

Aproximaciones metodológicas en la Nueva Normalidad. Una reflexión sobre la recopilación de datos de investigación en el diseño colaborativo

Erika Rogel Villalba ^(*), Leonardo Moreno Toledano ^(**)
y Zennia Ruíz ^(***)

Resumen: El diseño siempre se ha encontrado estrechamente relacionado con la sociedad; con las personas, el diseñador utiliza la empatía como parte del proceso creativo con la intención de entender a los usuarios y su relación con un fenómeno, su entorno y el significado que tienen estos para ellos con el fin de resolver sus necesidades o resolver algún problema. En algunos casos, las características culturales y sociales pueden resultar sumamente complejas, lo que hace difícil abordar un problema, en ese sentido, la investigación puede ayudar a entender y dar sentido a esta búsqueda, permitiendo ampliar y observar el fenómeno más allá de la propia concepción del diseñador. Sin embargo, durante el periodo de contingencia derivada del COVID -19, los procesos y métodos de acercamiento que se realizaban usualmente en investigación para el diseño fueron suspendidos y en el mejor de los casos reemplazados.

El presente documento plantea una serie de comparativos entre “el antes y el ahora” en los procesos de investigación en relación con la contingencia y cómo podríamos desarrollarlos al encontrarnos ante esta nueva realidad. Se introduce un ejemplo de: investigación, técnica, método y metodología, en donde mayormente el rol del investigador está directamente ligado al proceso que sostiene con el individuo, así como el fenómeno de estudio y como originalmente se tiene considerado llevar a cabo, para posteriormente presentar algunas técnicas adaptadas a la nueva normalidad.

Palabras clave: diseño – investigación – metodología – tecnología - nueva normalidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 148]

^(*) Profesora por la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ). Miembro del Sistema Nacional de Investigadores SNI nivel 1. Responsable del proyecto Gender Design STEAM en la Universidad Carleton Canadá. Cuerpo Académico: Diseño, Usuario y Entorno.

^(**) Coordinador de la Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño UACJ. Líder del Cuerpo Académico: Diseño, Usuario y Entorno. Miembro del SNI. Co-responsable del proyecto Gender Design STEAM en la Universidad Carleton Canadá.

(***) Estudiante del Doctorado en Diseño por la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ). Cuerpo Académico: Diseño, Usuario y Entorno. Integrante del proyecto Gender Design STEAM en la Universidad Carleton Canadá: *Rethinking Design through against gender violence*.

El propósito del Diseño

Nos queda claro que el diseño es inherente a nuestra vida diaria, lo podemos observar en prácticamente cualquier objeto que se han creado, ya sea buscando una mejora en la calidad de vida o para resolver un problema en aspectos tan diversos como son materiales, espirituales o emocionales, objetos que, aunque a veces invisibles, nos acompañan en nuestra cotidianidad. Así, el expresar con una sola oración lo que la disciplina del diseño significa, puede resultar complejo, algunos autores lo definen como la manera de transformar ideas gráficas en objetos o comunicaciones buscando una forma funcional.

De este modo, podemos decir que el diseño es todo lo que nos rodea, creado por el hombre y para el hombre con la finalidad de satisfacer alguna necesidad. Ahora bien, consideramos importante que, desde un punto de vista profesional, un proyecto de diseño deberá partir del análisis de una problemática, así como de la definición adecuada de quien será el usuario principal; es decir, quien tiene el problema y, no menos importante, haber evaluado la propuesta, con la finalidad de garantizar en lo posible, la efectividad para la cual será diseñada. El diseño, desde sus inicios fue entendido como parte de las artes y de la arquitectura; en lo que se refiere a la creación de artefactos, era practicado comúnmente por comunidades de artesanos que contaban con conocimientos prácticos y habilidades intuitivas, es decir, esta actividad estaba, en buena medida, fuera de toda capacidad teórica y tecnológica. Sin embargo, desde el conocimiento empírico aplicado a la construcción de objetos en sus inicios a la época actual, ha habido un gran salto en dirección de la sistematización de los procesos, tratando de encontrar un sentido lógico y organizado en toda propuesta diseñada. El objeto de conocimiento surge a partir de que el sujeto le da vida, así el conocimiento científico surge igual que el conocimiento empírico, de una curiosidad, observa y plantea hipótesis, luego somete a experimentos o a evaluación dichas hipótesis, una vez que obtiene una consistencia, esta se difunde y es evaluada y aceptada por una comunidad científica, quien aprueba el nuevo conocimiento.

