

La repentina como práctica académica de diseño enfocada al bien común

Un estudio de caso

Dora Ivonne Álvarez Tamayo
Hugo Alberto Cabrera Pérez

UPAEP
E

ISSN 12345678
EDICION 2005



Esta obra está bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0

RESUMEN

En el ámbito del diseño ‘las repentinas’ son ejercicios que se desarrollan en tiempos muy cortos, generalmente en equipos- y que, en la Facultad de Diseño de la UPAEP, tienen como objetivo llevar al aula un posible escenario del campo profesional. Desde hace 3 años se realiza durante el período de primavera, teniendo una temática específica y con la posibilidad de modificar las variables y condiciones para que represente un reto creativo y novedoso para el estudiante; también se considera la pertinencia y actualidad de los temas a abordar. Este año la temática se orientó a la promoción del voto ciudadano informado dirigida a jóvenes estudiantes de licenciatura de la UPAEP. La estrategia didáctica aplicada fue Aprendizaje Basado en Problemas. Los estudiantes podían registrar equipos de cinco integrantes que incluyeran alumnos de distintos semestres y programas académicos de la Facultad de Diseño; cada estudiante debía cumplir un rol: coordinador, proveedor-gestor, informador, estrategia y conciliador. Los recursos de apoyo fueron salas de gran capacidad, recursos de información, almacenamiento en drive, equipo para exposición de propuestas, asesoría de especialistas y acompañamiento docente. La actividad incluyó las etapas de planeación y preparación, realización de la repentina para el desarrollo de propuestas, presentación ejecutiva de resultados y evaluación. Durante el proceso de planeación se detectó la coincidencia de un concurso orientado hacia el tema del voto ciudadano con fines similares, por lo que se dialogó con los organizadores, y se adelantó la fecha de realización programada.

Los alumnos reconocieron el valor del trabajo colaborativo, el tratamiento de los temas sociales con responsabilidad, la necesidad de definir procesos de diseño para poner los conocimientos y habilidades propias, para alcanzar una meta común. Se reconoce que los problemas de diseño son indeterminados, por lo que se requiere de habilidades específicas de diseño. para manejar la incertidumbre. Se concluye que los temas orientados al bien común cuentan con gran relevancia social, de tal forma que ocupan y preocupan a más de una instancia dentro y fuera de la universidad, lo que favorece la vinculación y alianzas estratégicas para desarrollar proyectos conjuntos, que a su vez sean una experiencia académica significativa.

Palabras Clave: diseño, experiencia significativa, bien común, relevancia social, voto ciudadano

INTRODUCCIÓN

En el campo disciplinar del diseño, la práctica didáctica de las «repentinas» tiene la finalidad de ejercitar en el alumno un espacio de trabajo similar al que se desarrolla en el campo del ejercicio profesional, planteando al alumno una problemática que deberá resolver bajo una dinámica de trabajo en equipo, en un tiempo determinado, utilizando recursos limitados y aplicando los conocimientos e información de manera eficiente.

Esta práctica didáctica se realizó con estudiantes de Diseño Gráfico y Digital de una Universidad Privada del Estado de Puebla en primavera 2024, ante un momento de gran relevancia para el país: tiempos electorales; en esta ocasión, los comicios se llevaron a cabo el 2 de junio del 2024 convocando a la ciudadanía a participar de este proceso democrático para elegir presidente de la república, y en el contexto local, gobernador del estado de Puebla, presidente municipal de Puebla, diputaciones y senadurías. En este documento se presenta una práctica docente se atendieron dos objetivos: a) de la estrategia didáctica: acercar al estudiante a posibles escenarios del campo profesional mediante la vivencia de una repentina; y, b) del proyecto de repentina: promover el voto consciente entre la comunidad universitaria especialmente los jóvenes.

