



9º encuentro  
bid  
enseñanza  
y diseño

Este artículo es una extensión de la publicación de las actas de la Bienal Iberoamericana de Diseño, para aumentar su difusión, en común acuerdo entre Zincografía y la BID

# Proyectos de diseño editorial con responsabilidad social

## Editorial design projects with social responsibility

Adriana L. Esteve González  
aesteve@escueladedisenio.edu.mx  
Escuela de Diseño del Instituto  
Nacional de Bellas Artes y Literatura  
CDMX, México  
ORCID: 0000-0003-1942-4404

Nuria Mendoza Fernández  
nurimendoza@gmail.com  
Universidad Iberoamericana Ciudad  
de México CDMX, México  
ORCID: 0000-0002-4776-0475

Dictaminado por BID  
Recibido: 11 de marzo de 2022  
Publicado: 15 de junio de 2022

### Resumen

Los proyectos editoriales con responsabilidad social se llevan a cabo como ejercicio final de la Especialidad en Diseño editorial de la EDINBA, el método de aprendizaje utilizado para presentarlos a los estudiantes es la enseñanza por proyectos, basados en problemas reales, ya que promueven la motivación e involucramiento de los estudiantes, dando como resultado soluciones pertinentes y viables a los problemas propuestos, así como aprendizaje significativo que les es fácil poner en práctica en soluciones a otros problemas.

Se presentan dos ejercicios finales, realizados por estudiantes de la primera generación que llevó el programa de manera virtual sincrónica, donde el problema propuesto fue realizar una colección de tres libros, en la que por lo menos, texto de uno de ellos estuviera libre de derechos de autor, para ofrecer libros bien conceptualizados y diseñados a los jóvenes confinados por la pandemia Sars-CoV-2 que no tenían acceso a sus escuelas o bibliotecas para obtener libros de literatura recomendados por sep para su grado escolar.

La generación 2021 realizó por primera vez la Especialidad en línea por el confinamiento antes mencionado, lo que nos llevó a preguntarnos qué nivel de resultados se lograrían, se constató que los resultados logrados proponen soluciones novedosas al problema presentado, al alcanzar un alto nivel en los proyectos.

**Palabras clave:** Diseño editorial, Diseño social, lectura, aprendizaje, enseñanza por proyectos.

### Abstract

*Editorial projects with a social responsibility approach, are carried out as a final exercise of the Specialty in Editorial Design of the EDINBA. The learning method used to present them to students is teaching by projects based on real problems, since they promote the motivation and involvement of students, resulting in relevant and viable solutions to the proposed problems, as well as through meaningful learning, to make it easy for them to put into practice solutions to other problems.*

*Two final exercises are presented, carried out by students of the first generation that took the program in a virtual synchronous way, where the proposed problem was to make a collection of three books, in which at least the text of one of them was free of copyright, to offer well-conceptualized and designed books to young people confined by the Sars-CoV-2 pandemic, who did not have access to their schools or libraries to obtain books of literature recommended by sep for their school grade.*

*The 2021 generation carried out for the first time the Online Specialty for the aforementioned confinement, which led us to ask ourselves what level of results would be achieved, and it was found that the results reached innovative solutions to the problem presented, by reaching a high quality in the projects.*

**Keywords:** Editorial design, social design, reading, learning, teaching by projects.

## ◆ Introducción

**E**n el presente texto se muestran dos casos de proyecto final de la asignatura de Proyecto de diseño de la Especialidad en Diseño Editorial de la EDINBA, como resultado de la forma de enseñanza utilizada; aprendizaje por proyectos, al presentar problemas reales, los objetivos que cumplen y cómo se abordan, también se les solicitó a las autoras de los proyectos presentados reflexionar sobre los mismos.

Para contextualizarlos se hace un breve recorrido por el Plan de estudios y sus objetivos, así como con el marco teórico desde la pedagogía se sustenta la decisión de utilizar el aprendizaje basado en proyectos para la resolución de problemas reales.

Se habla de proyectos de diseño editorial con responsabilidad social, porque son el resultado de la búsqueda de soluciones a problemas que atienden a un grupo social con una necesidad determinada, que no necesariamente entra en las soluciones existentes en el mercado y que toman en cuenta la huella medioambiental que producen, se plantean como aporte de la disciplina al cambio e inclusión de más grupos al acceso a la lectura, como motor de transformación social, aunque sea pequeño el aporte que se haga, en este caso el grupo que se atendió son jóvenes que se encuentran en confinamiento por una pandemia mundial.

## ◆ Marco contextual

La EDE procura formar a sus estudiantes como diseñadores éticos y comprometidos con los eventos sociales y la cultura para ofrecer de esta manera opciones como aporte a la sociedad mexicana desde el diseño editorial, para ello plantea a sus estudiantes como ejercicio final del programa problemas auténticos o reales.