Asimismo, Acha (2001) explica que, el hombre siempre ha diseñado, desde la prehistoria hasta la actualidad. Quizá los primeros hombres en la tierra diseñaban de una manera inconsciente, pero a la par de que el pensamiento humano fue evolucionando, la concepción de artefactos de la cultura material, sus procesos y utilidad, también. Así, podemos decir que se puede observar la participación del diseño en prácticamente todas las culturas del mundo, desde la creación de armas a partir de piedras, ropas de piel de animales, texturas, prendas y vestimenta, la orfebrería, la joyería, las casas; todo objeto pasa por un proceso del diseño, generando con ello identidades y estilos que llegan incluso a representar a un

grupo o comunidad. Ejemplo de ello son las creaciones hechas por el hombre enfocadas en la arquitectura y la ingeniería. Cháves (2008) enciona que los términos ingeniería y diseño, “si bien están separados actualmente por razones de especialización, éstos deben operar íntimamente articulados” (Cháves, 2008).

Es por ello que el diseño, consideramos, ha estado presente de manera continua en el desarrollo del ser humano, marcando formas de pensar y de actuar de los actores sociales que se relacionan con los artefactos producidos por éste. Con el paso del tiempo, las áreas del diseño comenzaron a expandirse rápidamente con ayuda de la industrialización, y más tarde con el crecimiento tecnológico que se enfocó en la comunicación de masas, haciéndose más compleja su participación, lo que llevó a desarrollar una especialización de sí mismo. Como es el caso del Diseño Industrial, Diseño gráfico, Diseño de ropa, de Multimedia, de Interiores, de Autos, de Muebles, por mencionar algunos. Frascara (2000), en su libro *Diseño Gráfico para la Gente*, señala que, en la profesión del diseñador, la creatividad (profesional) establece la diferencia entre la simple habilidad técnica, con el manipular hábilmente el color, la forma, la letra y el espacio; además de encontrarse capacitado para desarrollar estrategias de comunicación, interpretando las necesidades de la sociedad, que habita o visita una ciudad. La amplitud actual del espectro de acción del diseño puede potencialmente desarrollar el estudio profundo de problemas como la contaminación visual y las contradicciones entre los valores perceptuales creados por un movimiento social en los contextos privados y públicos. Este mismo autor, propone un enfoque multidisciplinario que incluya áreas como la sociología, la psicología, la antropología, la administración o gestión y las ciencias de la educación. Menciona, que de esa manera se pone mayor énfasis en el cómo producir un diseño más que como concebirlo. Empero, los avances en la aplicación de este tipo de enfoque en el proceso de diseño se han visto limitados en un entorno de contingencia en el que el contacto personal se ve obstaculizado por las barreras institucionales y los riesgos sanitarios. Sin embargo, si algo podemos aprender de la historia del diseño (y de la evolución humana) es que, a lo largo del tiempo, el diseño siempre ha buscado una forma de adaptarse a los nuevos contextos, ampliando su rango de acción y determinando inclusive nuevas maneras de abordar los fenómenos y sus usuarios.

Nuevas tareas de la investigación en las áreas proyectuales después de la Pandemia del COVID-19

Hablar de la pandemia del COVID 19, ya no es ajeno para nadie, el impacto a nivel mundial concebido por este virus, sin duda ha resultado significativo en la vida de todo ser humano. Si bien es cierto que, en el ámbito de la salud en México ha sido devastador, la educación no queda lejana ni exenta de este problema; primeramente, porque ya existía un rezago considerable en todos los niveles (básico, medio superior y a nivel superior), asimismo, solo es cuestión de tiempo para comenzar a visualizar los resultados que esta pandemia nos presentará en relación a los problemas económicos, políticos y sociales en el país. Lo importante, consideramos aquí, es iniciar desde cada una de las diversas áreas de oportunidad que se presenten, a pensar y aplicar nuevos enfoques ante nuestra nueva realidad.

Pensemos por un momento que cada estudiante que ingresa en un programa de licenciatura en diseño es una hoja en blanco, es posible que no cuente con antecedentes relevantes sobre investigación antes del uso de las tecnologías actuales, de este modo podemos considerar que para cada nuevo estudiante lo que ha aprendido y que aprenderá se volverá parte de su normalidad. Por lo que, creemos necesario que quienes deben de reflexionar y realizar cambios sobre la forma de hacer y enseñar a realizar investigación, es decir, en los métodos utilizados para ello, son las instituciones y los docentes.