MARCO TEÓRICO

Los procesos de diseño tienen una estructura general que cuenta con cuatro componentes principales: la etapa analítica, la estratégica, la de producción y la de evaluación. Son proyectos de carácter iterativo y flexible (Alvarez, 2013). Estas características permitieron pensar en la posibilidad de diseñar una experiencia en el contexto académico pensada para abonar al proceso de formación de los estudiantes de licenciatura de la Facultad de Diseño -que incluye los programas académicos de Diseño Gráfico y Digital, Animación y Arte Digital, y Diseño e Innovación Visual-, desde los enfoques de : Aprendizaje Basado en Problemas / *Problem Based Learning* (Barrows and Tamblyn, 1980; Díaz, 2005) y problemas indeterminados / *Wicked problems in Design Thinking* (Buchanan, 1992).

La repentina se aborda como una experiencia de aprendizaje; que, de acuerdo con Rizo (2018) responde a la necesidad de diseñar productos o servicios de una manera certera y responsable tomando en cuenta los factores de innovación, eficiencia y respeto considerando la identificación del problema, la creación de soluciones y su testeado desde la estrategia global de servicio hasta interacciones concretas con el usuario y la sociedad.

También se toman en cuenta las siete cualidades en el diseño de experiencias del usuario para ser consideradas favorables, planteadas por Morville (2004, citado en Rizo 2021): valiosa, útil, localizable, creíble, deseable, accesible y de fácil interacción o utilizable.

Aprendizaje basado en problemas

El Aprendizaje Basado en Problemas —ABP—, es considerado como parte de las metodologías activas para los procesos de enseñanza aprendizaje; y en coincidencia con los procesos de diseño estratégico, se centra en la persona, en este caso el estudiante, quien a través del planteamiento de un problema específico y contextualizado, tal como en el ejercicio del diseño, desarrolla y pone en práctica habilidades, saberes, actitudes y valores, de manera que enriquezca su formación mediante una experiencia significativa.

De acuerdo con Luy-Montejo (2019) los fundamentos del ABP se encuentran en la obra filosófica de Dewey quien se interesaba en las formas de capitalizar la experiencia con el mundo real para estimular el pensamiento, y Vigotsky, quien ponía énfasis en la construcción del conocimiento y el proceso de aprendizaje a través de la interacción en comunidades. El surgimiento de esta metodología se atribuye al doctor John Evans quien dirigió los esfuerzos de un grupo de investigadores y educadores avocados al aprendizaje en el área de la salud en la Universidad de MacMaster (Vera, Maldonado, Castro y Batista, 2021).

Díaz Barriga (2005, p. 62), explica que su aplicación práctica como experiencia pedagógica consiste en «el planteamiento de una situación problema, donde su construcción, análisis y/o solución constituyen el foco central de la experiencia, y donde la enseñanza consiste en promover deliberadamente el desarrollo del proceso de indagación y resolución del problema en cuestión».

Siguiendo a Torp y Sage (1998, citados en Díaz Barriga, 2005), el ABP se caracteriza por comprometer activamente a los estudiantes ante un problema o situación incentivando la responsabilidad, convoca a organizar el currículo en torno a problemas que generen aprendizajes significativos e integrados desde una mirada holística y fomenta la creación de ambientes en que los docentes juegan un rol muy importante en el desarrollo de las actitudes alentando a los alumnos a pensar, fungiendo como guías para alcanzar la comprensión profunda.

Para el diseño de la experiencia didáctica de ABP, Díaz Barriga y Hernández (citados 2010 en Luy-Montejo, 2019) se consideran tres fases: a) preparación de la situación del ABP, b) establecimiento de la situación del ABP entre los estudiantes y c) Proceso de resolución de problemas (Tabla 1).

