



José Luis Diego Hernández Ocampo

**La interacción en la enseñanza del diseño.
enseñanza situada, colectiva y colaborativa:
estudio de caso**

Páginas 219-240

En:

Transformaciones y retos de la educación en las artes y los diseños (tomo 1) / Alma Elisa Delgado Coellar, Juana Cecilia Angeles Cañedo & Daniela Velázquez Ruíz, coordinadoras. Panamá: Universidad Euroamericana, Coordinación de Investigación y Posgrado, 2023.

ISBN 978-9962-8555-4-5

Relación: <http://hdl.handle.net/11191/9715>

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

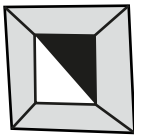
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco



División de
Ciencias y Artes para el Diseño



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



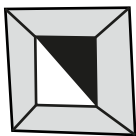
CAPÍTULO 8. LA INTERACCIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO. ENSEÑANZA SITUADA, COLECTIVA Y COLABORATIVA: ESTUDIO DE CASO

José Luis Diego Hernández Ocampo

RESUMEN

Este artículo tiene como propósito compartir la experiencia emanada a partir de la pinta de un mural de manera presencial (después del confinamiento por Covid-19) por alumnos de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán (FESC, UNAM), en donde se vivieron procesos de enseñanza situada, colectiva y colaborativa que otorgaron un sentido significativo a la naturaleza del proceso de creación más allá de la trascendencia de la propuesta plástica y del contenido del mensaje.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza situada, aprendizaje colaborativo, educación en diseño.



ABSTRACT

The purpose of this article is to share the experience emanating from the painting of a mural in person (after confinement by Covid-19) by students of the Design and Visual Communication career of the Faculty of Higher Studies Cuautitlán (FESC, UNAM), where situated, collective and collaborative teaching processes were experienced that gave a significant meaning to the nature of the creation process beyond the transcendence of the plastic proposal and the content of the message.

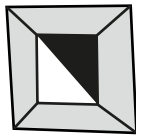
KEYWORDS: *Situated teaching, collaborative learning, design education.*

INTRODUCCIÓN

Conocí [1] a Carlos Martínez Rentería[2] (gran amigo, reportero cultural y poeta; por años, director de la revista contracultural Generación) semanas previas al decreto de pandemia por COVID-19 y el confinamiento, fui testigo del momento final de una de sus conferencias impartida en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH): del centro del auditorio colmado por jóvenes universita-

[1] Voz narrativa del autor: José Luis Diego Hernández Ocampo, académico de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Universidad Nacional Autónoma de México.

[2] Para mayores referencias sobre la presencia del pensamiento y activismo de Carlos Martínez en diversos campos del arte y la cultura, recomiendo el siguiente texto publicado en el periódico La Jornada (Caballero, 2022) de México: <https://www.jornada.com.mx/notas/2022/02/08/cultura/murio-el-periodista-y-poeta-carlos-martinez-renteria/>



rios donde se podía percibir una atmósfera de identidad y estrecha conexión con las reflexiones del expositor en torno a la cultura y la realidad social, un joven se puso de pie para interrogarlo sobre lo siguiente: “... maestro, pero entonces, ¿quién es el enemigo?”, la respuesta fue instantánea: “El que te prohíba, ese es el enemigo”. Con esta frase concluyó el evento.

De mi experiencia como profesor pude interpretar el acuse de recibo en los rostros iluminados por esas ocho palabras, a las cuales los jóvenes del auditorio les otorgaron de inmediato carácter de verdad; la respuesta había tenido sentido. Semanas después, esos chicos y el mundo entero entramos a una de las más largas etapas de confinamiento y prohibición. Dos años de prohibiciones para salir, asistir a la escuela presencial, estar con los amigos, visitar a la familia, viajar; prohibición a continuar con la rutina cotidiana.

Como consecuencia de esta anécdota, dicha respuesta se ha convertido en el centro de gravedad de mis reflexiones en torno a la existencia de un mundo actual postpandemia claramente inédito, es decir, un mundo por descubrir a cada momento en prácticamente todos los aspectos de la vida, incluyendo, desde luego, el académico. Como profesores nos encontramos ante una generación que acaba de emerger, jóvenes estudiantes que convivieron durante la pandemia con la figura del *enemigo que prohíbe* y hoy se enfrentan a su propia libertad.

