

Referencias bibliográficas

- Albornoz, Cristina; Mejía, Claudia; Villazón, Rafael; Restrepo, Fabio y Saga, Manuel. (2015). "A favor de la enseñanza integral en el primer año de arquitectura". *Revista Arquitecturas del Sur*, 33 (48), pp. 6 -17.
- Arentsen Morales, Eric. (2009). "Los estilos de aprendizaje desde el taller de arquitectura: evaluación y propuesta". *Revista AUS [Arquitectura / Urbanismo / Sustentabilidad]*, (5), pp. 10 - 15. Recuperado de: <http://revistas.uach.cl/index.php/aus/article/view/644>
- Burgos, Carlos. (2015). "La naturaleza cognitiva del proyecto y la crisis en la concepción heredada en la enseñanza de la arquitectura". *Revista Arquitecturas del Sur*, 33 (48), pp. 44 - 55. Recuperado de: <http://revistas.ubiobio.cl/index.php/AS/article/view/1972>
- Chevallard, Y. (1997). *La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique.
- Egea, R. (2011). "La discusión no está acabada. Otro punto de vista sobre el Dibujo en la formación del arquitecto" *Revista EGA* (7), pp. 252-264.
- Espinoza, V. P. R. (2017). *La Importancia del Dibujo en la Formación del Arquitecto: Equilibrio entre el diseño digital y el analógico*. Blucher Design Proceedings, 3(12), 178-184.
- Nudelman, J. (2020). "Del *beaux-arts* al neologismo. Breve ensayo sobre la tendencia pendular en la enseñanza del proyecto arquitectónico en Uruguay". *Registros* (16). pp. 5-20.
- Payssé, M. (2020). "Autoría y diseño paramétrico". En *Rambla Pocitos representada*, pp. 17-20.
- Pelegrín, M. (2018). "Facultad", *Revista R* (16), pp. 22-31.
- Plan 2015. (s.f.). "Plan de estudios de la carrera de arquitectura 2015". Recuperado de: <http://www.fadu.edu.uy/bedelia/files/2019/10/Plan-de-estudios-de-la-carrera-de-arquitectura-2015.pdf>

Resumo: Este artigo apresenta os resultados de um projeto de pesquisa sobre a formação em representação gráfica ministrada no curso de Arquitetura da FADU-UDELAR (Montevideo, Uruguai). Para isso, é feita uma breve revisão do desenvolvimento histórico do ensino de Desenho na FADU e são analisadas as mudanças introduzidas no atual Programa de Estudos.

Palavras-chave: Representação - Projeto - Ensino - Currículo - História.

Abstract: This paper presents the results of a research project on the training in graphic representation given in the career of Architecture at the FADU-UDELAR (Montevideo, Uruguay.) For this purpose, a brief review of the historical development of the teaching of Drawing at the FADU is developed and the changes introduced in the current Syllabus are specially analyzed.

Keywords: Representation - Project - Teaching - Curriculum - History.

(*) **Alejandro Folga:** Arquitecto (2001), Especialización en Investigación Proyectual (FADU – UDELAR, 2012), Maestría en Arquitectura en FADU UDELAR (2020). Profesor Agregado en la FADU UDELAR (Montevideo, Uruguay). Coordina varias asignaturas curriculares y cursos optativos de grado. Ha publicado libros y artículos académicos y ponencias en congresos, ha coordinado exposiciones, convenios con entidades del Estado.

Detección de Competencias Creativas en alumnos de Ingeniería en Comunicación Multimedia, para la aplicación eficiente de conocimientos técnicos en diferentes áreas del sector productivo

Gladis Emilia Fuentes Chávez, Luis Gustavo García Flores, Enrique Noé Hernández Arroyo, Jorge Alfredo Luján Casillas, Itzel Valiente García y Ana Lilia Zamora Cuadra^(*)

Actas de Diseño (2024, octubre),
Vol. 47, pp. 105-109. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2023
Versión final: octubre 2024

Resumen: La presente investigación correlacional y transversal tiene como propósito evaluar las habilidades creativas de alumnos de primero, cuarto y octavo semestre de la carrera de Ingeniería en Comunicación Multimedia, partiendo del inventario de Torrance sobre las cuatro tareas no-verbales, las cuales evalúan la originalidad del trazo, flexibilidad, fluidez y ejecución procedimental. Con lo anterior se sugiere que existe una relación directa entre el grado de estudio y la producción de ideas creativas.