Tabla 1. Fases de la propuesta pedagógica de ABP

Fases	Sub-fases
a) Preparación de la situación del ABP.	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los hechos e ideas relevantes que se convertirán en la situación problemática. • Definir de manera clara los propósitos del ABP. • Elaborar los silabos y el instrumento de evaluación.
b) Establecimiento de la situación del ABP entre los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación y explicación de la situación problemática y los instrumentos de evaluación a los estudiantes. • Formar los grupos de trabajo. • Identificar los primeros intentos de solución del problema por parte de los estudiantes. • Identificar y analizar: conocimientos previos, aquello que necesitan aprender y aquellos que aprenderán.
c) Proceso de resolución de problemas.	<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de objetivos. • Actividades colaborativas para la búsqueda de información que permitan plantear la estrategia de solución. • Planteamiento de la planificación e implantación de la estrategia de solución. • Comunicación de resultados al grupo de clase y docente.

Nota: Tomado de Luy-Montejo, Carlos. (2019). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el desarrollo de la inteligencia emocional de estudiantes universitarios. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 353-383.

El problema se presenta como un desafío interesante, abordable y motivante que, de acuerdo con la autora (Díaz, 2005), debe ser abierto y complejo, que genera la discusión de una controversia que para abordarla requiere del manejo de información de forma asertiva, de acuerdo al grado de madurez y desarrollo del estudiante y que motiva la generación de preguntas que no tienen respuesta o solución de una manera única o sencilla. Este tipo de problemas ponen en juego el manejo de la incertidumbre, la discusión de los valores y una necesidad o demanda de la sociedad y los individuos que la conforman; en síntesis, se sugiere el diseño de problemas abiertos, indefinidos o no estructurados.

Problemas indeterminados

En un momento en que las tendencias de diseño permitían vislumbrar el crecimiento del campo como una disciplina liberal, vinculada con la cultura y la tecnología, y con una fuerte influencia de la corriente de *Design Thinking* a fines del s. XX, Richard Buchanan (1992), aborda el concepto de *wicked problems* —traducido en este documento como problemas indeterminados— en un esfuerzo por clarificar la comprensión del diseño como una disciplina integrativa.

La aproximación al concepto de *wicked problems* se atribuye a Horst Rittel en la década de los 60s, en un momento de gran interés por las metodologías del diseño. Rittel (1972 citado en Buchanan, 1992) define a los *wicked problems* como una clase de problemas del sistema social que están mal formulados, donde la información es confusa, donde hay muchos clientes y tomadores de decisiones con valores contradictorios, y donde las ramificaciones en todo el sistema son completamente confusas. El autor destaca la condición de indeterminación como una característica esencial de este tipo de problemas que ostentan una especie de «malicia / *wickedness*».

Son propiedades de los problemas indeterminados comentadas por Rittel y revisadas por Buchanan (1992): la formulación no definitiva del problema que corresponde a la variedad de posibilidades en la formulación de la solución, la tendencia a dejar de lado reglas que cuarten la búsqueda, la ausencia de soluciones de verdadero y falso sustituidas por adecuado o inadecuado, la inexistencia de una lista de operaciones admisibles para solucionar este tipo de problemas, la posibilidad de múltiples explicaciones y propuestas de solución, la unicidad de cada problema y la condición de un problema indeterminado como síntoma de un problema de un nivel más alto.

DISEÑO DE LA PRÁCTICA DIDÁCTICA: REPENTINA

Planteamiento

Para la elección del caso a tratar en la repentina, se consideraron los criterios de elección propuestos por Díaz Barriga (2005) en concordancia con la naturaleza de los problemas indeterminados abordados por Buchanan (1992). El caso de la promoción del voto ciudadano informado entre la comunidad estudiantil cumplió con dichos criterios a saber: a) vinculado al currículo, b) promotor del pensamiento de alto nivel, c) que permitiera el encuadre y la aplicación de marcos teóricos pertinentes, d) que el reto fuera accesible de acuerdo al nivel y características del estudiante,

e) que planteara asuntos relevantes y reales, f) que promoviera la empatía, g) que generara controversia y h) que detonara emociones.