El programa cuenta con una planta docente de profesionistas del diseño editorial en diferentes áreas para incorporar esta diversidad de conocimientos, donde se les presenta un panorama amplio de las actividades laborales a las que se podrían incorporar.

La Especialidad se imparte en un año/dos semestres/36 semanas/342 h semestrales /tres veces por semana, con asignaturas teórico-prácticas y trabajo autogestivo. Se recibe cada año a 15 estudiantes como máximo, a los que durante el ciclo se les comparten conocimientos en 14 asignaturas, es un programa exigente y rápido, donde se les presentan ideas y conceptos nuevos, otros se refuerzan, pero sobretodo se les dan las herramientas para que con el conocimiento profundo en esta área de especialización puedan competir en un mundo laboral con la ventaja de poder argumentar, conceptualizar y producir diseños viables y pertinentes para el momento en el que vivimos y con responsabilidad social.

Los cambios que surgen de la operación del plan durante los primeros años provocan que en 2017 se inicien los trabajos para las adendas al Plan de estudios de la EDE, concluyéndolas en 2018.

Para lograr esto las asignaturas del Plan de estudios se dividen en tres áreas de conocimiento:

- ❖ **Área de contexto cultural y social.** Tiene como propósito presentar y reflexionar sobre las diferentes áreas de la industria, las normas éticas y legales, así como los personajes haciendo énfasis en la labor del Diseño dentro de ella.
- ❖ **Área de planeación y producción.** Presenta cómo realizar un proyecto editorial desde sus inicios. Cómo proponer, coordinar, realizar y producir proyectos editoriales que abonen al movimiento de la industria editorial mexicana con publicaciones viables, pertinentes y actuales, con propuestas innovadoras para el mercado nacional. Se muestran herramientas de gestión y colaboración para guiar un equipo editorial en la realización de proyectos.
- ❖ **Área de diseño y proyectos.** Expone el panorama de los diversos tipos de publicaciones y sus soportes, adquieren a través de diversos proyectos una visión amplia sobre las diversas publicaciones, tipos de información y segmentos de mercado a los que van dirigidas. (Plan de estudios, 2018, pág. 41)

Con este breve recorrido por la estructura del programa se muestra cómo para el proyecto final, si bien en su mayoría son diseñadores y profundizan en la disciplina entienden y ponen en práctica otros roles que se presentan en la industria, como el de editor al conceptualizar una colección de libros que es el resultado final de la EDE.

### ◆ Marco teórico

Los métodos de enseñanza por proyectos (ABP), han mostrado su eficacia en el aprendizaje, ya que integran los componentes esenciales de éste: conocimientos, habilidades, aptitudes y actitudes de los estudiantes. Adicionalmente, evita actividades memorísticas: no se trata de que el alumno repita la información, sino que la adquiera, la convierta y le dé sentido. Es así como los conocimientos desarrollados a partir de un proyecto pueden prevalecer y ser aplicados en otras situaciones.

Desde la pedagogía y la psicología educativa, han existido aproximaciones que destacan la necesidad de acercar a los estudiantes a un aprendizaje significativo. Como lo plantea Ausbel (1983) la tarea de aprendizaje puede ser significativa, si las actividades diseñadas con respecto a un contenido se relacionan de manera no arbitraria y sustancial, con lo que el alumno ya sabe, y si éste adopta la actitud de aprendizaje correspondiente para hacerlo. No se forma a partir de asociaciones impuestas, sino que se adquiere cuando hay desequilibrios cognitivos, donde lo previamente aprendido contrasta con la realidad a afrontar.

Las experiencias narradas en este escrito sitúan a los estudiantes en un problema que atiende necesidades sociales; los enfrenta a situaciones reales, y se espera de ellos, que sean capaces de recuperar los conocimientos previos y transferirlos a la situación planteada, es decir, que aprendan. Partiendo de la definición de Pozo (2016, pág. 64) en la que se concibe el aprendizaje como “un cambio relativamente permanente y transferible en conocimientos –habilidades, actitudes, emociones, creencias, etc.– como consecuencia de sus prácticas sociales mediadas por ciertos dispositivos culturales”, para considerar que verdaderamente se ha logrado un aprendizaje se requiere del cambio en las estructuras cognitivas. Asimismo, éstas pueden moverse a diferentes ámbitos para su aplicación y no solo abarcan conocimientos, sino que se expresan en competencias que atienden a los cuatro pilares educativos: aprender a conocer, aprender a estar, aprender a ser, aprender a hacer.

Estas propuestas pedagógicas pueden, en el ámbito de la enseñanza, rastrearse desde las propuestas de Dewey como se citó en Díaz Barriga (2006), quien señaló la necesidad de enfrentar a los estudiantes al aprender haciendo.

