escenario al momento de su desarrollo. Esta experiencia deja en claro que el futuro de la educación superior se vislumbra digital, por lo que los docentes debemos considerar los nuevos medios, herramientas y entornos a la hora de implementar estrategias de aprendizaje activas y significativas.

## Referencias bibliográficas

- Barrantes, M., y Blanco, L. (2004). Recuerdos, expectativas y concepciones de los estudiantes para maestros sobre la geometría escolar. *Enseñanza de las Ciencias*, 22(2), 241-250.
- Costa, T. (2019). Lo performativo en prácticas de arte y diseño actuales vinculadas a procesos de innovación social. El caso de La Venezia che non si vede y de La Borda. *Laocconte: Revista de Estética y Teoría de las Artes*, 6, 251-258. doi: 10.7203/LAOCOONTE.6.15499
- Castañeda, R., y Portilla, M. (2017). La performatividad del diseño gráfico en busca de justicia e igualdad social. *Fórum de Recerca*, 22, 363-372.
- Doménech, F. (1999). *Proceso de Enseñanza / Aprendizaje Universitario*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I, D.L.
- Fouz, F. (abril 2005). El modelo de Van Hiele para enseñar la geometría. En R. Ibáñez y M. Macho (Coord.), *Un Paseo Por La Geometría 2005*. Congreso celebrado en Bilbao.
- González, P. (2002). Didáctica de la matemática. *Revista Ciencia y Tecnología*, 47-53. Recuperado de <https://www.palermo.edu/ingenieria/downloads/CyT%202/CYT205.pdf>
- Harland, T. (2017). *Enseñanza Universitaria, Una Guía Introductoria*. Ediciones Morata S.L.: Madrid.

Herrera, M. (11 de noviembre 2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. Recuperado de [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion\\_diseno.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm)

Labarrera, K. (2016). Propuesta didáctica para la enseñanza de la geometría en la educación media, mediante el aprendizaje cooperativo (Trabajo de grado, Universidad Austral de Chile). Recuperado de <http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2016/bpml113p/doc/bpml113p.pdf>

**Abstract:** The didactic experience for the teaching of geometry and technical drawing in the first year of graphic design is presented; providing strategies based on meaningful learning that encourage the interest of students in these disciplines so that students can integrate them in a transdisciplinary way and apply them to face the challenges of the professional practice of graphic design.

**Keywords:** technical drawing - geometry - meaningful learning - graphic design.

**Resumo:** Apresenta-se a experiência didática para o ensino de geometria e desenho técnico no primeiro ano de design gráfico; fornecendo estratégias baseadas na aprendizagem significativa que incentivam o interesse dos alunos por essas disciplinas, de modo que os alunos possam integrá-las de forma transdisciplinar e aplicá-las para enfrentar os desafios da prática profissional do design gráfico.

**Palavras-chave:** desenho técnico - geometria - aprendizagem significativa - design gráfico.

(\*) **José Luis López:** Comunicador Visual. Diseñador con Mención en Comunicación Visual por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Santo Domingo. Máster en Diseño Gráfico Digital por la Universidad Internacional de La Rioja. Docente a tiempo parcial de Diseño Gráfico en Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Santo Domingo y Diseñador en La Trufa Estudio.

## Importancia de la comunicación en estudiantes de diseño gráfico

Josselyn Yuliana Lara Escalante (\*)

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 230-232. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: marzo 2023  
Versión final: abril 2024

**Resumen:** La investigación propone una estrategia didáctica para contribuir con el desarrollo de la competencia comunicativa oral en estudiantes de IV ciclo de una institución superior de Lima. La investigación se fundamenta en diferentes teorías, enfoques y modelos relacionados con la aplicación de la estrategia didáctica, aprendizaje socioformativo y la relación de ambas durante la dirección del desarrollo de la competencia comunicativa oral. Además, se cumplió con los objetivos de investigación programadas con la estrategia didáctica modelada que se basa en fundamentos científicos, principios didácticos y argumentos pedagógicos que contribuyen al desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de Educación Superior.

**Palabras clave:** estrategia didáctica – competencia comunicativa oral – enfoque sociocultural – enfoque cognitivo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 232]

En el siglo XXI el volumen de información que emerge del desarrollo de las ciencias y la tecnología en todas las ramas del saber humano es vertiginoso. Se necesita tener una cultura general e integral para poder acceder a ella, asimilarla, procesarla para convertirla en conocimientos útiles para resolver los problemas de la realidad circundante del sujeto en bien de todos como plantea la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2015).

Para enfrentar ese reto se necesita que las personas hayan desarrollado el pensamiento crítico, reflexivo, valorativo,

los conocimientos y las habilidades de manera tal que les permitan dilucidar lo positivo de lo negativo, lo justo de lo injusto y lo ético en general con el fin de asumir una posición instructiva, humanística y loable que contribuya a su autotransformación y al desarrollo de la sociedad como argumentan Peñaloza (2003), Morín (2011) y la Unesco (2015).

En tal sentido, la sociedad le exige a la escuela como centro formativo aplicar una didáctica crítica que contribuya a potenciar el pensamiento, el lenguaje y la competencia comunicativa oral como expresión de la cultura que