



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2025,  
Volumen 9, Número 2.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2)

# **MÉTODO DE ABPS APLICADO A UN TALLER ESCOLAR DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA EN DCG**

**SPBL METHOD APPLIED TO A SCHOOL WORKSHOP  
ON GRAPHIC REPRESENTATION IN DCG**

**Dra. Yolanda Isabel García Juárez**

Universidad de Guadalajara, México

**Dr. Gabriel Orozco Grover**

Universidad de Guadalajara, México

**Dra. Mirna Martínez López**

Universidad de Guadalajara, México

**Gloria Alejandra Mejía Sánchez**

Universidad de Guadalajara, México

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17173](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17173)

## Método de ABPS Aplicado a un Taller Escolar de Representación Gráfica en DCG

**Dra. Yolanda Isabel García Juárez<sup>1</sup>**

[yolanda.gjuarez@academicos.udg.mx](mailto:yolanda.gjuarez@academicos.udg.mx)  
<https://orcid.org/0000-0002-6785-9536>

Universidad de Guadalajara  
México

**Dr. Gabriel Orozco Grover**

[gabriel.ogrover@academicos.udg.mx](mailto:gabriel.ogrover@academicos.udg.mx)  
<https://orcid.org/0000-0002-9866-8177>

Universidad de Guadalajara  
México

**Dra. Mirna Martínez López**

[mirna.mlopez@academicos.udg.mx](mailto:mirna.mlopez@academicos.udg.mx)  
<https://orcid.org/0009-0006-9620-7170>

Universidad de Guadalajara  
México

**Gloria Alejandra Mejía Sánchez**

[gloria.mejia7106@alumnos.udg.mx](mailto:gloria.mejia7106@alumnos.udg.mx)  
<https://orcid.org/0009-0003-4357-6843>

Universidad de Guadalajara  
México

### RESUMEN

El objetivo de este proyecto se centró en formar para la inclusión, involucrando a profesionistas del diseño para la comunicación gráfica en la vinculación con organismos sociales. Para el caso aquí presentado los estudiantes idearon la realización de una exposición de carteles para visibilizar la labor de una guardería para niños con discapacidad y dotar de información a las familias a fin de darles a conocer más sobre los vínculos y relación social que sus hijos desarrollan al interior de ese espacio. Por lo que propusieron representar a los niños como superhéroes con poderes e historias de amistad y retos relacionados con la realidad que viven dentro de la guardería. El ejercicio aquí presentado fue la punta de lanza para el desarrollo de un ejercicio más ambicioso que consistió en la ideación de aditamentos especiales para la sensibilidad sensorial y motora de los pequeños, así como del diseño de un aula multisensorial, de ahí la trascendencia de presentar esta iniciativa cómo una oportunidad que escaló a un proyecto escolar multidisciplinar más trascendental.

**Palabras clave:** educación superior, pedagogía experimental, creatividad, comunicación simbólica

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [yolanda.gjuarez@academicos.udg.mx](mailto:yolanda.gjuarez@academicos.udg.mx)

## **SPBL Method Applied to a School Workshop on Graphic Representation in DCG**

### **ABSTRACT**

The objective of this project was focused on forming for inclusion, involving professionals in graphic design in linkage with social organizations. For the case presented here, the students devised the creation of a poster exhibition to make visible the work of a daycare center for children with disabilities and provide information to families in order to let them know more about the links and social relationships that their children develop within that space. Therefore, they proposed to represent the children as superheroes with powers and stories of friendship and challenges related to the reality they live within the daycare center. The exercise presented here was the spearhead for the development of a more ambitious exercise that consisted of the ideation of special accessories for the sensory and motor sensitivity of the children, as well as the design of a multisensory classroom, hence the importance of presenting this initiative as an opportunity that escalated to a more transcendental multidisciplinary school project.

**Keywords:** higher education, experimental pedagogy, creativity, symbolic communication

*Artículo recibido 03 marzo 2025*

*Aceptado para publicación: 25 marzo 2025*



## **INTRODUCCIÓN**

Dentro del programa de asignatura denominado Expresión Gráfica Digital del Departamento de Representación del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño (CUAAD) donde el producto final a entregar es un Book Digital, se inserta un proyecto de investigación aplicado en Aprendizaje Basado en Problemas Sociales (ABPS) para lo cual alrededor de 20 estudiantes, semestre con semestre, se contactan con instituciones u organizaciones sin fines de lucro, ofreciendo su apoyo como profesionistas de forma gratuita, de tal manera que son promovidos aprendizajes más significativos en el estudiantado beneficiando al mismo tiempo a diferentes Organismos Públicos Descentralizados (OPD) se permite con esto que poco a poco los jóvenes obtengan experiencia, se motiven y sientan que su esfuerzo vale la pena, además de irse insertando en la realidad social de su entorno, donde puedan encontrar un nicho al cual poder dirigir su trabajo futuro. Queremos buenos profesionistas que se formen como buenos ciudadanos.

Éstos proyectos fueron insertándose cada vez más en el área de ayuda a niños con discapacidad, quedando una guardería como el principal vínculo para la colaboración en extensión, se realizaron proyectos y presentaciones aplicadas de ayuda gráfica para la institución y para los pequeños que ahí acuden. Uno de los proyectos llevados a cabo con el apoyo e interés de un grupo de jóvenes provenientes de universidades de México y del extranjero, trató sobre la representación de infografías donde se plasmó a un pequeño superhéroe especial por cada niño que acudía a la guardería, se trató de resaltar las identidades particulares de los pequeños y evidenciar con superpoderes las habilidades de autosuficiencia promovidas al interior de la OPD, se crearon historias para cada uno acerca de su entorno social y la forma de convivir con sus compañeros, esto con el fin de hacer notar a los papás la importancia del desarrollo social que los forma. Cada Infografía se dispuso a la venta, el total de los recursos obtenidos fueron donados a la institución.

