

Referencias bibliográficas

- Martínez de Sousa, J. (2014). Ortografía y ortotipografía del español actual (3.ª ed., corregida). Ediciones Trea.
- de Buen Unna, J. (2014). Manual de diseño editorial (5.ª ed. actualizada). Ediciones Trea.
- Marín Álvarez, R. (2017). Ortotipografía para diseñadores. Editorial Gustavo Gili.
- Bernal Peñaloza, J. (2013). El Diseño Gráfico: ¿Contribución al consumismo? Revista Legado de Arquitectura y Diseño, núm. 14, julio-diciembre, pp. 29-40.
- Yedgar, A. (2012). Interview to Yves Zimmermann. Barcelona: TM Research Archive. <http://www.tm-research-archive.ch/interviews/yves-zimmermann/>

Resumo: Refletir que, no ensino do design, é importante o estudo das normas orto tipográficas da linguagem escrita, por exemplo, o uso adequado de negrito, itálico, versalete, entre outros, e outros atributos que enriquecem o texto e que são ferramentas eficazes para consolidar mensagens escritas e visuais. Este tema deve ser incluído na proposta do currículo acadêmico dos programas de design gráfico e em rubricas de avaliação pertinentes ao tema.

Palavras-chave: Ortotipográfica – ensino do design – design gráfico – linguagem escrita.

Abstract: It is important to reflect on the fact that in design education, it is important to study the orthotypographical rules of written language, for example, the proper use of bold, italics, small caps, among others, and other attributes that enrich the text and are effective tools for consolidating written and visual messages. This topic should be included in the academic curriculum of graphic design programs and in assessment rubrics relevant to the subject.

Keywords: Orthotypography – design education – graphic design – written language.

(*) **Nixon Yamid Rodríguez Baquero.** Estudiante de Diseño Gráfico profesional en la Corporación Universitaria UNITEC en Bogotá, Colombia. Investigador en el semillero de investigación «Text Appeal». Creador y coordinador del curso de formación en maquetación editorial para medios impresos y digitales de la Universidad Europea del Atlántico, dirigida a estudiantes del grado en Lenguas Aplicadas en Santander, Cantabria, España. Maquetador editorial de publicaciones impresas y digitales de contenidos educativos para estudiantes de especializaciones, maestrías y doctorados de la Red Universitaria FUNIBER en Bogotá, Colombia. Practicante del boletín y revista de la Red Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia (COMEDHI), Córdoba, Argentina.

La gamificación: estrategia lúdica para la enseñanza del diseño sustentable

Ricardo Victoria Uribe, Sandra Alicia Utrilla Cobos y Arturo Santamaría Ortega - Facultad de Arquitectura y Diseño. UAEMEX^(*)

Actas de Diseño (2025, julio),
Vol. 50, pp. 166-169. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: mayo 2025
Versión final: julio 2025

Resumen: La gamificación es una buena herramienta para el facilitar el aprendizaje significativo de ciertos tópicos, dentro de un ambiente divertido, flexible y libre de riesgos. El objetivo de este ensayo es explicar cómo se puede usar la gamificación para enseñar la sustentabilidad a los estudiantes de diseño y los lineamientos que se pueden seguir para el desarrollo de estas herramientas lúdicas.

Palabras clave: Gamificación – estrategias lúdicas – enseñanza del diseño – sustentabilidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 169]

Introducción

La sustentabilidad es un tema importante a atender en la enseñanza y práctica del diseño. Esto debido al impacto que tienen nuestras acciones en el medio ambiente y en la sociedad. Sin embargo, existen barreras al tratar de enseñar lo que es la sustentabilidad, puesto que el transferir este conocimiento a alumnos enfrenta barreras, principalmente para entender e incorporar en sus conceptos en sus vidas diarias y sus diseños.

De acuerdo a estudios psicológicos, se considera que la gente retiene solo el 80% de lo que hacen; mientras que sólo retienen del 10 al 20% de lo que leen o escuchan (Bhamra & Lofthouse, 2004). Esto es porque, se tiende a filtrar la información basada en una serie de factores, tales como: intereses personales, preconcepciones, y claridad de información durante la transferencia de conocimiento (Treher, 2011).