Se conformaron veintitrés equipos que incluían alumnos de distintos semestres y programas académicos de la Facultad de Diseño, cada equipo con 5 integrantes, cada uno cumpliendo con un rol: coordinador, proveedor-gestor, informador, estrategia y conciliador. Los alumnos de semestres superiores fungían como coordinadores y los demás roles los asignaban internamente en los equipos. Una vez conformados los equipos, contaron con dos semanas de preparación previa cuyo manejo del tiempo, uso y responsabilidad recaía en los estudiantes. Se concertó una conferencia magistral para el arranque de la repentina, contando con la presencia del Maestro Carlos Alberto Montero Catalán, Vocal de Registro del Estado de Puebla INE.

Durante dos días seguidos, los equipos pudieron trabajar en espacios y horarios asignados con la libertad de continuar desarrollando sus propuestas fuera de ellos. Los entregables se mostraron en una presentación ejecutiva realizada por cada equipo y compartidos en espacio digital (Figura 1).

Figura 1. Planteamiento.

23 equipos que incluyeran alumnos de distintos semestres y programas académicos de la Facultad de Diseño

5 integrantes cumpliendo un rol:
coordinador, proveedor-gestor, informador, estrategia y conciliador.

2 semanas previas de preparación

1 conferencia INE

2 días seguidos de trabajo en equipo en sitio (6 hrs. x día aprox.)

1 presentación ejecutiva de prototipos

Nota: Fuente elaboración propia

Recursos

Para la realización de la práctica de repentina se requirieron los siguientes recursos: a) dos salas de gran capacidad equipadas con pantallas, internet, mesas de trabajo, conexión eléctrica que estuvieran ubicadas cerca entre ellas. b) una sala de conferencias de gran capacidad, c) acceso a recursos

de información digital y física, en este caso se dio gran uso a la biblioteca institucional, e) equipos de cómputo, al menos uno por equipo, f) espacio de almacenamiento en la nube, en este caso se utilizó Google Drive, g) asesoría de especialistas y acompañamiento docente (Figura 2).

Figura 2. Recursos



Fuente: elaboración propia

APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

La actividad se realizó los días 12 y 13 de febrero del 2024, incluyó las etapas de planeación y preparación, realización de la repentina para el desarrollo de propuestas, presentación ejecutiva de resultados y evaluación.

Planeación

Durante el proceso de planeación se detectó la coincidencia de un concurso orientado hacia el tema del voto ciudadano con fines similares, por lo que se dialogó con los organizadores, y se adelantó la fecha de realización programada. Durante la preparación, se decidió la manera en que se organizarían los equipos de trabajo, los tiempos para el desarrollo del proyecto y el espacio destinado para llevar a cabo la repentina. Para el criterio de organizar los equipos de trabajo, se analizaron tanto el número de alumnos en cada programa académico, así como el semestre que están cursando, por lo que se decidió organizar equipos que tuvieran uno o dos alumnos de semestres iniciales 1 alumno de semestres intermedios y uno o dos alumnos de semestres avanzados, esto con la finalidad de que fueran equipos con integrantes de diversos niveles formativos y

con experiencias distintas, permitiendo que los alumnos conformen su equipos de manera libre y por elección propia, dando un tiempo de 1 semana para dicha conformación, pasado ese plazo, los alumnos que no lograron integrar equipos, se organizaron de manera aleatoria por los docentes encargados de la actividad, de tal manera que todos los alumnos debían estar asignados a un equipo previo al inicio de la actividad.

Otra actividad durante la planeación fueron las indicaciones que se les dieron a los alumnos, pues debían organizar la búsqueda de información sobre el tema a desarrollar, así como la elección de roles para cada integrante del equipo. Como parte adicional a la planeación, se coordinó con el Instituto Nacional Electoral del Estado de Puebla la participación con una plática dirigida a los alumnos para sensibilizar el tema sobre el que se estaría trabajando en la repentina.