### **Método de Aprendizaje Basado en Problemas Sociales (ABPS)**

No es sencilla la tarea educativa que se proyecta para el actual siglo XXI, los objetivos globales para el 2030 se hacen más improbables con cada año que avanza, son muy pocas las acciones emprendidas y sin embargo, sigue siendo tan fundamental el logro de éstas metas. En este sentido, los profesores tienen retos enormes en materia de formación, cada día hay algo nuevo en áreas de la tecnología y cada día



imperan más la velocidad con la que se transforman las dinámicas sociales. Está claro que la necesidad de sobrevivencia apremia ante cualquier tipo de debate en relación a la forma de enseñar, pero educar implica así mismo, que se alcance el objetivo del rescate de la vida humana con cambios en los comportamientos que el ser humano se empeña en continuar, como decía Edgar Morin (1999) “No conocemos un camino trazado” (P. 53) pero sabemos que el rumbo correcto no está en el que hemos formado ya que nos está llevando hacia un resultado indeseado, como señalaba el Dr. Vallaeys en sus múltiples conferencias; “Hay que seguir otro cualquiera, que al menos cambie el resultado”.

La educación que las universidades promueven es fundamental en esta labor de conciencia y desarrollo ético en favor de nuestro entorno, pero su tarea también está en el ejemplo que brinda y la organización que demuestra al interior de sí misma, por ello, las propuestas hacia una dinámica de enseñanza activa enfocadas en el estudiante y su actuar sobre problemas reales, son tan relevantes para alcanzar los fines que persiguen los ODS, solo basta con observar a nuestro alrededor para darnos cuenta de que los problemas son generalizados tanto en lo social como en lo ambiental, y ahora lo que se requiere, son personas que ofrezcan soluciones.

Consideramos que para tal fin el modelo de Aprendizaje Basado en Problemas Sociales (ABPS) es el parteaguas que viene a brindar la formación necesaria y encuentra su oportunidad en el momento histórico actual, éste modelo dicta que los problemas propuestos por el docente para la resolución por parte de los estudiantes sean de actualidad y vinculantes con la realidad de su entorno, que propongan acciones que verdaderamente ayuden a mejorar la calidad de vida de todos, a la vez que desarrollen mayor conciencia en relación a su postura frente al mundo que ya enfrentan, como señalan Dolors y Cònsul (s/f) *En un aprendizaje basado en problemas se pretende que el estudiante construya su conocimiento sobre la base de problemas y situaciones de la vida real y que, además, lo haga con el mismo proceso de razonamiento que utilizará cuando sea profesional.* Así mismo, la universidad debe ser la principal promotora de éstos cambios tanto a través del ejemplo que brinda a la sociedad con su propia dinámica institucional como con la formación de los jóvenes y la generación de conocimientos que promueve a través de la investigación, debe ser congruente con las manifestaciones generadas tanto al interior como al exterior con el discurso público y la rendición de cuentas.



## Modelos educativos centrados en el estudiante

Desde los textos de Comenius (1971) los modelos y teorías didácticas se transformaron para crear una gama de posibilidades en el proceso de educación, en algunos de éstos modelos se establecieron los fundamentos que aún en nuestros días son esenciales.

A partir de La llamada Escuela Nueva de finales del siglo XIX y como señalan Gregorio, Abrate, Juri y Sappia. (2011) se confronta a La Escuela Tradicional y se establece un paradigma de enseñanza basado en el estudiante que fue componiendo propuestas que hoy en día a más de 100 años de su formación son arquetipos para la propuesta de métodos didácticos más acercados con los entornos reales. Algunos ejemplos de éstos modelos educativos adaptados de la antigua *educación activa* son el Aprendizaje Basado en Casos de Estudio (CE) o Método de casos, el Aprendizaje Basado en Problemas o Método de Proyectos pero también Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) de los que se desprende a su vez el Aprendizaje Basado en Problemas Sociales (ABPS).

Con rasgos distintivos mínimos cada uno presenta fundamentos de enseñanza comunes que finalmente terminan por definirse en cuanto a su objeto de estudio, el cual se trata de la resolución de un problema planteado, para finalmente conducir a la nueva puesta en marcha de nuestro modelo propuesto ABPS.

*Estudios de caso.* La mayoría de los autores coinciden en que los Estudios de Caso surgieron de forma natural como parte fundamental del aprendizaje y obtención de conocimientos en cualquier nivel educativo, puede decirse incluso que éste método ha existido desde siempre en la instrucción a través de la exposición de problemas a resolver, pero como una metodológica didáctica sistematizada, nominada y aplicada a la educación se desconoce su verdadero fundamento, existen versiones de que éste método de estudio surgió en La Escuela de Chicago a través de la Sociología (FORNI, s.f.) en la universidad de Harvard a través del Derecho (DOYLE, Walter. 1990) y en las áreas de la medicina y la psicología como una herramienta para determinar las patologías y procesos de los pacientes (Becker, 1979, P. 384). En éste modelo didáctico se busca generar respuestas a propuestas de eventos hipotéticos enfocados en el área de aprendizaje específica, para que posteriormente y por sí solo, el estudiante, logre tomar determinaciones en relación a las posibles eventualidades que se le presenten en su vida profesional, sin embargo, el procedimiento se complementó posteriormente con el método denominado ABP o Aprendizaje Basado en Problemas.



*Esta segunda tendencia didáctica (El ABP) la vemos presente en la educación superior en los planteamientos actuales que defienden la necesidad de un paradigma centrado en el aprendizaje y que los alumnos tengan una participación activa en su proceso formativo. Se refuerzan planteamientos que buscan vincular la educación superior con el entorno social, adaptar los aprendizajes adquiridos en la escuela a otros contextos distintos para dar solución a los problemas y situaciones de la vida real, promover una enseñanza situada y una evaluación auténtica, primar el trabajo colaborativo, etc. (Moreno, 2011, p. 35)*

*El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)*. Surge como extensión de la declaración de Bolonia en 1999, pero sus inicios y aplicación se reconocen en 1965 en la Escuela de Medicina de La Universidad de McMaster en Canadá con el decano John Evans (Carme. 2012. pp. 14-18) quien impulsó una propuesta para que el alumnado se formara en la resolución de problemas haciendo equipos y con la dirección ya no de un profesor pero de un tutor, lo que hace necesaria la implementación de cursos a docentes acerca del nuevo perfil que asumirían dentro de las aulas como guías de éste proceso.