Palabras clave: Secuencia - habilidad - creatividad - pensamiento - demostración.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 109]

El proyecto se dirige a evaluar las condiciones generales del pensamiento creativo en alumnos de cuarto y octavo semestre de la Ingeniería en Comunicación Multimedia, ubicada en la Universidad Estatal del Valle de Ecatepec. La necesidad de evaluar las competencias creativas de los alumnos se origina de la estructura curricular de la ingeniería antes mencionada, donde las áreas de programación, diseño gráfico, edición de video y estudios de marketing buscan mejorar las capacidades del pensamiento creativo. Estas condiciones son de vital importancia, dadas las exigencias del mercado global, donde los alumnos se enfrentan a realidades altamente competitivas.

Por lo tanto, la investigación sólo se reduce a evaluar, a través de la prueba de Torrance (1970), las habilidades generales de la creatividad, partiendo de las cuatro escalas de medición del *non-verbal*, cuyas características se encuentran en la identificación de la originalidad, calidad del trazo, flexibilidad, fluidez y ejecución procedimental. Por otra parte, se abordará a nivel documental las definiciones de pensamiento creativo, sus tipos, aspectos formativos y características que limitan el desarrollo eficaz de su desarrollo. Posteriormente, se describirá el prontuario metodológico de investigación, en eligiéndose una metodológica cualitativa de corte correlacional, para determinar un nivel de correspondencia entre el desarrollo de las cuatro variables dentro del diseño creativo con respecto al nivel de estudios de cuarto y octavo de la Ingeniería en Comunicación Multimedia. Se aplicó una prueba *t-student* para muestras independientes, sugiriendo que no existen diferencias significativas con respecto a los cuatro componentes del diseño creativo. La educación a nivel superior, y en especial las áreas relacionadas con las ingenierías, se enfrentan a situaciones en donde los alumnos requieren resolver problemas de diferente naturaleza partiendo de condiciones limitadas y complejas. Por lo tanto, el pensamiento creativo representa un recurso viable dentro del ejercicio sistemático de las ingenierías.

Sin embargo, dentro del contexto de la Ingeniería en Comunicación Multimedia (en adelante ICM), se ha identificado un limitado empleo de habilidades de pensamiento creativo flexible, variable, analítico-sintético e innovador. Esto no supone que el alumno se encuentre limitado de conocimientos, sino que los mismos no son una condición suficiente para diversificar contenidos multimedia viables o resolver necesidades cambiantes de acuerdo con la petición solicitada en el sector productivo. En consecuencia, la ICM, dentro de su estructura curricular, requiere un trabajo especializado y creativo en diferentes áreas de conocimiento. La ICM se encuentra aparentemente con una serie de limitaciones epistemológicas dado que combina dos áreas que por sentido de originalidad se encontraban aisladas; sin embargo, el mismo devenir social requiere la sistematización de la ciencia (Popper, 1980). Por lo tanto, las diferentes condiciones que se rigen dentro del proceso de comunicación -desde las formas tan elementales de proporcionar información imparcial a la sociedad civil, hasta contenidos orientados a persuadir o promocionar productos o servicios-, deben expresarse a través de los múltiples contenidos multimedia; es decir, la comunicación aplicada a la producción

de un video institucional, el desarrollo de una aplicación móvil para prevenir enfermedades, desarrollar una página web como repositorio de información, contenido visual a partir de la promoción de un producto, entre otros. Los anteriores son ejemplos concretos en donde se hace de manifiesto las expresiones de diseño en función de las necesidades comunicativas de diferentes segmentos de la población.

Es así que la Comunicación Multimedia representa una ciencia técnica que, lejos de plantear una visión ecléctica sobre los fenómenos de diseño y de información, consiste en sistematizar sus áreas de conocimiento con el propósito de dar respuestas consistentes a las necesidades sociales. Las áreas de estudio en la Ingeniería en Comunicación Multimedia I se clasifican en:

- Comunicación
- Comunicación y mercadotecnia
- Comunicación y las tecnologías de información
- Comunicación literaria
- Usos correctos de la comunicación oral y escrita

Multimedia:

- Programación básica
- Fotografía y diseño gráfico
- Programación Web
- Base de datos
- Realidad virtual
- Modelado (animación 2D y 3D)
- Animaciones de redes y telecomunicaciones
- Producción y diseño de audio y vídeo
- Marketing y/o publicidad digital

En el caso de las líneas de investigación básica, pedagógica y aplicada¹ dentro del contexto de la ICM, se requiere que, ante el estudio de un fenómeno específico, sea seleccionada al menos un área de comunicación y un área de multimedia. La finalidad reside en dos motivos, por una parte, asegura su objeto de estudio y por otra, demuestra su autonomía con respecto a otras ciencias; esto es, distinguir un diseñador gráfico o un programador Web con respecto a los límites perimetrales que ofrece el perfil del Ingeniero en Comunicación Multimedia (COMAPROD, 2018).