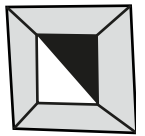
Desde entonces, y una vez regresando a las aulas presenciales, los procesos de enseñanza-aprendizaje que desarrollo en cada clase los he reorientado aún más hacia la generación de espacios de posibilidades, en donde alumnas y alumnos hagan uso de su libertad para aprender y aprehender las teorías, técnicas y prácticas del di-



seño. Es en esta perspectiva que la elaboración del mural *La libertad creativa liberada* fue una oportuna coyuntura para implementar una estrategia en la cual no tuviera cabida la prohibición, y la planeación didáctica se tradujera en una constante toma de decisiones articulada, consciente y responsable por parte de los alumnos.

Este artículo tiene como propósito compartir la experiencia emanada a partir de la pinta de un mural de manera presencial (días después de concluido el periodo de confinamiento) por alumnos de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán (FESC, UNAM), en donde se vivieron procesos de integración grupal que otorgaron un sentido significativo a la naturaleza del proceso de creación más allá de la trascendencia de la propuesta plástica y del contenido del mensaje.

Parto de la idea de que esta generación de estudiantes es hija de un contexto inusitado de aislamiento y prohibición donde las tecnologías jugaron un papel fundamental de mediación social, al mismo tiempo que acentuaron la condición de confinamiento; por otra parte, la inmediata y continua toma de decisiones durante este periodo respecto a situaciones de su vida, a través del uso constante de dispositivos personales, provocó que este incesante ejercicio de la conducta humana, fundamental en su desarrollo, se diluyera y, en muchos otros casos, pasara totalmente inadvertido. Por ello, entendiendo la función social del diseño, su multi e interdisciplinariedad, y su capacidad de identificar problemáticas y darles respuesta desde la comunicación visual, es necesario en el marco de este nuevo paradigma educativo recuperar espacios de integración grupal libres de prohibición y, al mismo tiempo, reestablecer el ejercicio de toma



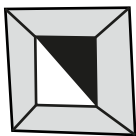
de decisiones consciente y responsable; entendidos, el ejercicio de la libertad y la toma de decisiones, como las dos caras de una moneda.

LA PINTA DEL MURAL “LA LIBERTAD CREATIVA LIBERADA”

Dentro de las actividades del 5.to Encuentro de Escuelas de Diseño, organizado por el Consejo Académico del Área de las Humanidades y de las Artes (CAAHYA) de la UNAM, la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, sede de esta edición 2022 (retomado después del confinamiento), invitó a las diversas escuelas participantes a intervenir gráficamente sus muros exteriores. En tal virtud, para dar cumplimiento a esta invitación, la jefatura de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la FES Cuautitlán, a cargo del doctor Osvaldo Archundia, me encomendó, como profesor de la asignatura de Historieta, representar a la licenciatura para intervenir, junto con mis alumnos, un muro cuya extensión alcanzaba los 11.5 metros de longitud por 3 de altura aproximadamente.

Para dicha actividad, titulada «Gráfica Monumental. Diseño: compromiso y libertad creativa postconfinamiento» cada escuela debería entregar la propuesta a los organizadores previo a la fecha de realización, la cual se programó para el día 29 de abril de 2022, en un horario de siete de la mañana a once de la noche como tiempo límite.

Una vez teniendo la información básica, la primera acción consistió en establecer los pasos que nos permitieran solucionar la problemática expuesta. Privilegiamos, ante el nuevo paradigma educativo, la configuración de un método práctico, específico y funcional, el cual partiera de una comprensión clara sobre la existencia de lo

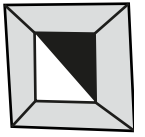


colectivo; en seguida, lo particular, esto es, un acuerdo por la vía del consenso representado en una idea concentradora, y de ahí nuevamente a lo colectivo; método que, además, supusiera para quienes participaran en su práctica un aprendizaje significativo sustentado en la no prohibición y en una consciente toma de decisiones. De esta manera, le dimos rostro a nuestra fórmula apoyados en los conceptos expuestos por la doctora Carmen Vilchis: “El método en el diseño está determinado por los fines: responde a problemas determinados y a sus características específicas, por lo que no es suficiente el conocimiento de los métodos, es necesario saber aplicarlos en las situaciones dadas” (2014, p.42). Así mismo, “el método en tanto proceso conceptual abstracto carece de sentido si no se expresa por medio de un lenguaje y se aplica prácticamente para la transformación de la realidad” (Vilchis, 1999, p.19).