¿Qué pasa cuando la recopilación de los datos está orientada a buscar un entendimiento de los significados y experiencias de las personas? El término metodología designa el modo en que enfocamos los problemas y buscamos las respuestas. Es el alcance entre el sujeto y el objeto de conocimiento; los supuestos, los intereses y los propósitos son los que nos llevan a elegir una u otra metodología. Recordemos que el término método, etimológicamente se deriva de dos raíces griegas *meta* (hacia lo largo) y *odo* (camino) es decir camino hacia algo. El método es el camino que conduce al conocimiento, es un procedimiento o conjunto de pasos que seguimos, mediante una serie de procedimientos reglas y operaciones de manera consciente, los cuales sirven como instrumentos para cumplir con un objetivo de investigación. Existen diferentes tipos de métodos, los cuales se aplican tomando en cuenta la finalidad perseguida y el tipo de fenómeno a estudiar. En los siguientes apartados se establecerá como estos eran utilizados antes de la contingencia y ante la nueva normalidad, las técnicas y métodos en investigación en lo que a acopio de información se refiere.

...El antes

Enfoque cualitativo; los enfoques cualitativos, se fundamentan en procesos inductivos, y se basan en la recolección de datos obtenidos desde la perspectiva y punto de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados). Las experiencias y vivencias de los participantes son fundamentales en el acopio de información del investigador. Este enfoque puede definirse como un conjunto de experiencias interpretativas. Se considera naturalista, porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos y ambientes naturales. Además, es interpretativo, porque intenta encontrar sentido a los fenómenos en los términos y significados que los individuos le otorgan.

La fenomenología; la fenomenología en las ciencias sociales se encuentra implícita en una acción humana, la cual implica una interacción social en un grupo o entorno, la fenomenología, que busca entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor examina el modo en que éste experimenta el mundo. La realidad que importa es la que el individuo percibe como importante, los métodos de acopio de información mayormente recurrentes para el fenomenólogo son aquellos que generen datos descriptivos como la observación participante y la entrevista principalmente.

El método etnográfico; de acuerdo con Bryman (2008), etnografía es entendida como “un método de investigación en donde el investigador, está inmerso en el ámbito social a investi-

gar por un período prolongado; haciendo observaciones de la conducta de los miembros de una comunidad. Algunos autores utilizan la etnografía como sinónimo de la investigación cualitativa, para otros, la etnografía es considerada sólo como un método o conjunto de prácticas y herramientas desarrolladas como complemento en el uso de métodos cualitativos. La meta de la etnografía es describir las formas de un grupo social, en el que existe un reconocimiento intergrupar de actores que viven y trabajan juntos como una unidad social. Requiere la inmersión completa del investigador en la cultura y vida cotidiana del grupo de estudio; además el investigador intentará aprender del entorno de dichos individuos organizando y analizando la información recabada. En el método se utilizan algunas herramientas para el acopio de información tales como: La observación; la observación participante, la conversación, entrevista abierta, los cuestionarios, estudios de caso e historias de vida. Inclán (1992) señala que el enfoque etnográfico en la educación tiene sus antecedentes en la antropología y la sociología, la técnica con mayores ventajas es la observación. Igualmente, para Rockwell (1994) la investigación etnográfica, es indispensable el trabajo de campo para que el investigador mantenga una relación con los actores involucrados en el estudio.

Ram (2016) menciona que existe una etnografía grande o macro y una etnografía pequeña o micro. Macro etnografía, es sinónimo de investigación cualitativa, es decir en la que se incluye a la etnografía propiamente como la investigación de campo cualitativa, las historias orales, las historias de vida y casos de estudio. La micro etnografía, considerada sólo como método o conjunto de prácticas y herramientas desarrolladas como complemento en el uso de métodos cualitativos, es forma particular de articular las experiencias del trabajo de campo. Asimismo, Rockwell (1994) comenta que el trabajo de campo no está desfasado del análisis de la información y de su interpretación. Desde esta perspectiva, la etnografía es una metodología que, como otras perspectivas de interpretación, no juzga las acciones, sino que solo trata de comprenderlas.