Con lo anterior, pese al correcto manejo de diferentes programas relacionados a los recursos técnicos multimedia o al uso eficiente de las estructuras del lenguaje oral o escrito, se considera que el alumno no presenta las suficientes habilidades creativas en la producción de contenidos. Por tanto, el interés del presente proyecto consiste en caracterizar las habilidades creativas como fundamento elemental para el desarrollo de contenidos multimedia. Para esto, las preguntas elementales a nivel teórico son: ¿cuáles son los elementos que caracterizan a la creatividad?, ¿cuáles son las condiciones para su desarrollo? y ¿qué condiciones limitan su progreso?

Una manera adecuada de caracterizar los elementos de la creatividad es definir sus propiedades más elementales. De acuerdo a Vygotsky (1972), la creatividad es una actividad socialmente compartida, en la que se requiere

el involucramiento directo de la función cognitiva del pensamiento o de sentimientos. Por su parte, De La Torre (1997) señala que la creatividad consiste en la producción de ideas nuevas que, además, deben concretarse a partir de herramientas y recursos que respondan a las mismas necesidades sociales.

Otra definición más compleja y sistematizada se obtiene de Runco y Sakamoto (1999), quienes señalan que la creatividad es una de las conductas más complejas del ser humano. Su influencia depende de la cadena evaluativa de acontecimientos que determinan su capacidad para adaptarse mejor a las condiciones del medio ambiente y su desarrollo depende de las condiciones sociales y formativas. Por tanto, la creatividad no es una función que surge en forma improvisada, sino que depende de los conocimientos preexistentes y de habilidades consolidadas. Finalmente, una definición más polémica se encuentra con De Bono (2010): él señala que la creatividad es misteriosa porque se observa la producción de ideas nuevas, pero no se sabe con precisión cómo se han gestado. Se puede estudiar y analizar el comportamiento de las personas creativas, pero esto no garantiza la producción de ideas brillantes o con sentido innovador. Del mismo modo, aunque puedan existir metodologías para la formación del pensamiento creativo, la misma personalidad, temperamentos y aspectos emocionales pueden contribuir al desarrollo de ideas con sentido innovador. Con lo anterior, se sugiere que la creatividad es una función del pensamiento, determinada por las condiciones culturales o ambientales, las cuales responden a la solución de problemas, en la creación de alternativas viables y acciones innovadoras de acuerdo con las situaciones materiales de existencia. Sin embargo, pese a las condiciones idóneas del pensamiento creativo, esto no significa que las ideas o acciones se susciten, debido a la disposición de personalidad y estados socioemocionales. En consecuencia, el estudio del pensamiento creativo es una realidad inmediata que adquiere importancia por dos razones; por una parte, contribuye en el mejoramiento de los conflictos sociales para optimizar el desarrollo de la dinámica social y favorece el desarrollo de las economías emergentes, y por otra, fortalece las capacidades intelectivas de los estudiantes, tales como ampliar sus habilidades de análisis y síntesis. Sin embargo, también es importante notar que, de acuerdo con la definición de De Bono (2010), la categoría de creatividad presenta un significado amplio e incluso ambiguo (revisar anexo A), que dejaría ante la condición de estudiar “todo, pero en realidad nada”, debido a que su significado es múltiple y complejo. Por lo tanto, el problema no reside en el fenómeno mismo, sino en las categorías que se emplean para denominarlo.

Por ello, es de vital importancia caracterizar sus propiedades de acuerdo con ciertos modelos teóricos relacionados a la creatividad, con el propósito de corresponder su función a las habilidades intelectivas en los alumnos de la Ingeniería en Comunicación Multimedia. Guilford (citado en De Bono 2010) plantea seis características específicas que permiten estructurar el pensamiento creativo. El primero de ellos es la fluidez, que se refiere a la búsqueda de diferentes alternativas para la resolu-

ción de un mismo problema. Este tipo de propiedades creativas es, incluso, un complemento formativo, dado que proporciona las bases suficientes para la resolución de problemas a priori.

