

25 de junio de 2020

H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

De acuerdo con lo establecido en los “Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos” numeral 2.4 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, en particular el cumplimiento de requisitos conforme a la ficha informativa anexa y considerando suficientemente sustentada la solicitud de Registro de Proyecto de Investigación, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar el Registro del Proyecto de Investigación titulado **“Recursos Didácticos para la enseñanza del diseño a partir de la utilización de herramientas innovadoras apoyadas en la gamificación, el diseño de interfaz y la educación situada”**, la responsable es la Dra. Iarene Argelia Tovar Romero, adscrito al Programa de Investigación P-054 “Educación del Diseño”, que finaliza en el trimestre 22-I y que forma parte del Grupo de Investigación “Educación y Diseño”, que presenta el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Arq. Juana Cecilia Ángeles Cañedo, Mtro. Víctor Manuel Collantes Vázquez; Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández, Mtra. Ruth Alicia Fernández Moreno y José Manuel Casillas Carrillo.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión

QAD 28

11 de marzo de 2020
Ev.Sw.076.20

11/3/20

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro
Presidente del H. Consejo Divisional De CyAD
Presente

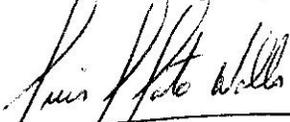
Asunto: Registro de Proyecto de Investigación

Por medio de la presente le hago llegar la solicitud de registro del Proyecto de Investigación titulado "Recursos didácticos para la enseñanza del diseño a partir de la utilización de herramientas innovadoras apoyadas en la gamificación, el diseño de interfaz y la educación situada", para su análisis y en su caso aprobación, cabe destacar que dicho proyecto de investigación formaría parte del programa P-054 "Educación del Diseño: Liderazgo, Innovación y aprendizaje" del Grupo de Educación y Diseño, dicho proyecto estará bajo responsabilidad de la Dra. Iarene Argelia Tovar Romero. De antemano agradezco se turne a las instancias correspondientes.

Sin más por el momento, reciba un cordial saludo.

Atentamente

"Casa Abierta al Tiempo"



Dr. Luis Jorge Soto Walls
Jefe del Departamento de Evaluación
del Diseño en el Tiempo
CyAD

11 de marzo de 2020

Dr. Luis Soto Walls

Jefe del Departamento de Evaluación
del Diseño en el Tiempo
Presente

Asunto: Registro de Proyecto de Investigación

Por este conducto presento a Ud., en su carácter de Jefe de nuestro Departamento, la solicitud de la Dra. Iarene Tovar Romero para el registro del proyecto de investigación denominado **“Recursos didácticos para la enseñanza del diseño a partir de la utilización de herramientas innovadoras apoyadas en la gamificación, el diseño de interfaz y la educación situada”**, mismo que formaría parte del programa P-054 Educación del diseño, liderazgo, innovación y aprendizajes.

Considero que dicho proyecto se inscribe en los objetivos del grupo Educación y Diseño, del cual soy responsable, y del programa de investigación antes mencionado al abordar un tema actual en relación al perfil de estudiante de estos tiempos como es la gamificación, sobre aspectos de diseño de interfaz, que se podría considerar desde una perspectiva de innovación y TICs, y finalmente al abordar experiencias de enseñanza-aprendizaje cotidianos de la responsable y los participantes del proyecto.

Agradeceré presente esta solicitud a la instancia respectiva del Consejo Divisional para su análisis, y en su caso, aprobación del mismo.

Sin más por el momento, le envío un cordial saludo.



Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara
Responsable del Grupo Educación y Diseño
Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Ciudad de México a 10 de marzo de 2020

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara
Responsable del Grupo de Educación y Diseño

Asunto: Registro de Proyecto de Investigación

A través de la presente, solicito a usted en su compromiso como Jefe del Grupo de Educación y Diseño, tenga a bien presentar ante el Jefe de Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, la solicitud de registro del **Proyecto de investigación denominado: “Recursos didácticos para la enseñanza del diseño a partir de la utilización de herramientas innovadoras apoyadas en la gamificación, el diseño de interfaz y la educación situada”**, para formar parte del programa P-054: Educación del diseño, liderazgo, innovación y aprendizajes, con la finalidad de enriquecer su objetivo general debido al aporte que se pretende realizar al abordar una serie de estudios de caso a través de experiencias de aprendizaje e intervención educativa en diseño, dentro de un marco de innovación. Por otro lado, se busca establecer vínculos entre el aprendizaje del diseño y la gamificación como detonante de experiencias educativas situadas en la realidad del sujeto que aprende. Lo anteriormente mencionado a fin de que el Jefe de Departamento solicite su registro ante el H. Consejo Divisional.