Método Investigación Acción

Tal y como la define Elliott (1993), la investigación-acción se entiende como: el estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de la acción en la misma. No obstante, Elliott como principal representante de la investigación-acción desde un enfoque interpretativo, menciona que: “El propósito de la investigación-acción consiste en profundizar la comprensión del investigador (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualquiera definición inicial de su propia situación que el investigador pueda mantener. La investigación acción, interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema”.

El proceso de investigación-acción, comienza en sentido estricto, con la identificación de un área problemática o necesidades básicas que se quieren atender. Para conocer la situación en términos holísticos y elaborar un diagnóstico, es necesario ordenar, agrupar, disponer y relacionar los datos de acuerdo con los objetivos de la investigación, es decir, preparar la información a fin de proceder a su análisis e interpretación. La planificación se considera como el desarrollo de un plan de acción, críticamente informado, para mejora

de aquello que ya está ocurriendo. Cuando ya se sabe lo que pasa, es decir, (se ha diagnosticado una situación) hay que decidir qué se va a hacer. En el plan de acción se estudiarán y establecerán prioridades en las necesidades, de igual manera se darán opciones ante las posibles alternativas.

La observación

La observación como técnica de recopilación de información, se traduce como un registro visual de lo que ocurre a nuestro alrededor, es el acopio de la evidencia empírica. Cuando la observación decide emplearse como instrumento para recopilar datos, se debe considerar una buena planificación, a fin de reunir los requisitos de validez y confiabilidad. El observador requiere tener la destreza sistemática de registrar los eventos, diferenciando aquellos detalles que pudieran ser significativos de los que no tienen mayor relevancia. Es importante no alterar la escena de lo observable con la presencia del investigador para que el fenómeno se analice en la forma más natural posible y sin influencia de otros factores. Acorde con Moran J. (2007), la observación como cualquier herramienta aplicada al proceso de la investigación, tiene sus ventajas y limitaciones. Dentro de las ventajas, es que permite obtener información de los hechos tal y como ocurren en la realidad, percibir formas de conducta, que, en ocasiones, no son relevantes para los sujetos observados, además de que no se requiere de la colaboración del sujeto a ser observado. Por otro lado, en ocasiones podría considerarse complicada esta técnica ya que puede ser difícil que una conducta se presente en el momento que decidimos observar, además puede ser difícil por la presencia de factores que no se han podido controlar.

Las conductas para observar algunas veces están condicionadas a la duración de estas, ya que pueden existir acontecimientos que dificultan la observación.

- **Observación estructurada:** se realiza a través del establecimiento de un sistema que guíe la observación, paso a paso, y relacionándola con el conjunto de la investigación que se lleva a cabo.
- **Observación semiestructurada:** este tipo de observación parte de una pauta estructurada, pero la aplica de modo flexible de acuerdo con la forma que adopta el proceso de observación esta la Observación abierta: carece de un sistema organizado y se la realiza libremente es utilizada cuando se quiere captar el movimiento espontáneo de un determinado grupo humano, por ejemplo en los estudios antropológicos y finalmente la observación participante tiene el mérito no solo de intentar explicar los fenómenos sociales sino de tratar de comprenderlos desde dentro, lo que implica sacar a la luz los procesos racionales que estén ocultos detrás de conductas que aparentemente pueden carecer de significado para un observador externo. Desde luego que esta técnica tiene el peligro de generar información sesgada, en el caso de que el investigador privilegiara su papel como miembro de la comunidad antes que, como observador, el cual en todo momento debe de tomar distancia de su objeto de estudio.

...El ahora

El diseño se encuentra estrechamente relacionado con la gente, las características culturales y sociales actuales son sumamente complejas, la investigación puede ayudarnos a entender y darle sentido a estas características, permitiendo ver y analizar más allá de la propia concepción del diseñador. El diseñar no es producto de la intuición, existen procesos cognitivos que se desarrollan por parte de todo diseñador y que deben sistematizarse, se debe considerar una base metodológica la cual sustente argumentos lógicos que apoyen un proyecto factible de realizar; esta base metodológica permite conocer no sólo el punto de partida, sino que también da pie a evaluar cada paso del proyecto. Montellano, (1999) menciona que “para resolver un problema proyectual, el método y la metodología serán los puntos de partida, más bien teóricos y abstractos, que deberán ajustarse a cada caso práctico y concreto.