El segundo componente rector del ejercicio de la creatividad es la flexibilidad, que se encuentra representada a partir de que el individuo demuestra habilidades de adaptación ante situaciones o normas cambiantes. Esta capacidad permite mantener actualizado el sistema de conocimiento ante el descubrimiento de formas viables² de actuación. Otra condicionante del pensamiento creativo es la originalidad, que se refiere a una clase de pensamiento innovador, cuyo sentido es generar tareas o acciones no consideradas y que demuestran una identidad propia de acuerdo con la tarea desarrollada.

Posteriormente se tiene la redefinición, que se caracteriza por la capacidad de encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales. Esta actividad creadora consiste, incluso, en generar un pronóstico o evaluación correspondiente a un tipo de contenido innovador. La quinta característica del pensamiento creativo es la penetración: esta consiste en la capacidad de profundizar más y visualizar la realidad, no partiendo de apariencias inmediatas, sino reflexionando sobre las condiciones abstractas y generales de las cosas. Por ejemplo, un niño, al ver una silla, posiblemente visualice un instrumento para sentarse; sin embargo, un economista puede indicar que la silla es un instrumento derivado de un proceso técnico de industrialización que permite cubrir necesidades sociales y dar empleos. Por lo tanto, el pensamiento creativo no sólo es el despliegue de acciones auténticas, sino que su profundización también depende de los conocimientos adquiridos durante la trayectoria académica del estudiante. Finalmente, la elaboración, que es una forma alterna de concretar el pensamiento creativo, por lo que no sólo es el proponer ideas o acciones innovadoras y creativas, sino que también es imprescindible su materialización. Por ejemplo, un alumno puede reproducir perfectamente una fórmula, sin embargo, hay problemas matemáticos en los que se requiere descomponer su algoritmo de acuerdo a ciertas condiciones del problema. De igual manera, un alumno de diseño gráfico, aun cuando tiene presente las reglas para el desarrollo de un boceto publicitario, estas no tienen la suficiente importancia si no logra concretar sus ideas. En síntesis, estos componentes estructurales del pensamiento creativo permiten identificar si el alumno presenta habilidades que demuestran ideas auténticas, innovadoras y con sentido de utilidad social.

Por otra parte, existen aspectos que limitan el proceso del pensamiento creativo y se deben prevenir en la docencia para mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes. De acuerdo con Pérez & Hernández (2017), las limitaciones del pensamiento creativo se condicionan por dificultades asociadas a los procesos psicológicos superiores, tales como la memoria, atención, percepción, lenguaje e incluso las operaciones del pensamiento. Estas dificultades cognitivas se traducen en acciones cotidianas de los sujetos; por ejemplo, en el momento de retener información, debilidades en la concentración por tiempos prolongados, dificultades para mantener control en el comportamiento, dificultades asociadas en el desarrollo

de operaciones básicas o en la programación y expresión derivadas de la estructura gramatical del lenguaje. Estas debilidades pueden originarse por un traumatismo craneoencefálico, una mediación cultural inespecífica, debilidades en el desarrollo neuronal, entre otros. Por tanto, la base del pensamiento creativo puede no desplegarse por una serie de anomalías neuropsicológicas. En síntesis, existe una relación directa entre las estructuras psicológicas del pensamiento creativo y el manejo de recursos técnicos en el diseño gráfico. A partir de esta conclusión, el interés del presente proyecto consiste en evaluar las competencias creativas en alumnos de la Ingeniería en Comunicación Multimedia, a través de la prueba de *non-verbal* de Torrance para la aplicación eficiente de conocimientos técnicos en diferentes áreas de conocimiento. El *non-verbal* evalúa la producción de acciones e ideas innovadoras partiendo de la definición de cuatro variables: a) originalidad del trazo, b) flexibilidad, c) fluidez y d) ejecución procedimental. No obstante, pese a que esta prueba está focalizada a estudiantes de escuela básica, se considera pertinente modificar parte de su estructura acorde a los requerimientos y a las competencias ideales que los alumnos de Comunicación Multimedia deben poseer.