Se anexa formato de registro.

Agradeciendo su atención.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Dra. Iarene Argelia Tovar Romero
Profesora – Investigadora
Responsable del Proyecto

c.c.p. Archivo

FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	Trimestre 20-P	Fecha de conclusión:	Trimestre 22-I
Título del Proyecto: Recursos didácticos para la enseñanza del diseño a partir de la utilización de herramientas innovadoras apoyadas en la gamificación, la visualización de la información y la educación situada.			
Departamento al que pertenece: Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo			
Área o Grupo en el que se inscribe: Grupo de Educación y Diseño			

Programa de Investigación, No. de Registro y como enriquece a éste

P-054: Educación del diseño, liderazgo, innovación y aprendizajes.

Enriquecimiento al programa:

- El Programa P-054 se verá fuertemente enriquecido en su objetivo general debido al aporte que se pretende realizar al abordar una serie de estudios de caso a través de experiencias de aprendizaje e intervención educativa en diseño, dentro de un marco de innovación. Por otro lado, se busca establecer vínculos entre el aprendizaje del diseño y la gamificación como detonante de experiencias educativas situadas en la realidad del sujeto que aprende. [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14] [15] [16] [17] [18] [19] [20] [21] [22] [23] [24] [25] [26] [27] [28] [29] [30] [31] [32] [33] [34] [35] [36] [37] [38] [39] [40] [41] [42] [43] [44] [45] [46] [47] [48] [49] [50] [51] [52] [53] [54] [55] [56] [57] [58] [59] [60] [61] [62] [63] [64] [65] [66] [67] [68] [69] [70] [71] [72] [73] [74] [75] [76] [77] [78] [79] [80] [81] [82] [83] [84] [85] [86] [87] [88] [89] [90] [91] [92] [93] [94] [95] [96] [97] [98] [99] [100]
- Dentro de los objetivos a largo plazo, se busca colaborar dentro del marco educativo del diseño que tiene por objetivo proponer alternativas metodológicas sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje

Proyectos que conforman al programa

N-403 Recursos didácticos para la enseñanza innovadora del diseño apoyados en el estudio del *design thinking*, el diseño emocional y el *neuromarketing*.

N-404 Roles y estrategias en la formación integral del diseñador para la implementación de la innovación.

N-405 Competencias docentes para el aprendizaje complejo del diseño.

N-406 La Educación Artística - La Producción Artística - La Perpetuación De La Memoria.

N-407 Las Competencias de los diseñadores del siglo XXI.

Tipo de Investigación

Investigación Conceptual	X	Investigación	Formativa		
Investigación para el Desarrollo		Otra: Exploratoria y Descriptiva			
Investigación Experimental					

Responsable del Proyecto

Nombre: Iarene Argelia Tovar Romero	No. Económico: 19836
Categoría y Nivel: Profesora Titular C	Firma:
Tipo de Contratación: Tiempo Completo	

Participantes

Nombre: Jonathan Adán Ríos Flores	Firma: 
No. Económico: 36348	
Adscripción: Grupo de Educación y Diseño Dpto. de Evaluación del Diseño en el Tiempo	
Nombre: Mónica Yazmín López López	Firma: 
No. Económico: 40279	
Adscripción: Área de Investigación de Nuevas Tecnologías	

Antecedentes del Proyecto

El presente proyecto de investigación surge a partir de la necesidad de explorar dentro del aula diversas estrategias, herramientas, dinámicas o recursos didácticos innovadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño, los cuales tengan por objetivo estar en armonía con el contexto actual, así como incentivar en los alumnos a la participación activa en su desarrollo como profesionales tanto en el aula como fuera de ella.

Por otro lado, los proyectos de investigación realizados con anterioridad dentro del Grupo de Educación y Diseño, en especial el N-403, han arrojado la necesidad de cubrir nuevas aristas dentro de la enseñanza del diseño incluyendo elementos conceptuales relevantes para el sujeto, los cuales puede aprender con la aplicación de la gamificación, la visualización de la información y la educación situada en distintos recursos didácticos.