	El fundamento	Acopio de información...antes	Acopio de información ...después	Comparativo
Qualitativo	Recolección de datos obtenidos desde la perspectiva y punto de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados) experiencias y vivencias de los participantes	Acopio de información de primera mano cómo: Cuestionario Grupo foco Entrevista Observación Hoja vida Sondeos Culturales.	Cuestionario (Survey monkey, Google forms, Formbakery, Facebook, Email, WhatsApp, entre otros). Grupo foco (Question Pro Communities, Remesh). Entrevista en línea (Hang outs, Skype, Webex, Face Time, Whats app, etc.). Reuniones virtuales Zoom, Face Time, WhatsApp, Teams, Telefono, FB live, Telegram, Skype	Las aplicaciones digitales reducen la distancia, el tiempo y el uso de recursos económicos y humanos. Sin embargo, también puede haber problemas técnicos y acciones que solo se logran mediante un acercamiento personal, como un mayor nivel de confianza y el saber cómo priorizar la atención de los participantes.

continúa >>>

Fenomenología	Implica una interacción social en un grupo o entorno, entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor	Acopio de información de primera mano cómo: Cuestionario Grupo foco Entrevista Observación Hoja vida Sondeos Culturales.	Cuestionario (Survey monkey, Google forms, Formbakery, Facebook, Email, WhatsApp, Telefono entre otros). Grupo foco (Question Pro Communities, Remesh). Entrevista en línea (Hang outs, Skype, Webex, Face Time, Whats app, etc.). Reuniones virtuales Zoom, Face Time, WhatsApp, Teams, Telefono, FB live, Telegram, Skype	La realidad que importa es la que el individuo percibe como importante, lo que podría llevarnos a considerar que no es importante el medio para la recopilación de datos siempre y cuando permita la expresión de los individuos sobre sus realidades, sin embargo, los acercamientos virtuales pueden generar representaciones o interpretaciones erróneas o sesgadas por parte de los participantes e investigadores.
Etnografía	El investigador, está inmerso en el ámbito social a investigar por un período prolongado. existe un reconocimiento intergrupar de actores que viven y trabajan juntos como una unidad socia	Acopio de información de primera mano cómo: Cuestionario Grupo foco Entrevista Observación Hoja vida Sondeos Culturales.	Netnografía Información Satelital (contiene un desfase de tiempo) Google earth, Maps, Face Time, Instagram, buscador de imágenes, Slack, Redes sociales Face book, Hashtag, Instagram, Twitter.	El no estar de manera presencial podría hacernos perder importantes elementos en lo que a interacción se refiere, además, las personas tenderían a comportarse de manera distinta y a tener diversos distractores

continúa >>>

Investigación Acción	El estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de la acción en la misma.	Acopio de información de primera mano cómo: Cuestionario Grupo foco Entrevista Observación Hoja vida Sondeos Culturales.	Cuestionario (Survey monkey, Google forms, Formbakery, Facebook, Email, WhatsApp, Telefono entre otros). Grupo foco (Question Pro Communities, Remesh). Entrevista en línea (Hang outs, Skype, Webex, Face Time, Whats app, etc.). Reuniones virtuales Zoom, Face Time, WhatsApp, Teams, Telefono, FB live, Telegram, Skype	Hacer la propuesta implementarla y evaluarla, a distancia en una comunidad, es difícil la retroalimentación del grupo con el que se trabaja puede verse limitada por la disposición y uso de las tecnologías.
Observación	Es un registro visual de lo que ocurre a nuestro alrededor, es el acopio de la evidencia empírica	Observación en campo	Observación y documentación de redes sociales. Fotografía, Información Satelital (contiene un desfase de tiempo) Google earth, Maps, Face Time, Instagram, buscador de imágenes, Slack, Redes sociales Face book, Hashtag, Instagram, Twitter Video	La observación realizada en redes puede estar sesgada debido a que lo que las personas comparten en redes es una representación mediada por ellos mismos, una realidad construida que no necesariamente refleja su vida real o cotidiana.

Fuente: Elaboración propia.

Reflexiones

Como anteriormente se mencionó, la pandemia ha establecido un antes y un después en la mayoría de nuestras actividades, y en la investigación y la educación deja un precedente significativo.