Así es que, dentro de la originalidad del trazo evalúa la diversidad de las expresiones artísticas en el estudiante a partir de formas o líneas preexistentes. Se puede indicar al alumno por consigna que diseñe o dibuje diferentes objetos a partir de un número limitado de líneas. Por su parte, la flexibilidad es la característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema o el planteamiento de este. Aquí, los estudiantes deben reformular el diseño creativo a partir de un objetivo dado. Por ejemplo, se le expone una manzana a un estudiante y se evalúa su capacidad de generar formas alternas a partir del diseño preexistente de la manzana. La fluidez se caracteriza por la facilidad para generar un número alto de ideas. Esto se trata de una habilidad que consiste en producir un número elevado de respuestas en un campo determinado, a partir de estímulos verbales o figurativos; es decir, se les indica a los alumnos generar una banca en forma verbal, dependiendo del número de trazos, diversificación de colores, patrones de formas, expresiones tipográficas explícitos o implícitos. En este caso, no se le da un número determinado de herramientas o programas digitales para el desarrollo de la actividad. Finalmente, dentro de la ejecución procedimental se evalúa la calidad en la que el estudiante manipula parte de su lenguaje corporal para el logro de detalles en el ámbito del diseño. En este caso, se le propone al estudiante, por ejemplo, dibujar un árbol con un lápiz, y se evalúa el agarre del lápiz, la diversificación en la postura corporal, entre otros elementos.

Con la definición operacional de las cuatro variables antes indicadas, estas se aplicaron -dentro del contexto de la ICM- a tres alumnos de primero, cuarto y octavo semestre de la misma carrera. El propósito reside en identificar si la alta especialización está directamente relacionada con el pensamiento creativo en la producción de técnicas de diseño gráfico. El enfoque metodológico es cualitativo-descriptivo; con un diseño preexperimental pretest, cada variable se encuentra dosificada en tres

ejercicios, y la diversidad de los componentes en cada una de estas variantes permite identificar un pronóstico para la detección de un perfil idóneo de acuerdo con las competencias creativas en el ámbito del diseño gráfico. Para el desarrollo del análisis estadístico, se empleó una correlación de Chi-cuadrada, con el propósito de identificar si existe una relación directa entre el grado de estudio con respecto a las cuatro variables del *non-verbal*. Por lo tanto, se aplicó una tabla de contingencias de 3X4 con un nivel de significancia de 0.05. Los resultados se indican en el Anexo C.

Con lo anterior se tiene un nivel de probabilidad de χ^2 de 2.12, con un nivel de confiabilidad de 95%; y un valor crítico de 12.59, se acepta la hipótesis alterna, por lo tanto, se puede sugerir que la especialización y el desarrollo del grado escolar tiene una relación directa con el pensamiento creativo. Esta afirmación sugiere que la creatividad no es un fenómeno innato, derivado necesariamente de la personalidad o temperamento, dado que las condiciones formativas y de alta especialización representan aspectos centrales para el desarrollo de la creatividad.

Una de las limitaciones del presente proyecto es el control de las variables externas implicadas en la aplicación del instrumento de investigación, dado que el nivel de respuestas de los alumnos suele ser más cualitativo y ejecutivo. Sin embargo, estos hallazgos pueden ser elementales para estudios relacionados con el fenómeno multidisciplinario de creatividad.

Notas

1. De acuerdo a COMAPROD (2018), los programas de diseño deben estar condicionados por tres líneas de investigación: básicas, pedagógicas y aplicadas. Las líneas básicas favorecen el desarrollo de las expresiones artísticas, en donde se emplea la estética como un instrumento de comunicación a merced de las necesidades sociales. Las investigaciones pedagógicas están focalizadas en la promoción y desarrollo de contenidos dirigidos al proceso de enseñanza y aprendizaje.
2. El término de viabilidad se refiere a la eficiencia de los recursos con los que dispone el estudiante ante la solución de conflictos.

Referencias bibliográficas

- Blanco, A. (2009). Desarrollo de las Competencias En *Educación Superior*. Narcea
- COMAPROD. (10 de junio de 2018). *Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño*. Obtenido de https://www.comaprod.com/wp-content/uploads/2018/06/MR_instrumento-evaluacion.pdf
- De Bono E, (1991). *Pensamiento Lateral: Manual de Creatividad*.
- De La Torre S. (1982). Vías integradoras de acercamiento a la creatividad. En *Rev. Innovación creadora*, núm.12.
- Ferrando, M. (2006). "Creatividad e Inteligencia Emocional. Un estudio empírico en alumnos con altas habilidades". Tesis doctoral dirigida por M. D. Prieto y C. Ferrándiz. <http://digitum.um.es/dspace/bitstream/10201/203/1/FerrandoPrieto.pdf> (Consultado el 28/02/09)
- Guilford, J.P. (1976). *Factores que favorecen y factores que obstaculizan la creatividad*. Salamanca: Anaya.