El ABP enfocado en los problemas, forma parte de las llamadas metodologías centradas en el aprendizaje, básicamente lo que lo diferencia del sistema de Casos de Estudio es el trabajo colaborativo por parte de los estudiantes, el aprendizaje autodirigido y que los casos hipotéticos propuestos están fundados en un Problema y no en un proyecto, sus características principales señaladas por La Universidad de McMaster (Restrepo. s.f. p.10; Barrows. 1996 Pp. 9-12 y Morales. 2004) son:

- El aprendizaje está centrado en el alumno
- El aprendizaje se produce en grupos pequeños de estudiantes
- Los profesores son facilitadores o guías
- Los problemas son un vehículo para el desarrollo de habilidades de resolución de problemas clínicos.
- Los problemas forman el foco de organización y estímulo para el aprendizaje
- La nueva información se adquiere a través del aprendizaje autodirigido.

El procedimiento para llevar a cabo el método ABP al interior del aula es comenzar proponiendo una hipótesis o problema real a esclarecer, el grupo de estudiantes, quienes a su vez estarán organizados en



equipos de trabajo, analizarán la situación hipotética, ésta debe ser retadora, motivadora y su complejidad lo suficientemente apta para que los estudiantes no tengan la posibilidad de dividirse la situación planteada en contenidos atomizados que les permita olvidarse de un proceso de solución conjunta, para esto es necesario el acompañamiento constante del profesor a manera de guía, ellos –los estudiantes- a su vez, proponen sus propios métodos para abordar el problema y darle solución, así como los mecanismos de control y autoevaluación.

Los alumnos deberán por principio buscar toda la información relevante acerca del tema para luego proponer soluciones diversas, el grupo de estudiantes elige y dispone las estrategias que emprenderán para llegar a la solución, el docente se mantiene en todo momento como un facilitador y un guía que dirige constantemente las acciones de los grupos para que éstos se mantengan enfocados, es por esto que el trabajo fundamental para el buen desarrollo de un método ABP está en el diseño del problema y su conducción (Moreno. 2004. p.152) debe procurar conocimiento en el área de estudios en la que el alumno se forma pero sobre todo, tendrá que estar explicado de tal manera que pueda ser fácilmente comprendido por los estudiantes y que estos no se dispersen, sin embargo, esto deja de ser el problema foco del diseño en el método de proyectos.

Según Rudolf y Lindemann (2001), las características para el método de proyectos son:

- Carácter interdisciplinario
- Aprendizaje orientado a proyectos
- Formas de aprendizaje autónomo
- Aprendizaje en equipos
- Aprendizaje asistido por medios. (p.4)

Así mismo, las fases del método de proyectos no distan mucho de las que componen el aprendizaje basado en problemas, tales como:

- *Búsqueda de la información.* En ésta fase los estudiantes deben obtener la mayor información posible en relación al proyecto que se va a realizar.
- *Planificación.* Previa organización y discusión de la información obtenida.
- *Toma de decisiones.* Una vez definidos los procesos a desarrollar para la elaboración del proyecto, éstos deberán discutirse con el profesor y el resto del grupo, en caso de no haber obtenido las



mejores propuestas, el docente debe implicarse y establecer acuerdos nuevos en conjunto, proponer nuevos procedimientos con apoyo en el grupo y evaluar cuál opción pueda ser pertinente para la solución del proyecto.

- *Trabajar en el proyecto.* Al momento de emprender el modelo consensado con el grupo, los equipos de trabajo deberán mantener tanto sus acuerdos como una observación constante al cronograma de actividades que debieron desarrollar previamente junto con el profesor y el grupo.
- *Supervisar y autoevaluar.* En una discusión de grupo, se establecen los logros y las oportunidades de mejora que dejen a los estudiantes con aprendizajes acerca de su propia colaboración dentro del proyecto realizado. Si es necesario y éstas reuniones son parciales, se retoma el proyecto haciendo ajustes. El profesor a su vez, aprende constantemente junto con el grupo.
- *Rendición de cuentas.* Los estudiantes presentan al grupo y al profesor, los resultados y logros alcanzados al culminar del proyecto.

En el ABP, el profesor deja la función “[...] de ser la de transmisor de conocimientos y habilidades, para pasar a ser asesor/a del aprendizaje, coordinador/a y persona de apoyo” (Rudolf y Lindemann, 2001), en cuanto al método de proyectos, el procedimiento y metodología de implementación es muy similar, lo que es interesante de éste método es que el conocimiento ya no se produce de forma dispar donde el profesor tiene el conocimiento y el estudiante solo aprende, sino que se convierte en una comunidad de conocimiento compartida entre profesores, alumnos y sociedad.

### **El Aprendizaje Basado en Problemas Sociales (ABPS)**

Éste modelo educativo hace su aparición todavía exigua a través del Dr. Vallaey (s.f.), quien comienza a difundirlo principalmente en Latinoamérica, poco se conoce sobre el origen de ésta propuesta, el Dr. Vallaey, sin embargo, menciona que se desprende del Método de proyectos, empero, es posible también que surgiera como idea de propuestas empresariales o lo que hoy se denomina Corporate Social Responsibility (CSR).