Parecido en su esquema a la estructura del reloj de arena, el método que usamos también guarda semejanza con él por la estrategia didáctica que deseamos desempeñar, en la cual asociamos los granos de arena a las ideas, dicho de otro modo, todas tienen el mismo valor, cumplen la misma función y por ello se encuentran habilitadas en condiciones de igualdad para ser discutidas, consideradas, reflexionadas e incluso rechazadas de manera colectiva.

MÉTODO

- *Primer paso:* Se aporta el mayor número de ideas por parte del grupo de alumnas y alumnos participantes en el proyecto inicial.



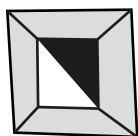
- *Segundo paso:* Todas esas ideas confluyen en un punto donde se concentrarán para formar una sola, se incluirán o excluirán algunas, además se integrarán nuevas en un ejercicio horizontal y de respeto. Es importante destacar en este punto la participación del profesor, quien cumple el papel de orientador de las discusiones, para encontrar la idea particular que contenga la esencia de las otras participantes.
- *Tercer paso:* La idea, el constructo resultante, se lleva nuevamente a la colectividad, en este espacio será reflexionada, reinterpretada e interiorizada para su puesta en práctica, o sea, materializada en imagen cuyo soporte será el muro.

DE LA EXPERIENCIA COLECTIVA AL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL DISEÑO

Una vez diseñado el método, se procedió al desarrollo del proyecto.

Primer paso

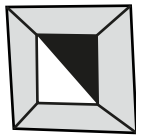
Se seleccionaron siete integrantes del grupo de Historieta para crear el diseño del proyecto inicial, se consideraron alumnas y alumnos que hubiesen destacado por la puntualidad en la entrega de sus caricaturas e historietas, así como la calidad, la originalidad de sus dibujos y narrativa, y la evolución de las mismas. Cabe señalar que esta asignatura tiene como antecedente la materia de Caricatura, las cuales son seriadas y formativas.



En las primeras juntas de trabajo vía Zoom, correspondientes a esta etapa del proceso, se expusieron ideas generales. Por tratarse de alumnos de Historieta, consideramos el lenguaje secuencial para configurar el mensaje. El soporte horizontal nos permitió elaborar una propuesta en el formato de tira^[2] constituida por tres paneles o viñetas articuladas. Desde este momento se buscó que las propuestas incluyeran conocimientos formales de la disciplina del diseño aprendidos a lo largo de la carrera, pero que reconocieran también la existencia de elementos de la educación no formal surgidos de sus experiencias vividas cotidianamente en estos dos años de confinamiento y que constituyen el campo del aprendizaje invisible. Se buscaron ideas que tuvieran sentido en su realidad presente a manera de bisagra entre el confinamiento y la libertad de salir. Todo ello enmarcado en el criterio de la no prohibición y la libertad en la toma de decisiones.

Para el desarrollo del mural, desde el inicio hasta la conclusión, se nombró a una alumna coordinadora general, quien fungió como tal durante todo el proceso, es decir, la coordinación se dio entre pares. En este sentido, la presencia del profesor se centró en generar las dinámicas de grupo que permitieran al alumno la fortaleza mental necesaria para resolver una problemática de diseño postpandemia, postconfinamiento.