- Guilford, J.P. (1978). *La creatividad: presente, pasado y futuro*. Buenos Aires: Paidós.
- Popper, C. (1980). *La lógica de la investigación científica*. Editorial tecnos. 2da. Ed. Madrid.
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Romo, M., Alfonso Benlliure V. y Sanchez-Ruiz M. J. (2008). *TCL. Test de Creatividad Infantil*. Madrid: TEA Ediciones
- Runco, M.A. y Sakamoto, S.O. (1999). *Experimental Studies of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sorín M. (1992): *Creatividad*. Ed. Labor. Barcelona.
- Torrance, E.P. (1962). *Guiding creative talent*. New Jersey: Prentice Hall. Englewood Cliffs.
- Torrance, E.P. (1963). *Education and the creative potential*.
- Vigotsky, S. L. (1992). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. Infancia y aprendizaje*. Ediciones Revolucionarias.
- Zabalza M, (2007). *Competencias en el profesorado universitario*. Ed. Narcea

Abstract: This correlational and cross-sectional research has the purpose of evaluating the creative abilities of first, fourth and eighth semester students of the Multimedia Communication Engineering career, starting from the Torrance inventory on the four non-verbal tasks, which evaluates the originality of the stroke, flexibility, fluidity and procedural execution; With the above, it is suggested that there is a direct relationship between the degree of study and the production of creative ideas.

Keywords: Sequence - skill - creativity - thought - demonstration.

Resumo: O objetivo desta pesquisa correlacional e transversal é avaliar as habilidades criativas dos alunos do primeiro, quarto e oitavo semestre de Engenharia de Comunicação Multimídia, com base no

inventário de Torrance das quatro tarefas não verbais, que avaliam a originalidade da linha, a flexibilidade, a fluência e a execução processual. Isso sugere que há uma relação direta entre o nível de estudo e a produção de ideias criativas.

Palavras-chave: Sequência - habilidade - criatividade - pensamento - demonstração.

(*) Enrique Noé Hernández Arroyo: Comunicador experto en tecnologías emergentes como la realidad aumentada e inteligencia artificial aplicadas al periodismo, comunicación audiovisual, organizacional y diseño profesional; docente investigador RENACYT, doctorando en Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, y magíster en Educación con diplomados en Realidad Aumentada y Realidad Virtual (Universidad Tecnológica Tech, México) y en Acompañamiento y Evaluación de la Tesis Universitaria (Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú) y una especialización en Immersive Journalism: Virtual Reality 360 video en Knight Center to Journalism in the Americas. Se desempeña como docente asociado del pregrado de Comunicación Social y de la maestría de Comunicaciones en el posgrado de la Facultad de Letras de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM). Pertenece a MEDIALAB, grupo de investigación sanmarquino, categoría A, reconocido el 2022 como el mejor G.I. de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Mayor de San Marcos. **Ana Lilia Zamora Cuadra:** Licenciatura en Diseño Gráfico Especialidad en Docencia Maestría en Educación Diseñadora gráfica de profesión ha trabajado para marcas como Banco Interacciones, Nestle, 3M, Transportes Marva, AYCO, entre otros. Cuenta con experiencia docente desde 2004: En la Universidad Estatal del Valle de Ecatepec desde 2009. Actualmente Líder de Cuerpo Académico de la Ingeniería en Comunicación Multimedia.

Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM

Araceli Granados García, Erika Rodríguez Martínez,
Jenny Segoviano García, Lizbet Noriega Hernández, María
Yanira Manrique Mendoza y Yusiél López Baltazar (*)

Actas de Diseño (2024, octubre),
Vol. 47, pp. 109-113. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2023
Versión final: octubre 2024

Resumen: En la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual a distancia de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM, se conformó una comunidad de aprendizaje con docentes comprometidos en mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje, destacando los aspectos en los que coincide su labor docente como la bienvenida a los estudiantes, la comunicación efectiva y afectiva, el seguimiento, el desarrollo de materiales y los criterios de evaluación.

Palabras claves: enseñanza del diseño - modalidad a distancia - experiencia docente a distancia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 113]