Por último, se ubicaron los espacios necesarios para que los veintitrés equipos pudieran trabajar de manera cómoda y organizada, dichos espacios contaron con instalaciones adecuadas para que pudieran conectar sus equipos de cómputo, acceso a internet y ambiente propicio para el trabajo colaborativo.

Ejecución

Para la ejecución iniciaron las actividades con la plática de sensibilización por parte del INE del Estado de Puebla, dicha charla duró 1 hora aproximadamente, posteriormente se trasladaron a los espacios asignados para trabajar durante los días destinados para dicha actividad.

Ya ubicados en los espacios de trabajo, se dieron las indicaciones generales para el desarrollo del proyecto, indicando las funciones de cada integrante de los equipos, así como indicaciones generales sobre el horario en ese sentido se planteó un horario similar a un horario laboral como el de cualquier empresa, iniciando a las 8:00 hrs para concluir la jornada a las 18:00.

Otro componente importante durante la ejecución, fue la asesoría o coaching que se ofrecía a los equipos de trabajo, en este caso los docentes realizaron dicho rol de asesor externo, compartiendo puntos de vista sobre los avances del trabajo realizado durante diferentes momentos de la actividad.

Un dato relevante que se pudo detectar durante la actividad, fue que los equipos aparentemente no lograban coordinar sus estrategias de trabajo, se apreciaba cierto desorden y confusión en los procesos de diseño que debían llevar a cabo, esto sucedió durante la primera parte de la jornada inicial, sin embargo conforme fueron recibiendo la asesoría de los docentes y analizaron la información, empezaron a definir estrategias de trabajo más claras, al término del primer día de trabajo, el avance fue limitado, esta situación dejó a los docentes con cierto nivel de preocupación pues el factor tiempo era relevante para la actividad del segundo día.

Al iniciar las actividades del segundo día, se pudieron detectar avances significativos en los proyectos de los diferentes equipos generando en ciertos casos asombro por parte de los docentes, ya que el día anterior los avances eran limitados en cierto modo, al cuestionar a los responsables de los equipos sobre sus avances, se pudo determinar que siguieron trabajando los equipos en línea, para continuar con el desarrollo del proyecto, en algunos casos hasta altas horas de la madrugada, pues los avances que mostraban los diferentes equipos eran bastante significativos. Al parecer, los mecanismos o formas de trabajar en modalidades *online*, favorecen el desempeño de los alumnos en cuanto al desarrollo del proyecto, ya que la estaba indicado un horario establecido para la entrega del proyecto. Esta situación detectada en cuanto a la forma y horarios de trabajo, permite analizar el comportamiento de los alumnos en cuanto a sus hábitos de trabajo y estudio, caso que podrá ser analizado en futuros proyectos de investigación educativa o pedagógica.

Al llegar la hora indicada para la presentación de los proyectos el 80 % de los equipos habían concluido satisfactoriamente, sólo un 20% de los equipos tuvo algún retraso o contratiempo, derivado de problemas en organización y gestión del tiempo.

Seguimiento

Una vez que concluyó la actividad de la repentina, se procedió a entregar los proyectos al comité que organizó la convocatoria para el concurso, de manera que dicho comité seleccionó los proyectos que cumplieran con los requisitos solicitados. De los veintitrés proyectos presentados, seleccionaron uno para desarrollarlo e implementarlo. Es importante mencionar que, junto con los veintitrés equipos que participaron en la repentina, hubo otros equipos participantes de programas académicos que no pertenecen a la Facultad de Diseño, por lo que, al final de convocatoria, se organizaron a los equipos ganadores, ahora en modo multidisciplinario

para integrar el proyecto que fue difundido en la Ciudad de Puebla, en particular entre las universidades de la ciudad.

Como parte del proceso de evaluación, los veintitrés proyectos fueron evaluados por los docentes de la facultad de Diseño destacando el compromiso de los alumnos en general, así como el resultado en términos de la calidad gráfica que tuvieron los proyectos en términos generales.