El ABPS como lo define el Dr. Vallaey, “Consiste en un conjunto de experiencias de aprendizaje que involucran a los estudiantes, sus profesores y personas de la comunidad en la solución de algún problema de orden social” Ésta interesante propuesta tiene la ventaja de ser totalmente adaptativa a cualquier contenido o disciplina en cuanto a que todo conocimiento que parte de las universidades tiene



como propósito la implicación final del campo laboral por parte del estudiante, pero lo más interesante es su relación con La Responsabilidad Social Universitaria (RSU) y remite su innegable contacto con la sociedad para el logro de los objetivos de aprendizaje:

*El esfuerzo de la Responsabilidad Social Universitaria es de abrir la Universidad hacia la sociedad y la sociedad hacia la Universidad, permitiendo pasar del “claustro” de estudios a una organización social dinámica y flexible para el aprendizaje de todos los sectores sociales, en particular los más excluidos de la sociedad global del conocimiento y la ciencia, que se apodera de todos los países del mundo en nuestra era. (Vallaey. S.f.)*

Es por tanto, de primordial importancia que los métodos y procesos administrativos, estructurales y metodológicos impuestos por la dinámica universitaria, no coarten la labor y estrategias emprendidas en la aplicación de propuestas sociales, ya que esto terminaría por opacar la riqueza de posibilidades y aprendizajes, la puesta en marcha del conocimiento en la actual era ha de ser en completa libertad de acción y procuración de apoyo por parte de las autoridades universitarias. Ya no se trata de quedarse dentro a impartir el conocimiento sino de salir de las aulas y emprender la labor docente y de investigación tendiendo al exterior, tal y como se fundaron las escuelas jónicas o pitagóricas a través de los filósofos de la naturaleza en tiempos griegos: Fuera de muros —s. IV y V a.c. —, en conexión directa con su realidad contextual, con enseñanzas vívidas, bajo reflexiones profundas, pero también proveyendo a la comunidad y alimentándose de ella, de volcar a los aprendices en plena libertad guiados bajo las normas establecidas de la naturaleza del mundo.

En el caso del aprendizaje en las áreas del arte, del diseño o la representación gráfica, éste tipo de procedimientos didácticos son además imperiosos, ya que los contenidos pueden ser tan ambiguos y subjetivos que la mejor manera de comprender la naturaleza de la cultura y las tradiciones les viene a los estudiantes desde fuera de la institución y no desde dentro.

Los profesores inmersos en las posturas de alarde de conocimiento y la información docta proveniente no pocas veces de una realidad descontextualizada de su entorno, produce el olvido de la propia situación real o la confronta con ella, así como de las necesidades comunitarias y de la gran riqueza de información fundada en la raíz del vínculo con comunidades sociales de gran experiencia, misma que es proveniente de la realidad que habitan.



El objetivo de éste modelo, denominado por Vallaeys (s.f.) como “pedagogía de la libertad o enseñanza transformativa” es el de promover comunidades compartidas de conocimiento entre universidad, sociedad y gobierno donde se procuran proyectos interesantes y de colaboración por el bien del entorno común sin descuidar los aspectos ecológicos. Éste modelo busca acabar con la idea de la formación hacia adentro y bidireccional entre profesor-alumno redirigiendo la visión hacia la transformación positiva del entorno a favor de todos los entes que conforman el entramado social.

*Hay que ponerle un rostro a la pobreza y no quedarse en una relación meramente conceptual con ella. Está claro que se puede hacer mucho desde el aula, pero, al final, hay que ir a ver en el terreno, hay que sentarse y convivir con la gente, para que los problemas se hagan carne.* (Vallaeys. s.f. p.7).

En asignaturas de la Expresión artística o de las técnicas de representación y el dibujo, la adaptación del modelo didáctico ABPS es una posibilidad que cabe bien como propuesta y que brinda conocimientos, experiencias, vinculación y formación integral al estudiante que de otra forma se frivolizan con la obtención sola de la habilidad del trazo y el dominio de una técnica gráfica. A continuación se explica un ejemplo del proceso para su puesta en marcha en éstas áreas de la representación gráfica.

### **ABPS en la representación artística**

Antes de emprender una adecuación de éste modelo didáctico es importante considerar los contenidos de la asignatura y no dejarlos fuera o desvinculados de la actividad social a desarrollar, pero también comprender que un proyecto fuera del aula, requiere tiempo que pocas veces es previsto por la academia como parte de los contenidos didácticos. Así, fases del proceso de proyecto adaptado por ejemplo, a la asignatura de La Expresión Gráfica, deben considerar el tiempo para preparar:

1. *La Presentación del proyecto.* El primer momento es la puesta en escena del trabajo, aquí se les invita a los estudiantes a formar equipos y que sean ellos mismos quienes propongan la definición del proyecto a desarrollar a través de una lluvia de ideas o de un árbol de problemas. Así, atacando las raíces del problema determinarán a que tipo de organización se acercarán o con la cual desean colaborar y que personas o en que entorno social consideran más viable su ejercicio. Todo esto hace



de por sí una motivación importante en la que comienzan a plantearse soluciones a los problemas que perciben propios de su entorno inmediato y común.

2. *Sensibilización teórica.* Éste paso previo a la labor práctica se lleva con guía e información por parte del docente, es de suma importancia y se gesta en el campo mental del estudiante, el docente promueve dinámicas donde los alumnos visualizan los problemas a los que pueden llegar a enfrentarse, se les dirige para que antes de confrontar posibles fracasos sepan cómo actuar y que no se sientan derrotados ante adversidades probables. Se dan a conocer a los estudiantes las experiencias previas y probables eventualidades y se les alienta para que ellos mismos aporten a una prospectiva de eventualidades que deberán saber sortear.
3. *Elección de la organización.* El equipo de estudiantes propone el entorno con el cual desea colaborar, se acerca a los actores sociales, conoce a los encargados o personas con las que les gustaría cooperar y presentar sus posturas, aportes, necesidades y aprendizajes esperados a través de ellas, deben llevar la idea clara del aprendizaje compartido, del beneficio para ambas partes.
4. *Puesta de acuerdos sobre la propuesta gráfica.* Una vez que se firmaron los acuerdos y el cronograma de trabajo, los estudiantes comienzan a generar propuestas que vislumbran como adecuadas, siempre en constante comunicación con los entes sociales con quienes se vinculan.
5. *Desarrollo de la propuesta.* La propuesta gráfica se desarrolla dentro del aula de clases, el equipo trabaja de manera colaborativa y da solución gráfica y técnica a su ejercicio con apoyo y guía del profesor, pero las presentaciones y utilidad prevista se realiza *in situ* y con la utilización de métodos de diseño como el *User Experience*, *Design Thinking*, *Design Sprints*, etcétera. Siempre es recomendable adaptar métodos de investigación y procesos ya establecidos a este modelo pedagógico.
6. *Culmino del trabajo.* Es importante señalar que “El método de proyectos por sí sólo no puede ser considerado un concepto metodológico. Siempre es necesario complementar la idea del proyecto a través de otros métodos de aprendizaje que faciliten la realización del mismo” (Rudolf y Lindemann. 2001. p. 12) por lo que el profesor debe ser en suma creativo para el diseño y composición de una serie de propuestas didácticas.