Para solventar dicha dificultad se puede hacer uso de la 'gamificación'; esto es el uso de juegos aplicados a la enseñanza de diversos temas. Ahora bien, dentro de la gran variedad de juegos que hay, los que se ha observado son más efectivos para pensar de manera sistémica son los juegos de mesa. Esto fue observado durante un proyecto de investigación realizado en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMEX, sobre el uso de juegos de mesa como herramienta para la enseñanza de la sustentabilidad. El uso de la gamificación parte de los siguientes puntos: la tendencia que presentan las personas de formar generar patrones; deducir información y generar y modificar estrategias basados en la información que van recibiendo en el día a día; para obtener mejores resultados en sus rutinas; el incremento de actividades gamificadas con el apoyo de apps y otras herramientas digitales en nuestras vidas diarias; y finalmente, la naturaleza creativa propia de los diseñadores. Derivado este proceso de análisis, es posible generar una serie de lineamientos que ayuden a desarrollar o seleccionar actividades gamificadas lúdicas a modo de estrategia para fomentar un aprendizaje significativo de la sustentabilidad entre diseñadores.

Pedagogía Lúdica

La pedagogía lúdica es una herramienta eficaz para el desarrollo humano, puesto que rescata el juego como actividad existencial del ser humano y convertirlo en la mejor estrategia didáctica es el objeto de la presente investigación. Intenta proponer un enfoque renovado y a la vez de síntesis, sobre la situación de enseñanza-aprendizaje, entendida como una actividad vital, en la que el docente y el estudiante de diseño se relacionan para interactuar en un clima lúdico.

Transferencia de conocimiento y aprendizaje basado en juegos

Major and Cordey-Hayes (2000), definen la transferencia de conocimiento como el proceso de trasladar una serie de datos, procedimientos e instrucciones de un generador que desarrollo dicho conocimiento de un inicio a un

receptor que lo pondrá en práctica. Esto se debe hacer de manera sencilla y contextualizada. Los juegos, en particular los de mesa, pueden ser usados como una solución a la transferencia de conocimiento, ya que ellos codifican, contextualizan, traducen y enseñan una serie de datos de una manera activa y atractiva.

Gilbert Ahamer (2006) argumenta a favor del uso de juegos como herramienta educativa para promover un aprendizaje teórico-práctico, ligado a experiencias de la vida diaria. Basado en esto, es posible argumentar que los juegos de mesa pueden ser usados para la enseñanza de sustentabilidad a los estudiantes de diseño, dado que su perfil considera que son personas que gustan de solucionar problemas, hacer experimentos y compartir diversos puntos de vista, características necesarias para aplicar la sustentabilidad.

Conceptos Básicos de los Juegos de mesa

De acuerdo con Nicole Lazzaro (2004), la gente juega con los juegos de mesa por una o varias de las siguientes razones:

1. Diversión 'dura': los jugadores gustan de tener oportunidades donde se les rete, puedan formular estrategias y se requiera habilidades de resolución de problemas.
2. Diversión 'fácil': los jugadores disfrutan de la intriga y la curiosidad, involucrándose totalmente en el juego a tal grado cuando este absorbe su completa atención o los conduce a una aventura excitante.
3. Estados alterados: los jugadores atesoran el placer interno que genera el juego, en función de sus propiedades viscerales, cognitivas, conductivas y sociales.
4. El factor 'gente': los jugadores usan los juegos por su valor generando experiencias sociales.

Los juegos de mesa pueden ser definidos como un sistema matemático interactivo, hecho físico, usado para contar una historia (Daviau, 2011). Dicho de otra manera, un juego de mesa es un compendio de reglas y mecánicas (que pueden depender de la suerte, la estrategia o ambos), diseñado dentro de un grupo de elementos físicos (tabletos, papel, dados, gráficos, figurillas) y que conforman un tema o temas que proveen un esquema mental más amplio a los jugadores. Usualmente, los desarrolladores de los juegos de mesa usan esta frase para describir y por tanto establecer el concepto del juego (Forbeck, 2011): "[Nombre del juego] es un(a) [categoría del] juego en el cual [los jugadores o sus avatares] [hacen o compiten por algo] mediante [el uso de herramientas con los que el juego los provee]" (Forbeck, 2011. p.p. 21)

En este punto, se habla de metáforas (el tema) y mecánicas (pasos y reglas a seguir, ambos componentes necesarios. El primero es el que atrae al jugador al darle sentido a la existencia del juego; mientras que el segundo es el que dirige las interacciones entre jugadores para completar el objetivo del juego. Visto desde el punto de vista del Diseño Industrial y haciendo una equivalencia burda, la metáfora es el concepto de diseño que da origen a la forma que capta la atención del ojo del usuario, mientras

que las mecánicas son los mecanismos que hacen que un diseño cumpla su función.