Para los estudiantes de nivel superior, valdría el considerar algunas ventajas como: Las universidades ya contaban con tecnología y conocimiento previo para trabajar a distancia; aún y cuando lo habitual era el trabajo presencial. También, los estudiantes de nivel

superior se encuentran habituados al contacto a través de los medios virtuales y están familiarizados con el uso de diferentes softwares, plataformas y redes sociales necesarias para enfrentar la educación a distancia. Para ellos uno de los problemas principales fue el aislamiento por el que han tenido que pasar, más que la falta de conocimiento tecnológico o la falta de herramientas con que trabajar. Empero, sentirse intimidado, por no saber utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, cosa que si sucede en ocasiones con las personas que participan como sujetos de estudio, puede obstaculizar la eficiencia sobre el instrumento de acopio de información.

Consideramos que, a nivel superior, el reto más grande se presentó en los profesores, quienes fueron contratados para un sistema de enseñanza presencial y tuvieron rápidamente que adaptarse a otro. Por otro lado, en el nivel básico e intermedio, la problemática de la enseñanza aprendizaje se desarrolló en ambas direcciones lo que creemos se reflejará más adelante en un rezago académico importante si es que no se establecen estrategias adecuadas.

La selección de las técnicas métodos y metodologías seleccionadas en este documento observan un replanteamiento del modo en el que el investigador deberá aproximarse a los usuarios y al fenómeno a estudiar. Si bien es cierto que las tecnologías nos han brindado algunas ventajas como, por ejemplo: el desarrollo de una entrevista o un grupo focal a través de aplicaciones digitales, las cuales facilitan que podamos coincidir rápidamente en tiempo, además de ser económico, acortar distancias e inclusive, que cada participante pueda estar en un lugar distinto, además, se mantiene el registro de la información (grabación) y se puede realizar la conexión a través de distintos dispositivos con los que se pueda contar. Empero también se tienen algunos inconvenientes; es difícil romper el hielo, en especial cuando las personas a estudiar no se conocen, así como mantener una atención plena de los participantes durante la sesión, pueden presentarse fallas en la conexión falta de luz, internet, calidad de imagen, sonido, etc., inclusive la falta de conocimiento para la solución de problemas técnicos si en el momento existiera alguna falla durante la transmisión.

Otra desventaja es cuando se tiene que trabajar en lugares lejanos de los centros urbanos, con grupos vulnerables o de la tercera edad, ya que justamente llevar la tecnología a estos lugares es complicado, además de que posiblemente los integrantes de estas comunidades pueden ser que no se sientan del todo cómodos con la tecnología o incluso no sepan cómo utilizarla. Las dinámicas de investigación también siguen poniéndose a prueba, ya que mientras algunos investigadores suspendieron sus actividades, pensando en pronto regresar a la normalidad, la pandemia nos sigue mostrando que no habrá una normalidad como se tenía conceptualizada. La investigación siempre ha estado en constante evolución y en esta ocasión, necesitamos adaptarnos rápidamente a situaciones como ésta, en la que los acercamientos personales no sean posibles. Cada generación de estudiantes que recibimos viene con nuevos conocimientos, nuevas necesidades y enfrentando nuevas problemáticas y en esta ocasión no es diferente, solo deberemos generar una nueva aproximación sobre cómo abordar a las personas o a los fenómenos en lo que hoy llamamos la nueva normalidad. Los profesores y las instituciones debemos adaptarnos y generar un cambio en las maneras de abordar la recopilación de datos, orientando los esfuerzos a que los estudiantes puedan trabajar a distancia, aprovechando las herramientas digitales que ya dominan y que nos pueden ayudar a obtener los datos que antes obteníamos presencialmente. Estamos formando estudiantes en un entorno en que la mayoría ya domina los ambientes virtuales, es

por ello que deberemos aprovechar su conocimiento y práctica en el uso de redes sociales. Al final del día consideramos que las investigaciones deberían conducirse de forma híbrida es decir contar con el apoyo de tecnología (Tablet o dispositivos electrónicos) para que pueda participar la comunidad de forma tecnológica. Sin descuidar lo fundamental en los acercamientos.

Conclusiones

En este documento nos dimos a la tarea de establecer la importancia, a partir de la contingencia ocasionada por el COVID-19, del por qué es necesario considerar las herramientas tecnológicas dentro de las investigaciones cualitativas para el acopio de información de primera mano básicas para el desarrollo de procesos, métodos y metodologías.

Dentro de la nueva normalidad los cambios generacionales nos están orillando a replantear la forma de hacer acopio de información. Es por ello que debemos aprovechar en los jóvenes el uso con el que ya cuentan sobre tecnología y sumarla a la enseñanza y conceptualización para la recopilación de datos y en los procesos de investigación académica, generando una sinergia entre estudiantes y profesores en el aprendizaje de nuestros universitarios.