Una regla fundamental en el proceso es que no debe evadirse la palabra error, sino por el contrario, los errores deben ser vistos como oportunidades para hacer pausas, redirigir el rumbo, analizar los detalles, autoevaluarse y obtener de ellos nuevos aprendizajes a favor de la formación profesional y personal, hay que procurar dotar a los jóvenes constantemente de confianza y resiliencia.

En algunos casos se encuentran estudiantes que no están motivados o incluso que ellos mismos requieren de mayor apoyo del que pueden ofrecer debido a la condición de vida que enfrentan. Otro punto a considerar es que tanto profesor como áreas departamentales y administrativas deben ofrecer al alumno la validación y facilidades que requiera para la realización de su proyecto, sin que además ésta validación le represente otro proceso largo y tedioso o que exija de él más tiempo o trabajo del que ya de por sí le requerirá la realización del proyecto. Ésta formalización de su actividad dota al estudiante de seguridad, así emprenderá con mayor libertad y confianza su experiencia práctica.

### **Planteamiento del problema**

En la asignatura denominada Expresión Gráfica Digital, las principales dificultades que tienen que enfrentar los jóvenes dedicados al área gráfica, llevando un método por ABPS, es la de identificar el apoyo que pueden ofrecer desde su área de formación y aún más enfocar la propuesta delimitándola a la expresión gráfica digital, ya que como parte de la formación en la asignatura se debe lograr que el proyecto se conjugue hacia la realización de un *book gráfico*, en el cual se reflejara la definición de un estilo artístico fundado en un concepto. Después, el tiempo es otra determinante sobre el enfoque de apoyo a ofrecer, ya que se debe concluir el trabajo en el transcurso del ciclo escolar, por tal motivo, y para el proyecto que aquí se presenta, los estudiantes decidieron apoyar a una guardería que trabaja con niños que tienen alguna condición de discapacidad, por lo que los estudiantes determinaron que a través de la difusión de carteles infográficos representando a los niños como superhéroes, sería posible dar una mejor cabida a las necesidades de la institución, plantearon además una exposición en un Centro Cultural para dar difusión a la guardería y recabar fondos.

### **METODOLOGÍA**

El método desarrollado fue una investigación aplicada con evaluación descriptiva de los rasgos y características de los usuarios, en este caso; los niños que asisten a la guardería, utilizando dinámicas



en procesos creativos del diseño gráfico para la propuesta de perfiles y estilos en la caricaturización, para lo cual se adicionó el método de Design Sprint (DS) al modelo de aprendizaje ABPS.

El DS está basado en los principios del Design Thinking (DT), el cual según Dias (2019) es una de las propuestas metodológicas que se encuentran en el centro de los procesos de innovación actuales “*DT is understood as a strategic thinking process, able to create ideas early in the development of the solution using the principles of design to create solutions beyond physical products.*” [DT se entiende como un proceso de pensamiento estratégico, capaz de crear ideas tempranamente en el desarrollo de la solución utilizando los principios del diseño para crear soluciones más allá de los productos físicos.] (Dias 2019, p.1193) generalmente se divide en 5 fases: Definición, Bocetaje, Decisión, Prototipado y Validación, empero Arias (2020) adiciona una etapa previa a la que denomina; Compensación. Pero lo que realmente llama la atención de éste método es la primordial búsqueda por acelerar el proceso de ideación centrándose en lo que el usuario solicita, lo que ayuda a reducir cambios a la propuesta y a minimizar el tiempo para su realización (Canedo y da Costa. 2018 citados por Dias. 2019) Los pasos siguientes bajo el modelo ABPS son planteados siguiendo la estrategia del DS para la asignatura en expresión gráfica digital:

## **0. COMPRENDER**

### **1. INVESTIGAR**

### **2. DEFINIR**

### **3. BOCETAR**

### **4. DECIDIR**

### **5. PROTOTIPAR 5. VALIDAR**

### **6. RETROALIMENTACIÓN Y AUTO EVALUACIÓN**



**Tabla 1** Actividades del D.S. en el Aprendizaje Basado en Problemas Sociales para la asignatura en Expresión Gráfica Digital.

FASES DEL D.S.	ACCIONES	ESTUDIANTES	PROFESOR
<b>0. COMPRENDER</b>	1. Concientización sobre su entorno.	Lluvia de ideas sobre los problemas sociales que observan en su comunidad.	Presenta el árbol de problemas para que los estudiantes organicen sus ideas.
	2. Elección de la organización.	Acotan las estrategias que brinden posibles soluciones a los problemas observados. Contactan con la organización para contrastar sus ideas.	Guía y ordena la realidad, evidencia puntos focales que pueden interferir sus buenas intenciones. Evita la frustración antes de que se presente.
	3. Primer contacto.	Comunicación directa por parte de los estudiantes con los OPD seleccionados. Presentar resultados de sus primeras gestiones.	Asegura que las aportaciones son constructivas
	4. Comprometerse.	Se comprometen con la OPD en las entregas y tiempos. Firman una carta compromiso, donde quedan manifestadas también sus necesidades para la conclusión oportuna de su proyecto.	Apoya en la redacción y en la procuración de metas alcanzables. Mantiene la factibilidad y viabilidad de los compromisos.
<b>1. INVESTIGAR</b>	5. Investigación.	Búsqueda de información relacionada en todos los medios al alcance. Se orientan de forma autogestiva, realizan un FODA. Es la primer etapa de confrontación de conocimientos.	Acerca recursos, orienta la investigación.
<b>2. DEFINIR</b>	6. Diagramación y capitulación del <i>book</i> .	En equipo y con juegos creativos comienzan a maquetar el <i>book</i> definiendo estilo, tipografías, paleta de colores, paginación y contenidos generales.	Hace revisiones al diseño y ofrece apoyo para el mejor desarrollo gráfico.
<b>3. BOCETAR</b>	7. Etapa de bocetaje	Una vez definido el estilo, se bocetan las propuestas, luego presentan a la OPD y posteriormente en clase.	Sugiere los ajustes necesarios, motiva la crítica y autocrítica, propone mecanismos de autodiagnóstico.
<b>4. DECIDIR y 5. PROTOTIPAR</b>	8. Ajustes e impresión física de las propuestas gráficas.	Ajustes a las propuestas e impresión física.	Permite el desarrollo y decisión de los estudiantes.
		Complementación del <i>Book</i> con la información y los gráficos desarrollados.	Brinda la asesoría necesaria y requerida por los alumnos.
		Se inician gestiones para la exposición	
<b>5. VALIDAR</b>	9. Conclusión del <i>book</i> digital y exposición.	Montaje de las muestras gráficas para la exposición y entrega a la OPD.	Apoya en las gestiones.
<b>6. RETROALIMENTACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN</b>	10. Cierre.	Autoevaluación de los alcances y aprendizajes. Presentación final.	Otorga las notas. Recibe la información, solicita la evaluación del curso a los estudiantes y redirige los mecanismos necesarios. Planea el siguiente ciclo.
		Cierre de cursos.	