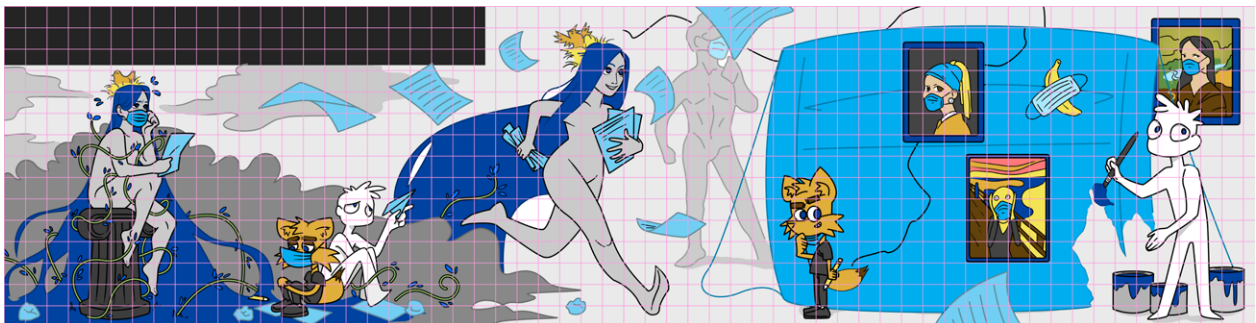
[3] *Tira* es el nombre que recibe la historieta caracterizada por su diseño horizontal y formada por un reducido número de viñetas, generalmente de tres a cinco.



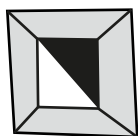
Segundo paso

Una vez puestos sobre la mesa los proyectos, algunos en imágenes, otros en forma verbal, se seleccionó de manera colegiada a una alumna para diseñar la primera aproximación de lo que sería la propuesta visual del mural, la cual, contiene las ideas expuestas y narrara una historia con personajes caricaturizados con un breve toque de humor. Apoyada siempre por los demás miembros a través de correo electrónico y aplicaciones como WhatsApp.

Posteriormente se entregó la propuesta final en la junta por Zoom respectiva, que integraba, además, la paleta de color constituida por escala de grises y algunos elementos pintados con colores básicos. Para esta sesión se habilitó un software de control remoto para que los siete participantes de esa sesión pudieran manipular e intervenir el apunte desde sus equipos, y de este proceso de integración se configuró el resultado final: la imagen digital.



La obra bautizada como *La libertad creativa liberada* cuenta una historia en tres viñetas a las cuales se les borró el marco.



En la primera viñeta, aparecen los tres personajes principales: una mujer joven que simboliza la creatividad, un chico y un zorro humanizado. La creatividad se encuentra sentada, con claros signos de aburrimiento, el cabello exageradamente largo y plantas enredadas en su cuerpo como consecuencia de un largo tiempo de inmovilidad; los otros dos personajes se presentan decaídos y abrumados por el confinamiento.

En la segunda, la creatividad se muestra corriendo en un acto de liberación, su rostro connota la alegría expresada tras el anuncio de terminación del confinamiento.

En la tercera viñeta, los otros dos personajes aparecen frente a obras de arte reconocidas, las cuales se han intervenido como una práctica festiva al pintarles cubrebocas; de fondo un cubrebocas monumental enmarca la felicidad de los personajes que expresan así su creatividad liberada.

Con el propósito de asegurar la comunicación de la idea, se recurrió al uso de convenciones gráficas utilizadas en la historieta, por ejemplo, la gestualidad para connotar alegría o desencanto.

Tercer paso

Debido a la extensión del espacio reservado para el mural y el tiempo asignado para pintarlo, fue necesario invitar a un mayor número de alumnas y alumnos para participar, de tal manera que debió programarse una siguiente reunión por Zoom para mostrarles la propuesta. Y siguiendo con los principios del método, la obra terminada en el papel se colectivizó previo al día de su ejecución.



En este tercer paso, se escucharon opiniones de los nuevos participantes y algunas de ellas se integraron. Cabe señalar que hubo pequeñas observaciones las cuales no modificaron sustancialmente la obra original. De la misma manera, se tomaron otras decisiones, se organizaron los horarios buscando evitar el desgaste innecesario que un trabajo de esta naturaleza exige, asimismo, para contar con presencia a lo largo de toda la jornada.

Finalmente llegó el día de la intervención del muro: desde las siete de la mañana nos dimos cita en la FES Acatlán, para iniciar el trabajo, la convocatoria logró la participación de diecisiete alumnas y alumnos.