El mayor reto, al contrario de lo que pudiéramos pensar, no radica en el uso de las nuevas tecnologías por parte de nuestros estudiantes; este se encuentra en la academia, entre los docentes quienes instruyen los procesos de aprendizaje. Por ello, pensamos que dichos procesos deberían desarrollarse en ambientes híbridos, es decir, debemos de darnos a la tarea, de entender en qué casos es más útil el uso de herramientas de recolección digitales y en qué casos pueden no resultar adecuadas y, en el caso de aplicarse en situaciones que puedan representar sesgos, comprender al menos las limitantes de las tecnologías, ya sean tecnológicas o culturales, cosa importante en un momento en el que pareciera que suelen ser la solución a todo problema.

Si bien es cierto que la tarea no es fácil, deberemos de dar inicio a nuevos acercamientos y validaciones a través de estas herramientas digitales, no olvidemos que, en investigación no hay nada escrito, mucho del recorrido se genera a través de prueba y error.

Referencias Bibliográficas

- Acha, J. (2001). *Introducción a la teoría de los diseños*. México: Editorial Trillas.
- Bryman, A. (2008). *Social Research Methods*. Oxford: University Press.
- Chávez, N. (28 de septiembre de 2008). *La frontera diseño-ingeniería*. Obtenido de Foroalfa: http://foroalfa.org/es/articulo/145/La_frontera_diseno-ingenieria
- Elliott, J (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Morata.
- Frascara, J. (2000). *Graphic Design & Communication*. Buenos Aires: Infinito.
- Inclán, C. (1992). *Diagnóstico y Perspectivas de la investigación educativa etnográfica en México, 1975-1988*. México D.F: UNAM.

- Montellano, C. (1999). *Didáctica Proyectual: Características de la Docencia en la Síntesis Creadora del Diseño*. Santiago: Universidad Tecnológica Metropolitana.
- Morán, J. (Julio de 2007). La Observación. Contribuciones a la Economía.
- Ram, G., (2016) Ethnography as an inquiry process insocial science research, Journal, Vol. XXIX, num. 1, Tribhuvan University.
- Rockwell, E. (1994). *La etnografía como conocimiento local: la trayectoria del DIE en M.* Rueda, G. Delgado, & Z. Jacobo, La etnografía en educación: panorama, prácticas y problemas (págs. 55-72).
-

Abstract: Design has always been related to people; through a true connection, the designer must use empathy with users to understand the relationship between the phenomenon, the environment and the meaning it has for them. The cultural and social characteristics are complex, research can help understand and give meaning to this search, allowing to see and analyze beyond the designer's own conception. However, during the COVID -19 pandemic, the processes and methods of approaching the investigation were suspended and in the best of cases replaced.

This document presents a series of comparisons between “before and now” in research processes and how we could develop them when we find ourselves in this new reality. An example of: research, technique, method and methodology is introduced, where for the most part, the role of the researcher is directly linked to the process that he maintains with the individual, as well as the phenomenon of study and how it was originally considered to be carried out, to later present some techniques adapted to the new normality.

Keywords: Design – research – methodology – technology - new normality

Resumo: O design sempre esteve relacionado com as pessoas; através de uma conexão verdadeira, o designer deve usar a empatia com os usuários para entender a relação entre o fenômeno, o ambiente e o significado que ele tem para eles. As características culturais e sociais são complexas, a pesquisa pode ajudar a compreender e dar sentido a essa busca, permitindo ver e analisar além da própria concepção do designer. No entanto, durante a pandemia de COVID-19, os processos e métodos de abordagem da investigação foram suspensos e, na melhor das hipóteses, substituídos.

Este documento apresenta uma série de comparações entre “antes e agora” em processos de pesquisa e como poderíamos desenvolvê-los quando nos encontramos nesta nova realidade. Apresenta-se um exemplo de: pesquisa, técnica, método e metodologia, onde na maioria das vezes, o papel do pesquisador está diretamente ligado ao processo que ele mantém com o indivíduo, bem como ao fenômeno de estudo e como foi originalmente considerado realizado, para posteriormente apresentar algumas técnicas adaptadas à nova normalidade.

Palavras chave: Design – pesquisa – metodologia – tecnologia - nova normalidade

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