Fuente: Elaboración propia.

Sin embargo, para éste proyecto en particular se abordaron las actividades a partir de la fase número 1, ya que la OPD había quedado establecida y no era necesario contactar nuevos organismos sociales, en su lugar, la información sobre las necesidades fueron tomadas a partir de una entrevista con la directora del espacio y un FODA elaborado por los propios estudiantes, también se consideró una fase final de



evaluación (Fase 6 del DS) donde los estudiantes tienen la oportunidad de manifestar tanto sus observaciones de mejora, como las oportunidades que pueden considerarse para mejorar el alcance de futuros proyectos similares dentro del aula.

## **DESARROLLO**

Como mecanismo de introspección, se propuso el ejercicio denominado Árbol de problemas, a partir del cual se realizó una lluvia de ideas en razón de las causas y las consecuencias que parten y son producto del problema estudiado, de los resultados de éste ejercicio se establecieron las primeras estrategias, para posteriormente entrar en una fase de investigación más profunda acerca del tema y plantear, las metas, objetivos y acciones con fechas límite.

Los estudiantes elaboraron un cronograma de Gantt para dar continuidad a las estrategias planteadas, con base en el calendario del ciclo escolar en curso. Algunos de los mecanismos implicaron entrevistas, trabajo de sensibilización y el recabar información acerca de las discapacidades que enfrentaban los niños que acudían a la guardería, así mismo, se solicitó a los equipos que consideraran al menos tres momentos para presentación de los avances con el resto del grupo; al inicio de la fase 2, después de la fase 4 y al cierre.

Gracias a la abertura con que la OPD recibió el proyecto, los jóvenes profesionistas conocieron cercanamente aspectos que no habían considerado para el desarrollo de su propuesta, como por ejemplo, los efectos que los medicamentos producen en el comportamiento de los pequeños, la relación social que entablan con sus compañeros al interior de la guardería y los esfuerzos por enseñarles nuevas acciones auto-regulatorias y de autosuficiencia por parte de las psicólogas que los asisten. Lo anterior ayudó a los estudiantes a comprender con mayor profundidad las interacciones, necesidades e individualidades de cada niño. El acercamiento de los jóvenes estudiantes dio como resultado una serie de historias sobre el origen de cada uno de los personajes propuestos y que destacan las habilidades con las que contaba cada uno, así como los retos que enfrentan día con día junto con sus familias.

Se realizaron dinámicas creativas para el desarrollo de las historias y estilos de los personajes, al perfilar la psicología que envolvía el entorno social de cada niño se inventaron historias de heroísmo, las oportunidades de autosuperación de cada uno de los pequeños se transformaron en “superpoderes” y con base en todo ello se hicieron ejercicios de vestuario para determinar la paleta de colores.



Algunos entornos se originaron como acompañamiento a la narrativa, pero sobre todo se consideraron gustos, hobbies e identidades particulares. Terminada la etapa de bocetaje, los estudiantes decidieron cuales serían las mejores propuestas a presentar, para posteriormente y en colaboración con la OPD y los *Stakeholders*, validar los gráficos finales para el diseño de los carteles infográficos, luego entablaron las gestiones en un centro cultural para la exposición de éstos.

Después de la exposición, se retomó una última clase para presentar sus conclusiones finales como parte de su *book gráfico*, se dio por concluido el mismo y se entregó de forma digital para su evaluación, el profesor solicitó por último, la respuesta a una encuesta de retroalimentación personal y para mejora de la clase.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

“En México, tanto ser adolescente como estar en condición de discapacidad implica una valoración social negativa: los/as primeros/as son considerados/as en su mayoría irresponsables y los/as segundos/as de poca ayuda en los espacios de trabajo; están expuestos/as a recibir insultos, burlas o dichos que los/as molestan en el transporte, el lugar de trabajo o las escuelas; como parte de los grupos discriminados, tienden a ocupar puestos de trabajo de menor calificación, a tener menos prestaciones laborales, a utilizar en mayor medida los servicios de salud no contributivos y a que sus derechos les sean negados”

Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación. (2017)<sup>1</sup>

Por medio de la exposición de los carteles infográficos, se logró brindar mayor visibilidad al centro de guarda infantil, así como se dio cuenta a los padres de los niños acerca de las individualidades de sus pequeños en convivencia con sus compañeros, de la ayuda que pueden ofrecer al desarrollo de sus propios hijos permitiéndoles más autonomía, por ejemplo, dejando que se vistan solos, se peinen, coman, se sirvan agua o asistan al baño sin ayuda, ya que como señalan Castro et al. (2016) “La satisfacción de adolescentes con una condición de discapacidad es igual a la de su pares sin discapacidad, pero tiende a ser subestimada por sus padres y madres.” (p.3) Los jóvenes profesionistas regalaron a cada niño una playera con su personaje impreso, algunos niños se identificaron en las caricaturas y la convirtieron en su playera favorita, los asistentes compraron gráficos y las ganancias fueron en su totalidad para apoyo a la guardería.