Sustentación del tema

El proyecto de investigación podrá ayudar entre otros aspectos:

- Por su conveniencia: Servirá para la generación de conocimiento al analizar, bajo ciertos parámetros, la manera en que la experimentación de determinadas dinámicas innovadoras que tienen su fundamento en la gamificación, la visualización de la información y la educación situada implementadas dentro del aula pueden ser significativas para la persona que aprende.
- Por su aportación en el ámbito educativo: Los directamente beneficiados con el producto de investigación, serán los alumnos tanto de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, así como todas aquellas personas interesadas en el tema a investigar.
- Por sus implicaciones prácticas: La finalidad es generar un antecedente dentro del aula en donde las dinámicas de aprendizaje involucren aspectos de gamificación, visualización de la información y educación situada. Por lo tanto, se pretende enriquecer la experiencia que tienen los estudiantes de diseño dentro del aula y, como consecuencia de esto, retener por tiempos significativos su atención en la clase.
- Por su valor teórico: Contribuirá al conocimiento de este tipo de herramientas. Los resultados obtenidos, se espera, puedan generalizarse en principios más amplios, además, de que puedan servir para comentarse, desarrollar o apoyar otras teorías relativas al tema. Se espera también, obtener resultados que permitan conocer lineamientos aplicables a nuestro contexto nacional que pueden favorecer la sugerencia de ideas, recomendaciones o la generación de nuevas hipótesis o estudios futuros.
- Por su utilidad metodológica: Se pretende contribuir a ampliar el marco teórico-metodológico de la disciplina de

Diseño y la manera en que se aborda el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas.

Objetivos del Proyecto de Investigación, generales y específicos

Objetivo general: Desarrollar recursos didácticos de aprendizaje, basados en algunos criterios de la gamificación, visualización de la información y la educación situada, sustentados a través de un marco teórico-metodológico, para su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el campo del diseño.

Objetivos específicos:

- Documentar los temas de interés que son aplicables a la investigación y el caso de estudio, el cual se centra en el análisis de la gamificación, la visualización de la información y la educación situada.
- Generar y ampliar el conocimiento sobre la gamificación, la visualización de la información y la educación situada con el fin de contribuir al aprendizaje de los alumnos de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica al tener un sustento teórico-metodológico ampliado para la creación de sus proyectos.

Metas

Realizar investigación documental sobre el análisis de la gamificación, la visualización de la información y la educación situada con el fin de determinar su posible aplicación dentro de diversas dinámicas innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje llevadas a cabo en el aula de clases.

Contribuir a la generación del conocimiento sobre los temas abordados en la investigación.

Participar en la difusión de los resultados obtenidos a la comunidad universitaria, interna y externa y a todos aquellos interesados en el tema; a través de conferencias en eventos especializados y artículos de investigación.

Métodos de Investigación

Estudio exploratorio y descriptivo

Se realizará una revisión de las fuentes primarias y secundarias sobre el tema a fin de contar con un estudio exploratorio que sirva como plataforma general del contexto sobre el que se enmarca el caso particular. Es decir,

se busca familiarizarse con los elementos propuestos con el fin de obtener información relevante sobre la posibilidad de implementarlos dentro del aula (Sampieri, 2014:91). De esta manera, se busca partir de un modelo que guíe el enfoque y tratamiento que se dará al problema de investigación, orientándolo con respecto a los diversos elementos que intervienen, centrándolo en el análisis de la gamificación, la visualización de la información y la educación situada.

Con relación a los objetivos establecidos, esta investigación se ha establecido como un estudio de tipo exploratorio dado que se centra, por un lado, en el análisis e investigación de aspectos concretos de la realidad y, por otro, en la comparación de determinadas características o situaciones en diferentes sujetos en un momento concreto, compartiendo todos los sujetos la misma temporalidad (Castillero, 2016).

Método

Fase I: Formulación del protocolo de investigación

Fase II: Construcción del estado del arte

Fase III: Diseño de recursos didácticos

Fase IV: Prototipado y conclusiones.