Se considera que existen tres tipos de juegos de mesa (Zagal et al, 2006):

- *Juegos competitivos* estos requieren que se desarrollen estrategias que se oponen a las acciones de los demás jugadores.
- *Juegos Cooperativos* son aquellos en donde la situación que plantea el juego requiere que dos o más jugadores tengan intereses u objetivos que no son totalmente opuestos ni totalmente complementarios
- *Juegos Colaborativos* son aquellos donde todos los jugadores trabajan en equipo contra el tablero (las mecánicas del juego generan un rival virtual o villano que actúa en función del azar o como consecuencia de las acciones de los jugadores).

Para poder enseñar de manera efectiva, los juegos tienen que lograr alcanzar la mezcla adecuada entre el estudio y la diversión. Mientras más entretenido es el juego, mayor será el grado de absorción del conocimiento, al vencer las barreras naturales del aprendizaje. Un juego solo enfocado en la parte académica puede llegar a parecer muy aburrido. Un juego enfocado solo en la diversión puede distraer al usuario del mensaje.

Propuesta de lineamientos para desarrollo de un juego de mesa

Basados en la investigación realizada, es posible generar una serie de lineamientos que ayuden a desarrollar un juego de mesa que sirva como herramienta de aprendizaje significativo de la sustentabilidad.

1. Es necesario que el juego recompense el pensamiento y la planeación sustentables, mostrándoles el impacto que tiene el uso de recursos y el desarrollo tecnológico desmedido sin una adecuada estrategia.
2. Se debe identificar claramente qué concepto se desea enseñar para poder convertirlo en unidades sencillas de transferencia de conocimiento.
3. Aun cuando exista un solo ganador, el juego debe fomentar la colaboración más que la competencia desbordada.
4. Los jugadores/estudiantes deben considerar las tres esferas de la sustentabilidad (ambiental, social y económico).
5. Debe ser fácil de entender para poder aplicarlo en clase, con reglas claras y concisas.
6. Debe promover la discusión y propuesta de nuevas alternativas por parte de los alumnos en sesiones posteriores a su uso.
7. De ser posible, reflejar cómo diferentes regiones del mundo enfrentan diversos retos para alcanzar el mismo fin.
8. Debe contener algún elemento que refleje y actúe como consecuencia del impacto ambiental (cambio climático, desastres naturales y producidos por el hombre, etc.) y que a su vez impacten en los jugadores.

9. Debe fomentar el meta juego y la discusión e intercambio de ideas entre jugadores y con el profesor.

Además se deben tener la siguientes consideraciones:

- *Etapas del juego:* Jeff Tidball (2011) sugiere que todo juego debe estructurarse siguiendo la misma estructura de tres actos que Aristóteles propuso y que se ve típicamente en las películas modernas: Introducción, clímax, resolución.
- *Mecánica y temática:* Matt Forbeck (2011) considera que un buen juego de mesa encuentra un balance entre la metáfora y las mecánicas, ya que ambas se influyen mutuamente. Ninguna debe dominar a la otra.
- *El factor azar:* es necesario apuntar que un buen balance entre las metáforas, las mecánicas y hasta el azar en los juegos pueden afectar su relación con los jugadores. Las mecánicas de juego deben contemplar el azar como el gran equalizador entre jugadores, más no como un factor preponderante para alcanzar el objetivo. Esto es importante en especial con juegos competitivos.
- *Claridad en las reglas:* Las reglas deben estar escritas de manera clara, concisa y breve. Siempre que sea posible, debe aplicarse la máxima de ‘menos es más’.

Conclusiones

Se ha notado que para que la transferencia del conocimiento se lleve a cabo de manera adecuada, los juegos de mesa deben poseer la mezcla adecuada entre la metáfora, la mecánica y el conocimiento que desea ser impartido o concientizado. Esto con el fin de que se pueda usar con audiencias más amplias y de una manera más intuitiva. Un buen juego para fines de gamificación educativa, es aquel que lograr generar una experiencia que tenga sentido para los jugadores, proveyendo una inmersión total que coadyuve al aprendizaje significativo. Para desarrollar un juego con temática sustentable es necesario identificar que conceptos son susceptibles a ser usados en dicho juego. Los juegos tienen que lograr alcanzar la mezcla adecuada entre el estudio y la diversión y esto por consecuencia, puede ser una herramienta muy útil para retomar el objetivo que es la enseñanza de la sustentabilidad dirigida a estudiantes de diseño.