Respecto a la Autoevaluación, los alumnos muestran evidencia de un nivel de madurez en relación a su desempeño durante la actividad, mostrando. La divulgación de los ganadores del concurso se realizó a través de correo electrónico. La estrategia definitiva se difundió entre la sociedad.

RESULTADOS

Los principales resultados fueron que los alumnos reconocieron el valor del trabajo colaborativo, el tratamiento de los temas sociales con responsabilidad, la necesidad de definir procesos de diseño para poner en los conocimientos y habilidades propias para alcanzar una meta común. Los resultados permiten constatar que los problemas de diseño son indeterminados, y que requieren de habilidad para manejar la incertidumbre. Se vislumbra la posibilidad de continuar buscando alternativas en el diseño de experiencias de aprendizaje que resulten significativas para el estudiante a partir de la valoración de los resultados y los aprendizajes obtenidos en la puesta en práctica de la estrategia didáctica. (Tabla 2).

Tabla 2.

Resultados, aprendizajes y comentarios de la práctica de repentina.

Implementación	Resultados	Aprendizajes	Comentarios
Fecha, hora, lugar	Asistencia: 115 alumnos y 8 profesores.	Conviene organizar los equipos al menos dos semanas antes de la realización de la repentina	Se exploran las posibilidades de modificar los criterios para conformación de equipos y determinar la conveniencia de que los alumnos los conformen o les sean asignados.
Planeación	Se completaron las fases del proceso descrito, se realizó un ajuste con la fecha de realización en favor de aprovechar las circunstancias y la capacidad de hacer <i>networking</i> y trabajo colaborativo con otras instancias de la universidad con fines compartidos.	Conviene mantenerse atento a las iniciativas y proyectos que se realizan dentro y fuera de la universidad para identificar oportunidades de colaboración que ayuden a la práctica situada de la repentina, condición indispensable para la aplicación de Aprendizaje Basado en Problemas	Es importante comunicar a todas las personas que colaboran en la planeación y en la logística los aspectos detallados del funcionamiento de la práctica, así como empoderar a colaboradores en caso de requerirse una decisión en un tiempo breve. Situación que se presentó y que se resolvió favorablemente gracias a esta observación.
Preparación	Los equipos tuvieron dos semanas de preparación en los que de manera autónoma definieron la forma de usar ese periodo. Algunos equipos mostraron un uso óptimo de la etapa de preparación, pero algunos mostraron inconsistencias y falta de comunicación entre los integrantes.	Se requiere definir el grado de autonomía esperado en la preparación y ejecución de los equipos dependiendo el grado de madurez de los participantes.	Se valora el grado de dirección que el equipo organizador y docente debe tener en la etapa de preparación de los equipos.

<p>Ejecución</p>	<p>Dificultad inicial de los equipos para organizarse y tomar decisiones sobre la forma de proceder hacia la solución del problema. Velocidad para sobreponerse a las dificultades iniciales encontrando estrategias de colaboración, estableciendo procesos de diseño y canales de comunicación. Notable avance procedimental de un día para otro. Presentaron evidencia del desarrollo de proceso.</p> <p>Diversos estilos de exposición, dificultades de algunos estudiantes en expresión verbal en presentaciones ejecutivas.</p>	<p>Los mecanismos o formas de trabajar en modalidades <i>online</i>, favorecen el desempeño de los alumnos en cuanto al desarrollo del proyecto,</p> <p>Se identificó la necesidad de generar estrategias y escenarios de aprendizaje que ayuden a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de comunicación en exposiciones ejecutivas</p>	<p>Se sugiere analizar el comportamiento de los alumnos en cuanto a sus hábitos de trabajo y estudio, en particular en uso de medios digitales y trabajo en línea, para el planteamiento de futuros proyectos de investigación educativa o pedagógica.</p> <p>Se plantea la posibilidad de apoyar a los estudiantes con actividades y talleres complementarios para el desarrollo de habilidades de expresión oral.</p>
-------------------------	---	---	---