HACIA UNA PRÁCTICA COLECTIVA Y COLABORATIVA

Como se ha señalado, el objetivo era sin duda pintar el mural y llevar a la práctica los conocimientos formales sobre diseño adquiridos a lo largo de la carrera, pero fue en este momento significativo cuando el objetivo se convirtió en el medio para un propósito mayor: -el trabajo colectivo y colaborativo en un espacio de libertad creadora, de integración y reintegración social de los alumnos postconfinamiento. Además de la resignificación de la toma de decisiones como parte de una práctica consciente de autogestión-.

Para algunos alumnos y alumnas, el proceso de realización del mural les permitió conocerse físicamente y reconocerse en el trabajo en equipo de manera presencial, despojados de las tecnologías que los acompañaron durante la pandemia. Dicha obra, en consecuencia, logró situarse como un espacio de libertad, condición *sine*

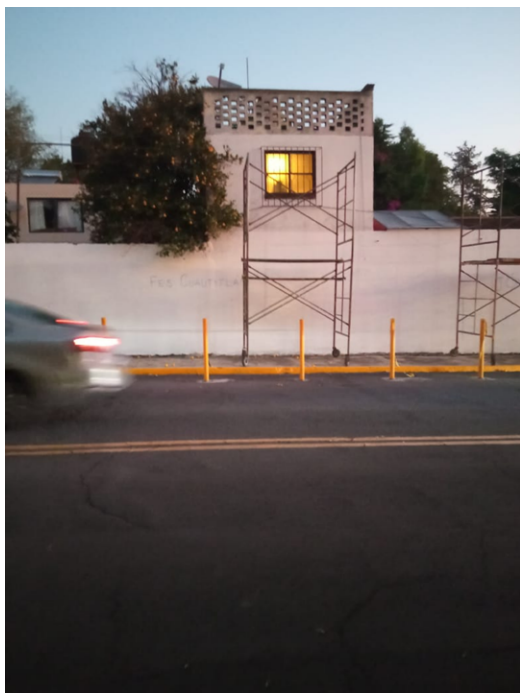


qua non en la creación de diseños y la solución de problemáticas sociales.

Al respecto, el muralista Alfaro Siqueiros se ha referido en estos términos:

Me he manifestado siempre contrario a la pedagogía didáctica, o puramente verbalista, en el campo de las artes plásticas y, de una manera muy particular, en el campo del arte de la pintura. Para mí la única pedagogía posible en este orden es la pedagogía clásica, esto es, aquella que entrega a los estudiantes o aprendices de pintura los conocimientos teóricos y prácticos, simultáneamente, en el proceso mismo de la producción de una obra específica del maestro, o del equipo. (1979, p.35)

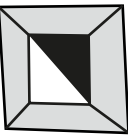
Ya frente a la pared, se recurrió a la técnica de la retícula, con cuadrados de 40 cm usando un cordón de *nylon* bañado en carboncillo, gises y barras de pastel.



Cabe señalar que la pared ya tenía con antelación el tratamiento apropiado para poder pintarla.

Una vez trazadas las imágenes, la coordinadora del mural se abocó a formar equipos de dos integrantes de acuerdo con las cualidades y habilidades conocidas de cada miembro del grupo para comenzar a dibujar.

Quienes dominaban mejor la figura humana trabajaron ese aspecto. Quienes mejor dibujaban con estilo



caricaturesco trazaron esos personajes y quienes tenían mayor control de la forma trazaron las obras famosas.



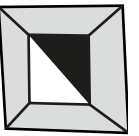


Otros de los integrantes se encargaron de elaborar la paleta de color a partir de mezclar pinturas en diversos recipientes.

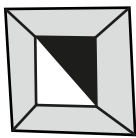


LA PRÁCTICA Y LA TOMA DE DECISIONES

La pinta de una gráfica monumental necesariamente requiere de una coordinación flexible pero firme para que el proyecto no derive en una narrativa y propuesta estética ajena o, incluso, contraria a la propuesta original aprobada en la mesa por todas y todos. Aunado a esto, debe mantenerse el interés en su creación y ello se consigue cuando el alumno conserva la identidad con el contenido del mensaje y su propuesta estética, y la necesidad de comunicar a los destinatarios potenciales eso que ha tenido sentido.