Plan de trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre	Miembros asignados por tarea
Fase I: Formulación del protocolo de investigación			
Recolección y análisis de datos para sustentar la fundamentación teórica y metodológica del proyecto. (marco referencial)	Septiembre 2020	20-P	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Recolección y análisis de datos para sustentar la fundamentación teórica y metodológica del proyecto. (marco histórico)	Octubre 2020	20-P	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Recolección y análisis de datos para sustentar la fundamentación teórica y metodológica del proyecto.	Noviembre 2020	20-P	Profesora Iarene Tovar

(marco contextual)			Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Revisión de teorías, conceptos, y posturas afines al tema a investigar.	Enero 2021	20-O	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Revisión de teorías, conceptos, y posturas afines al tema a investigar.	Febrero 2021	20-O	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Aparato crítico. Definir categorías de análisis.	Marzo 2021	20-O	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Fase II: Construcción del estado del arte			
Sistematización, codificación y categorización de conceptos.	Abril 2021	21-I	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos
Diagnóstico planificado y sistemático que permita la interpretación de la información.	Mayo 2021	21-I	Profesor Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos
Seleccionar temas y determinar posibles herramientas didácticas a utilizar.	Junio-Julio 2021	21-I	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López
Fase III: Diseño de recursos didácticos			
Planificación de recursos didácticos con referencia en la gamificación	Septiembre 2021	21-P	Profesora Mónica López

Planificación de recursos didácticos con referencia a la visualización de la información	Septiembre 2021	21-P	Profesor Jonathan Ríos
Planificación de recursos didácticos con referencia a la educación situada	Septiembre 2021	21-P	Profesora Iarene Tovar
Planificación de recursos didácticos con referencia en la gamificación	Octubre 2021	21-P	Profa. Mónica López
Planificación de recursos didácticos con referencia a la visualización de la información	Octubre 2021	21-P	Profesor Jonathan Ríos
Planificación de recursos didácticos con referencia a la educación situada	Octubre 2021	21-P	Profesora Iarene Tovar
Planificación de recursos didácticos con referencia en la gamificación	Noviembre 2021	21-P	Profesora Mónica López
Planificación de recursos didácticos con referencia a la visualización de la información	Noviembre 2021	21-P	Profesor Jonathan Ríos
Planificación de recursos didácticos con referencia a la educación situada	Noviembre 2021	21-P	Profesora Iarene Tovar
Primer informe	Diciembre 2021	21-P	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Gestión de un espacio digital como repositorio de bocetaje de recursos didácticos alternativos	Enero 2022	21-O	Profesora Mónica López
Análisis de herramientas didácticas para su posible aplicación a futuros recursos didácticos	Febrero 2022	21-O	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora.

			Mónica López
Análisis de herramientas didácticas para su posible aplicación a futuros recursos didácticos	Marzo 2022	21-O	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Selección de herramientas educativas para su futura implementación	Abril 2022	21-O	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Fase IV: Prototipado y conclusiones	22-I – 22-P		Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Prototipo de recursos didácticos con la aplicación de la gamificación	Mayo 2022	22-I	Profesora Mónica López
Prototipo de recursos didácticos con la aplicación de la visualización de la información	Mayo 2022	22-I	Profesor Jonathan Ríos
Prototipo de recursos didácticos con la aplicación de la educación situada	Mayo 2022	22-I	Profesora Iarene Tovar
Prototipo de recursos didácticos con la aplicación de la gamificación	Junio 2022	22-I	Profesora Mónica López
Prototipo de recursos didácticos con la aplicación de la visualización de la información	Junio 2022	22-I	Profesor Jonathan Ríos
Prototipo de recursos didácticos con la aplicación de la educación situada	Junio 2022	22-I	Profesora Iarene Tovar
Prototipo de recursos didácticos con la aplicación de la gamificación	Julio 2022	22-I	Profesora Mónica López
Prototipo de recursos didácticos con la aplicación de	Julio 2022	22-I	Profesor

la visualización de la información			Jonathan Ríos
Prototipo de recursos didácticos con la aplicación de la educación situada	Julio 2022	22-I	Profesora Iarene Tovar
Informe de investigación que incluye las reflexiones y conclusiones generadas a lo largo del proyecto de investigación	Julio-Agosto 2022	22-I	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Informe de investigación que incluye las reflexiones y conclusiones generadas a lo largo del proyecto de investigación	Julio-Agosto 2022	22-I	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López
Cierre y entrega de reporte final	Septiembre	22-I	Profesora Iarene Tovar Profesor Jonathan Ríos Profesora Mónica López