<p>Seguimiento</p>	<p>Los productos resultantes se enviaron en respuesta a la convocatoria de concurso. Uno de los equipos obtuvo el segundo lugar y se solicitó su participación en el equipo desarrollador de la estrategia final.</p> <p>Además del concurso, los 23 proyectos fueron evaluados por los docentes de la facultad de Diseño destacando el compromiso de los alumnos en general, así como el resultado en términos de la calidad gráfica que tuvieron los proyectos en términos generales.</p> <p>Los alumnos realizaron un ejercicio de auto y co-evaluación con énfasis en la experiencia de trabajo colaborativo y la detección de fortalezas y áreas de oportunidad en el desempeño particular. Los alumnos demostraron madurez al reconocer los aciertos de sus compañeros y los propios, así como las áreas de mejora o desarrollo.</p>	<p>Incorporar como una práctica recurrente la creación de espacios académicos y de colaboración que fomenten el compromiso del estudiante y potencien su interés y motivación a través del planteamiento de desafíos y experiencias educativas desestabilizantes.</p> <p>Es importante generar una cultura de la auto y coevaluación</p>	<p>Visualizar la posibilidad de tener escenarios no previstos en procesos colaborativos con instancias externas a la Facultad o programa académico en que se plantea la repentina como estrategia didáctica.</p> <p>Se sugiere desarrollar la capacidad de negociación de los estudiantes al integrarse a macroequipos de trabajo.</p> <p>Conviene mantener espacios de diálogos que permitan la detección de oportunidades para la realización de proyectos conjuntos y la construcción de redes de colaboración.</p>
---------------------------	--	--	--

Nota. Elaboración propia.

CONCLUSIONES

Se concluye que los temas orientados al bien común cuentan con gran relevancia social, de tal forma que ocupan y preocupan a más de una instancia dentro y fuera de la universidad, lo que favorece la vinculación y alianzas estratégicas para desarrollar proyectos conjuntos que, a su vez, sean una experiencia académica significativa.

Respecto a los hábitos de trabajo de los alumnos, se detectó gran habilidad para el uso de tecnologías digitales no sólo como recurso de investigación y producción sino como comunicación entre el equipo, lo que abre una línea de análisis posterior.

Este tipo de ejercicios contribuyen al auto reconocimiento en relación con las competencias del estudiante, así como las áreas de oportunidad y desarrollo, dado que pone en evidencia estos aspectos y, la autoevaluación permite tomar conciencia y plantear estrategias personales de crecimiento. También ofrece información a la academia para el desarrollo de estrategias en apoyo a las áreas de oportunidad de mayor frecuencia.

Este ejercicio permite poner en práctica los conocimientos adquiridos ante una demanda que desestabiliza los flujos cotidianos de trabajo en aula respecto al manejo de los tiempos. Los alumnos respondieron favorablemente ante una situación retadora.

REFERENCIAS

- Álvarez, D. (2013). *Estrategia para la formación del diseñador gráfico con base en procesos de diseño. Modelo DPR*. II Foro COMAPROD, Desarrollo y resultados de estrategias educativas para la enseñanza del diseño.
- Barrows, H. and Tamblyn, R. (1980). *Problem-Based Learning. An Approach to Medical Education*. Springer.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues* 8(2), 5-21.
- Díaz F. (2005). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw Hill.
- Luy-Montejo, C. (2019). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el desarrollo de la inteligencia emocional de estudiantes universitarios. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 353-383. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.288>
- Rizo, E. (2021). *Más que Diseño de Experiencia UX. Life Centered Design para productos y servicios*. Esic Editorial.
- Vera, R, Maldonado, Castro, C. y Batista, Y. (2021). «Metodología del aprendizaje basado en problemas como una herramienta para el logro del proceso de enseñanza-aprendizaje». *Revista Científica Sinapsis* 1(19). <https://doi.org/10.37117/s.v19i1.465>