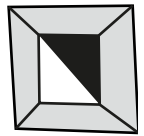


**Todas las imágenes fueron tomadas por los propios estudiantes durante la realización del mural.*



Durante la ejecución de la obra, constantemente se resolvían situaciones relativas a la imagen. Se conciliaban opiniones y se solucionaban aspectos logísticos como la colocación del andamio en el lugar apropiado para eficientar el trabajo de pintar las partes altas y las bajas. Se tomaban decisiones en función de los materiales con los que se contaba, las habilidades y las técnicas que cada integrante del grupo dominaba e iba mostrando.

En este proceso, el profesor continuamente llamaba a los alumnos para señalarles errores de composición, proporciones de las figuras, técnicas de aplicación de color, fondos, sombras, volúmenes,



línea, uso de convenciones gráficas: aspectos que involucran conocimientos formales del diseño y la comunicación visual. Sobre esta práctica, Ivan Illich, ha señalado que:

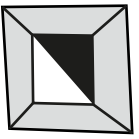
Toda sociedad que hace de la experiencia humana su centro de desarrollo –y es ésta la sociedad que soñamos y esperamos– necesita distinguir tajantemente entre el proceso de instrucción y la apertura de la conciencia de cada individuo, entre adiestramiento y desarrollo de la imaginación-creadora. La instrucción es cada vez más susceptible de planificación y programación... (1973, p.22)

Finalmente, a las siete de la tarde-noche aproximadamente, se trazó la última línea. Con un aplauso colectivo los y las alumnas dieron por concluida su obra monumental.

CONSIDERACIONES FINALES

El aprendizaje colectivo y colaborativo, durante el proceso creativo del mural, confrontó con la práctica los conocimientos adquiridos por los alumnos durante los dos años de pandemia. Al final del día, se trató de un ejercicio de apropiación del conocimiento, pero también de autoevaluación en el que se pudo confirmar que el proceso creativo es una constante toma de decisiones sustentadas en los conocimientos de la disciplina, ya que el proceso creativo no es puramente espontáneo.

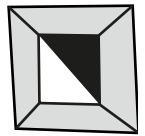
El alumno reflexionó en torno a su implicación y responsabilidad en un proyecto común, en esta innovación de enseñanza-aprendizaje en la que el profesor es invisible pero no ausente.



No obstante, se presentaron contratiempos que no estaban calculados, por ejemplo, no todos llevaban su material para trabajar: pinceles, brochas, recipientes para las mezclas, etc. Adicionalmente, la lluvia nos sorprendió en algún momento y no contábamos con lona protectora para el caso, ni para protegernos de los rayos del sol.



**Todas las imágenes fueron tomadas por los propios estudiantes durante la realización del mural.*



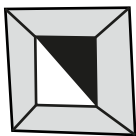
Todo ello, también formó parte de un aprendizaje, los alumnos tomaban las decisiones para salir al paso ante las dificultades.

CONCLUSIONES

Nos encontramos frente a una sociedad que bien podríamos bautizar la sociedad Robinson Crusoe, la isla que nos permitió sobrevivir fue la tecnología; pero ya estamos de regreso en tierra firme conviviendo presencialmente. En el caso específico de los estudiantes de Diseño, como se ha mencionado, es prioridad involucrar dinámicas de integración grupal orientadas a recuperar su sentido de implicación en la sociedad, el desarrollo de un pensamiento crítico y, en consecuencia, su compromiso como profesionales del diseño y la comunicación visual en la identificación y solución de problemáticas sociales desde la multi, inter y transdisciplinariedad del diseño. A esto podemos llamarlo, sin duda, conciencia social. Al respecto de esta reflexión, la doctora Alma Elisa Delgado (2022) señala:

Existen concepciones generalizadas en muchas escuelas de diseño, en las que la técnica y la tecnología privilegian el aprendizaje de los estudiantes generando competencias de incorporación a mercados laborales y productivos. Pero que no constituyen formación integral en los sujetos considerando la naturaleza propia disciplinar; además del desinterés por analizar y tomar una postura crítica frente a la cambiante y compleja realidad. La educación en diseño (y valga señalar, también en otras disciplinas) debería transitar desde la postura ética, que atraviesa los diferentes contextos, frente a un mundo globalizado. (2022, p.34)