Referencias bibliográficas

- Ahamer, G. (2012). Surfing Global Change: Negotiating sustainable solutions. *Simulation & Gaming*, Vol. 37, p.p 380-397
- Bhamra, T. & Lofthouse, V. (2004). *Toolbox for Sustainable Design Education*. <http://www.lboro.ac.uk/research/susdesign/LTSN/index.htm>
- Daviau, R. (2011). “Design Intuitively”. En: Selinker, Mike, eds. *The Kobold Guide to Board game design*. Open Design. Kirkland, Washington, USA. pp: 19-23.
- Forbeck, M. (2011). “Methapor vs. Mechanics”. En: Selinker, Mike, eds. *The Kobold Guide to Boardgame design*. Open Design. Kirkland, Washington, USA. pp: 19-23.

- Lazzaro, N. (2004). *The 4 Keys to Fun*. Xeodesign. http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf Retrieved April 16 2014
- Major, E. & Cordey-Hayes, M. (2000). Knowledge translation: A new perspective on knowledge transfer and foresight. *Foresight. The Journal of Futures Studies, Strategic Thinking and Policy* 2(4): 411-423.
- Tidball, J. (2011). "Pacing Gameplay. Three –act structure just like God and Aristotle intended". En: Selinker, Mike, eds. *The Kobold Guide to Boardgame design*. Open Design. Kirkland, Washington, USA. pp: 11-18.
- Treher, E. (2011). *Learning with boardgames. Play for performance. Tools for learning and retention*. The Learning Key Inc. <http://www.thelearningkey.com>
- Zagal, J. P. et. Al. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming*, Vol. 37 No. 1, Marzo 2006 p.p 24-40

Abstract: Gamification is a useful tool for facilitating meaningful learning of certain topics in a fun, flexible, and risk-free environment. The aim of this essay is to explain how gamification can be used to teach sustainability to design students and the guidelines that can be followed for the development of these playful tools.

Keywords: Gamification – playful strategies – design teaching – sustainability.

Resumo: A gamificação é uma boa ferramenta para facilitar a aprendizagem significativa de determinados tópicos, num ambiente divertido, flexível e sem riscos. O objetivo deste ensaio é explicar como se pode usar a gamificação para ensinar sustentabilidade a estudantes de design e as diretrizes que podem ser seguidas para o desenvolvimento dessas ferramentas lúdicas.

Palavras-chave: Gamificação – estratégias lúdicas – ensino de design – sustentabilidade.

(* **Ricardo Victoria Uribe:** Ricardo Victoria Uribe: Profesor e Investigador de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de México. Doctorado en Diseño, por la Universidad de Loughborough, Reino Unido. Diseñador Industrial, por la Universidad Autónoma del Estado de México. Miembro SNI. Líneas de investigación: diseño sustentable, diseño emocional, diseño de juguetes y juegos de mesa Sandra Alicia Utrilla Cobos: Profesora e Investigadora de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de México. Doctorado en Diseño, obteniendo mención honorífica. Maestría en Estudios Socioeconómicos y Físicos del Turismo egresada de la UAEMéx y Diseñadora Industrial, egresada de la Universidad Autónoma Metropolitana. Perfil PROMEP. Arturo Santamaría Ortega: Coordinador del Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño (CIAD), Universidad Autónoma del Estado de México. Doctorado en Diseño, y Maestría en Ingeniería, egresado de la UAEMéx y Diseñador Industrial, por la Universidad Autónoma del Estado de México. Perfil PROMEP. Experto y precursor del Diseño Concientizado.

UX design, ensino aprendizagem curso de design. Uma abordagem na modalidade síncrona nas disciplinas de ensino superior

Ailton Silva - Universidade Nove de Julho
– UNINOVE- São Paulo - Brasil (*)

Actas de Diseño (2025, julio),
Vol. 50, pp. 169-174. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: mayo 2025
Versión final: julio 2025

Resumo: Os termos UX e UI Design voltados ao design digital é comum no ensino superior nos cursos EAD, e com a epidemia do Corona Vírus, permitiu que as universidades repensassem uma nova forma de abordagem de ensino a partir da modalidade síncrona. Tal modalidade se faz presente e poderá ser mantida de forma híbrida. Para tanto o design tem um papel intrínseco de compreender as reais necessidades de ensino-aprendizado por meio das plataformas existentes e de que modo pode ser facilitado o processo para que haja uma satisfação e compreensão dos mesmos com base no design de interface.

Palavras-chave: UX design – UI design – pandemia – ensino-aprendizagem – design.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 173]