Los jóvenes que participaron en éste ejercicio decidieron formar parte como voluntarios para continuar con una propuesta de diseño para un aula multisensorial, además de promover ellos mismos, mayores participaciones entre sus compañeros. Actualmente los retos son mayores, pero el más arduo es el de lograr conciliar con un número mucho más amplio de estudiantes, alrededor de 200, que se encuentran uniendo sus diferentes visiones disciplinares para alcanzar un mismo objetivo.

La totalidad de carteles infográficos desarrollados fue de 12, sin embargo, a manera de muestra, se presentan a continuación solo tres de ellos:

Imagen 1

 <p><b>Super iusker</b> Serás feliz, porque amarás a todos y no juzgarás a nadie</p> <p><b>Yo soy</b> Soy alguien creativo y diferente, si sabes ser feliz para mí quiero ser un superhéroe que pueda ayudar a los demás y así seré un héroe que todos respeten y admiren.</p> <p><b>Retos</b> Ser creativo y original, respetar y valorar las diferencias y ser respetado y valorado.</p> <p><b>Super Yo</b> Es un superhéroe conocido por su energía e independencia, su misión es incentivar a que los niños se comporten de una forma adecuada para mostrarles que todas las personas pueden ser superhéroes.</p> <p><b>Super poderes</b> Su primer poder es la independencia en la superhéroe, capaz de hacer lo que quiere.</p> <p><b>Origen</b> El superhéroe nació en la ciudad de México, en la zona de la Ciudad de México, en la zona de la Ciudad de México, en la zona de la Ciudad de México.</p> <p><b>Sobre la discapacidad</b> Cada uno de nosotros somos diferentes, pero eso no nos hace inferiores, al contrario, nos hace únicos y especiales. Debemos aprender a respetar y valorar las diferencias de los demás, porque todos podemos ser superhéroes.</p>	 <p><b>Super Celestian</b> Dios envió ángeles y a cada uno le dió un don especial</p> <p><b>Yo soy</b> Soy creativo y diferente, si sabes ser feliz para mí quiero ser un superhéroe que pueda ayudar a los demás y así seré un héroe que todos respeten y admiren.</p> <p><b>Retos</b> Ser creativo y original, respetar y valorar las diferencias y ser respetado y valorado.</p> <p><b>Super Yo</b> Es un superhéroe conocido por su energía e independencia, su misión es incentivar a que los niños se comporten de una forma adecuada para mostrarles que todas las personas pueden ser superhéroes.</p> <p><b>Super poderes</b> Su primer poder es la independencia en la superhéroe, capaz de hacer lo que quiere.</p> <p><b>Origen</b> El superhéroe nació en la ciudad de México, en la zona de la Ciudad de México, en la zona de la Ciudad de México.</p> <p><b>Sobre la discapacidad</b> Cada uno de nosotros somos diferentes, pero eso no nos hace inferiores, al contrario, nos hace únicos y especiales. Debemos aprender a respetar y valorar las diferencias de los demás, porque todos podemos ser superhéroes.</p>	 <p><b>Minerva</b> Otros se preocupan por ciencia y tu disfrutarás de una flor</p> <p><b>Yo soy</b> Soy una niña muy creativa que gusta de hacer cosas diferentes y quiero ser una superhéroe que pueda ayudar a los demás y así seré un héroe que todos respeten y admiren.</p> <p><b>Retos</b> Ser creativa y original, respetar y valorar las diferencias y ser respetado y valorado.</p> <p><b>Super Yo</b> Es un superhéroe conocido por su energía e independencia, su misión es incentivar a que los niños se comporten de una forma adecuada para mostrarles que todas las personas pueden ser superhéroes.</p> <p><b>Super poderes</b> Su primer poder es la independencia en la superhéroe, capaz de hacer lo que quiere.</p> <p><b>Origen</b> El superhéroe nació en la ciudad de México, en la zona de la Ciudad de México, en la zona de la Ciudad de México.</p> <p><b>Sobre la discapacidad</b> Cada uno de nosotros somos diferentes, pero eso no nos hace inferiores, al contrario, nos hace únicos y especiales. Debemos aprender a respetar y valorar las diferencias de los demás, porque todos podemos ser superhéroes.</p>
<p><b>Concepto.</b> Es un superhéroe conocido por su energía e independencia, su misión es incentivar a que los niños se comporten de una forma adecuada para mostrarles que todas las personas pueden ser superhéroes.</p>	<p><b>Concepto.</b> Este ángel celestial es muy simpático, perceptivo e inteligente, sin embargo, no convive demasiado, pero a pesar de ello, demuestra mucha alegría, adora los sonidos y tiene un oído especialmente hábil para detectar cuando llega alguien a quien él conoce bien, como mamá.</p>	<p><b>Concepto.</b> Minerva es la superheroína del cariño y los sentidos. Viste de color rosado y anaranjado, tonos cálidos que reflejan su personalidad amorosa y libre. Su misión es incentivar a las personas a mantener sus principios y valores para relacionarse a través del amor y el respeto, pues ella tiene el súper poder de ver a través de las personas y sabe que todos podemos de ser amigables y mejorar el mundo.</p>



## CONCLUSIONES

Con este tipo de proyectos se permite que poco a poco los jóvenes obtengan experiencia real, que adviertan y conozcan sus fortalezas aplicadas desde la disciplina en la que se están formando y los caminos diversificados sobre los cuales insertarse en un campo laboral social en el cual puedan incidir de forma positiva, que gestionen desde su profesión, se motiven y encuentren que pueden lograr más de lo que imaginan a futuro.