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

<ul style="list-style-type: none"> • Uso de un espacio físico, laboratorios y/o talleres de la División, instalaciones del Grupo de Educación y Diseño. • Dispositivos de respaldo de información. • Material de oficina como: hojas, lápices, USB, cinta adhesiva, reglas, <i>cutter</i>, etc. • Equipo de cómputo para el desarrollo de diseños que apoyen al proyecto. • Alumnos registrados en servicio social de la carrera: diseño de la comunicación gráfica. • Espacio virtual dentro del servidor UAM-A (CAMVIA)

Organismo solicitante

Ninguno

Productos de investigación

- Preparación de material didáctico para distintas UEA de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica
- Desarrollo de un aula virtual en CAMVIA
- Material gráfico como infografías con el fin de difundir los avances en programas de investigación como CyAD Investiga
- Artículos de investigación relacionados con la enseñanza del diseño

Modalidad de difusión

- Material gráfico como infografías con el fin de difundir los avances en programas de investigación como CyAD Investiga
- Artículos de investigación relacionados con la enseñanza del diseño
- Presentación de avances y resultados mediante conferencias en seminarios especializados en la enseñanza del diseño

Fuentes bibliográficas, hemerográficas, videográficas y electrónicas

- Acaso M. (2015). *Esto no es una clase*. España. Editorial Ariel S.A.
- Castellero, O. (2016). *Los 15 tipos de investigación y sus características*. Recuperado en enero de 2020 en: <https://psicologiyamente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Dewey, J. (1998). *Democracia y educación*. Madrid. Ediciones Morata.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona. Paidós
- Díaz F. (2006). *Enseñanza Situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México. Mc Graw Hill.
- Gardner, H. (1995) *Inteligencias Múltiples. La Teoría en la Práctica*. Barcelona. Paidós.
- Hobday, M., Boddington, A., & Grantham, A. (2012, May 1). *Policies for design and policies for innovation: contrasting perspectives and remaining challenges*. Technovation. Elsevier.
- Information Design Association (1996). *The origins of the Information Design Association. Annual Report of the IDA*. Recuperado en febrero de 2020. Disponible en: http://www.robwaller.org/IDA_origins_RW.pdf
- Juul, J. (2016). *The art of failure An Essay on the Pain of Playing Video Games*. USA. Mit Press.
- Marín, I. (2009). *Jugar, una necesidad y un derecho*. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*. Aloma.

- Martin, R. (2007). *How Successful Leaders Think*. Harvard Business Review, 85(6), 60–7, 139.
- Martínez, L. V., & del Moral Pérez, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, (27), 13-31.
- Medina, R. A. *et al* (2009). *Innovación de la educación y de la Docencia*. España. Editorial Universitaria Ramón Areces. UNED.
- Norman, D. A. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. México. Nerea.
- ----- (2010). *El diseño de los objetos del futuro. La interacción entre el hombre y la máquina*. España: Paidós Transiciones (82).
- ----- (2013). *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. España. Paidós Transiciones (58).
- Nowotny, H., Scott, P., & Gibbons, M. (2003). "Mode 2" Revisited: The New Production of Knowledge. *Polity*, 179–194.
- Piscitell, A. [Editorial Santillana]. (12 de abril de 2019). *El futuro de las profesiones en la era de la inteligencia artificial - 4º Encuentro Educativo Privada*. Recuperado en febrero de 2020. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=YJq1B6fx_dU&t=1005s
- Schuller, G. (2007). *Information design= complexity+ interdisciplinarity+ experiment*. Aiga: the Professional association for design. Recuperado febrero de 2020. Disponible en: <http://theworldasflatland.net/webbilder/essays/essay-aiga.pdf>
- Rivera, A. (2018). *La evaluación de la educación del diseño en México: un enfoque desde la didáctica*. México. COMAPROD.
- ----- (2013). *La nueva educación del diseñador gráfico*. Designio. México.
- Rodríguez, M. L. (2015). *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. México. Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco. División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.
- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. China. Mc Graw Hill.
- Schank, R. (2013). *Enseñando a pensar*. Erasmus ediciones.
- Schön, D. (1992). *La formación de Profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en los Profesionales*. España. Paidós.
- Smith, F. (1990) *To Think*. Nueva York: Universidad de Columbia.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.