Más adelante, en el mismo texto, concluye refiriéndose a la ética:



Es un tema central en la agenda educativa internacional por la urgente necesidad de generar una actitud reflexiva y crítica de relaciones entre el ámbito profesional y los problemas actuales[...] en donde la escasez de recursos, desigualdad, pobreza, violación a los derechos humanos, entre otros factores, contribuyen a acrecentar la brecha, la intolerancia y la violencia. (2022, p.35)

Es urgente, entonces, ante los nuevos retos empujar iniciativas en donde los currículums de las carreras de Diseño establezcan desde los contenidos de las asignaturas las prácticas y la enseñanza de las teorías y técnicas, que aseguren el pensamiento crítico y con ello el involucramiento social, que genere un cambio para un mundo mejor. La influencia actual del diseño en los campos de la cultura, la ecología, los comportamientos sociales, más allá de los contenidos de sus mensajes hacen impostergable asumir el compromiso como académicos en la formación integral de las futuras generaciones.

Asimismo, el acelerado cambio social y tecnológico provocado por el confinamiento, el uso de las tecnologías como mediadoras de los procesos sociales, incluyendo el educativo, la globalización constante y la redistribución horizontal del conocimiento y de las experiencias implican hoy en día replantear los modelos de aprendizaje horizontales que integren la educación no formal pero sin negar la educación formal, lo que se conoce como el aprendizaje invisible. Las enormes transformaciones obligan al resurgimiento del paradigma de “aprender haciendo”, parecido a los modelos antiguos en el aprendizaje de oficios, lo cual se opone al modelo educativo de la sociedad industrial.

El nuevo modelo, por lo tanto, debe establecer el principio del aprendizaje y la enseñanza colectiva entre pares y en un espacio de

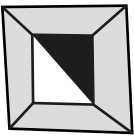


libertad; todos somos responsables de ayudarnos mutuamente, en consecuencia, los estudiantes se convierten en auténticos agentes del conocimiento. En este aspecto, la doctora L. Carmen Vilchis (2022) ha señalado:

[...] si uno acepta que el conocimiento incorporado en el diseño es de un orden diferente al de las formas convencionales de conocimiento académico o científico, eso no significa que los métodos para acceder, recuperar y difundir dicho conocimiento sean diferentes, en todo caso, hay que entender la posibilidad de un acceso híbrido que rescate lo mejor de ambos polos. (2022, p.116)

Por último, a manera de síntesis, en esta nueva concepción de la enseñanza aprendizaje del diseño, el profesor desde su invisibilidad debe generar junto con el grupo dinámicas para fomentar procesos creativos, significativos y colaborativos; inhibiendo las prohibiciones y promoviendo la toma de decisiones, pero para que esto se dé es necesario diseñar programas de estudios flexibles y reinventables.





*Todas las imágenes fueron tomadas por los propios estudiantes durante la realización del mural.

REFERENCIAS

- Caballero, J. (2022). Murió el periodista y poeta Carlos Martínez Rentería. *La Jornada*. <https://www.jornada.com.mx/notas/2022/02/08/cultura/murio-el-periodista-y-poeta-carlos-martinez-renteria/>
- Delgado Coellar, A., Gómez Romero, G., Gutiérrez Miranda, M., Lezama Galindo, O., Morales González, E. del C., Sandoval Valle, M. A. & Vilchis Esquivel, L. del C. (2022). *Docencia en el Diseño*. Grupo UNIE. Ed. Tinta Nueva Editores
- Illich, I. (1973). *En América Latina ¿para qué sirve la escuela?* (5.a Ed.). Editorial Búsqueda.
- Siqueiros, D. A. (1979). *Cómo se pinta un mural* (3.a Ed.). Ediciones Taller Siqueiros.
- Vilchis, L. del C. (1999). *Diseño: universo del conocimiento*. Investigación de proyectos en la comunicación gráfica. Claves Latinoamericanas. UNAM. ENAP.
- Vilchis, L. del C. (2014). *Metodología del diseño: Fundamentos teóricos* (4.a Ed.). Centro Juan Acha, Investigación Sociológica en Arte Latinoamericano.