No cabe de duda de que existen nuevos modelos de enseñanza conformándose alrededor del mundo, y es que los muchachos no aprenden solo desde la teoría, se requiere que emprendan acciones fuera de los centros educativos en búsqueda de salvaguardar su entorno socioambiental, salir y enfrentar el mundo tal como son las necesidades que observan y enfrenten día a día, es un camino alternativo que promueve en las nuevas generaciones el desarrollo de propuestas divergentes en favor de una dinámica social distinta.

En resumen, se encontraron como beneficios a la propuesta planteada de la investigación aplicada y centrada en la formación superior los siguientes:

Desarrollo de habilidades de emprendimiento, colaborativas y de gestión en los estudiantes de nivel superior. Independientemente de la línea disciplinar en la que los jóvenes se profesionalicen, éstas son destrezas con las que deben contar como parte de las capacidades de desenvolvimiento en lo profesional, así que al mismo tiempo que emprenden como nuevos profesionales de su área, aprenden a moverse en el mundo.

Vinculación de los estudiantes profesionales con la realidad social al exterior de las aulas. El paradigma de antaño al interior de los centros escolares está desvaneciéndose en medio de la realidad social que los estudiantes enfrentan fuera de la escuela y dentro de la red digital global, la literatura academicista les dota de información que no siempre tiene una conexión con las necesidades reales que ellos mismos enfrentan en su país, deben aplicar la enseñanza teórica e irla transformando en realidad, nuestros jóvenes y el mundo requieren de la acción.

Fomento a la participación multidisciplinar y trabajo en equipo. Colaborar es el reto de la enseñanza actual, formarse en el trabajo colaborativo promueve el dejar de lado el beneficio personal por un objetivo general en beneficio de todos.



Desarrollo de habilidades para la investigación. Se requiere de nuevos investigadores que logren formas divergentes de conocimiento para alcanzar nuevos paradigmas de interacción global.

Conformación de equipos multidisciplinares. El conocimiento se está disgregando cada vez más, cuando por el contrario, es importante observar de forma holística los problemas para poder brindar soluciones integrales y de fondo. La multi y transdisciplina son caminos efectivos que amplían el campo de visión del profesionalista. Además de beneficios reales que dejan buenas prácticas en los espacios sociales en donde verdaderamente es necesario el esfuerzo de las universidades.

### **Conclusiones particulares**

La difusión sobre la labor que es desarrollada por la guardería,

Evidenciar la necesidad de apoyo que tienen las familias que cuentan con un familiar en situación de discapacidad.

Hacer pertenecer y pensar en la naturaleza de los niños con discapacidad que viven aislados socialmente por la falta de oportunidades y la ignorancia acerca de los retos y las capacidades con que sí cuentan.

Evidenciar la necesidad de más espacios alrededor del estado bajo este perfil de guardería-escuela.

E incluso, evidenciar interesando a las propias familias de los niños con discapacidad, para que profundicen sobre la dinámica de autconfianza de sus hijos y sus intereses, las dinámicas que llevan al interior de la guardería, así como lo que las profesoras trabajan con los pequeños buscando acrecentar sus habilidades de autocuidado.

Decir que falta mucho es redundar en lo que ya se conoce sobre los alcances que se tienen en México en aspectos de inclusión, sin embargo, desde la universidad es posible difundir y crear consciencia en los jóvenes de educación superior para que integren sus fortalezas en proyectos que coadyuven dentro de su propio contexto y se involucren en proyectos reales, al mismo tiempo, que puedan vislumbrar a futuro nichos de oportunidad profesional cercanos a su realidad y que redirijan sus intereses hacia la mejora del rumbo socioambiental actual del mundo.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

Arias (2020) *Qué es la metodología Design Sprint y sus fases*. UXABLES-BLOG.

<https://www.uxables.com/disenio-ux-ui/que-es-la-metodologia-design-sprint-y-sus-fases/>

Barrows. (1996) *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. Springer Series on



- Medical Education, en MORENO B. Patricia y FITZGERALD Landa, Victoria. *Aprendizaje basado en problemas. Problem –based learning.*
- Becker. (1979), *Observación y estudios de casos sociales*. Comentado en David Sills (dir.) Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales, t. 7, Madrid, Aguilar, pp. 384-389.
- Carme, et al. (2012) *El ABP: Origen, modelos y técnicas afines*. Red de Innovación Docente en ABP. ICE de la Universidad de Girona. Aula de Innovación Educativa. núm. 216 pp. 14-18.
- Comenius (1971) *Didáctica Magna*. Porrúa.
- Dolors y Cònsul (s.f.) *Aprendizaje basado en problemas: El método ABP*, EDUCREA, <https://educrea.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/>
- Doyle, (1990) *Case Methodology in the Study and Practice of Teacher Education*. Case Methods in the education. Vol. 17, No. 1.
- Forni (s.f) *Los estudios de caso: Orígenes, cuestiones de diseño y sus aportes a la teoría social*. <https://p3.usal.edu.ar/index.php/miriada/article/view/5/168#ftn1>
- García Lerma, I. . (2024). *Estudio comparativo de percepción de calidad de vida en estudiantes adolescentes de Educación Media Superior con y sin discapacidad*. Revista Saberes Educativos, (13), PP. 1–22. <https://doi.org/10.5354/2452-5014.2024.75457>
- Gregorio et al. (2011) *La Escuela Nueva: Un debate al Interior de la pedagogía*. Diálogos pedagógicos.
- Morales. (2004), *Aprendizaje Basado en Problemas*. Vol. 13: 145-157, Chillán, Chile: Theoria.
- Morin. (1999) *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO.
- Restrepo Gómez, Bernardo. (S.f.) *Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria*. Medellín, Colombia: Pedagogía Universitaria.
- Rudolf y Lindemann. (2001) *El método de proyectos*. CIF. SLV/B7-310/IB/97/248 [https://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/el\\_metodo\\_de\\_proyectos.pdf](https://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/el_metodo_de_proyectos.pdf)
- Vallaey. (sin fecha). ABPS. Universidad del Pacífico. <https://durs.cayetano.edu.pe/images/Biblio/MarcoConceptual/ComunidadesAprendizajeDesarrollo/elaprendizajebasadoenproyectosociales.pdf>