Es en este marco donde la propuesta del aprendizaje basado en proyectos toma dirección e importancia. Dicha metodología proviene de las propuestas del aprendizaje por descubrimiento, que se sitúan dentro de las teorías constructivistas de Piaget y Vygotsky las cuales han permitido desarrollar propuestas cognoscitivas del aprendizaje, estas señalan la importancia de construir aprendizajes que atiendan realidades y que promuevan que los estudiantes se apropien del conocimiento. Es en este sentido que las propuestas del aprendizaje situado se encuentran en el centro de estas propuestas. Según Lave, el aprendizaje situado se produce cuando el estudiante se enfrenta a diferentes tareas que han de ser realizadas cumpliendo las normativas señaladas para su nivel de

pericia: un estudiante de primer grado atenderá solo ciertas normativas, mientras que un estudiante de un grado superior deberá, además de cumplir con las normativas previas, deberá generar propuestas novedosas para la solución de un problema propuesto (Lave, 1991 y 1993). De esta forma, la labor docente estriba en proponer actividades acordes al nivel de los estudiantes, estableciendo retos que dependiendo de sus conocimientos, habilidades, aptitudes y actitudes serán capaces de sortear. Por su parte, Díaz Barriga señala que las perspectivas experiencial y situada permiten la interacción entre el entorno físico y social de los alumnos, pero también con sus intereses personales, experiencias de vida, así como con sus conocimientos previos (Díaz Barriga, 2006). Desde su propuesta, la enseñanza situada debe entonces atender la estructura del currículum en términos de las competencias que los estudiantes deben alcanzar cuando se les enfrenta a un proyecto, logrando que la experiencia educativa diseñada proporcione una interrelación entre los intereses académicos, personales y sociales que permita el desarrollo continuo de los participantes.

Implica que el punto focal del diseño del currículum y la instrucción no descansa en el aprendizaje de información factual o de conceptos disciplinarios básicos, ni en la adquisición y ejercicio de habilidades discretas, en la medida que estos aprendizajes no cobren sentido para el alumno ni relevancia para su formación y desenvolvimiento ulterior (Díaz Barriga, 2006, pág. 31)

Ahora bien, en el trabajo por proyectos las actividades propuestas apelan a un abordaje sistémico y sistemático para la solución de problemas fundamentado en el método científico. Es decir, los estudiantes deberán investigar, problematizar, destacar puntos de atención, señalar objetivos, justificar sus propuestas, proponer soluciones e idealmente llevarlas a la práctica con la intención de obtener resultados para poderlas comunicar e iniciar debates dentro de la comunidad. Si bien los alcances de un proyecto enmarcado en las actividades propiamente universitarias no necesariamente llegan a la implementación práctica, el solo ejercicio de esta actividad permite a los estudiantes implicarse en la metodología que puede encontrarse en entornos laborales.

La metodología basada en la resolución de proyectos ha sido utilizada también en entornos universitarios (Restrepo, 2005) con la intención de activar los procesos cognitivos en los estudiantes y el aprendizaje por descubrimiento. Por otro lado, Biggs como se citó en García (2002) destaca que esta metodología ha sido aplicada en entornos universitarios con la intención de preparar profesionales.

Para García (2002) es un enfoque integral de enseñanza con múltiples variantes que se pueden aplicar en una sesión o en un curso: “el punto de partida para el aprendizaje consiste en la propuesta de un problema, una pregunta, un enigma que el estudiante ha de resolver” (García, 2002, pág. 68) Entonces, la solución del problema está implícita dentro

del mismo permitiendo relacionar hechos, conceptos y procedimientos que van surgiendo desde el propio proceso (García, 2002). De esta manera, lo que se tiene que aprender se encuentra en el proceso: habilidades de conocimiento, aptitudes y actitudes sobre el como afrontar una realidad para dar una solución al problema planteado.

Una de las formas en las que se puede materializar esta aproximación pedagógica dentro de la asignatura de la especialidad en diseño, es con el aprendizaje basado en proyectos. Este método *obliga* a los estudiantes a participar activamente en la resolución práctica de un problema. Adicionalmente, atiende elementos afectivos que funcionan como una motivación para que el estudiante no sólo realice la tarea, sino que aprenda.

Vale la pena mencionar las restricciones temporales, es decir en 16 semanas los estudiantes han de proponer la resolución del problema generando productos que atiendan los requerimientos indicados por la docente.

Por otro lado y desde las aproximaciones señaladas en la literatura Reeve la motivación como estado mental para lograr completar una tarea ha mostrado ser de vital importancia dentro de los procesos pedagógicos. La motivación, entendida como las razones para hacer algo (Reeve, 2010) ha mostrado ser un componente estructural dentro de la metodología del aprendizaje basada en proyectos. Desde la perspectiva del docente, el diseño estriba en visualizar proyectos que impliquen un reto desafiante alcanzable es decir, que represente una cierta dificultad, que no tenga una solución fácil, pero sí una solución. La docente, entonces, debe visualizar y diseñar problemas que se encuentren entre tales rangos. Estos modelos de enseñanza atienden componentes básicos de la motivación como son las necesidades psicológicas: autodeterminación (libertad para tomar decisiones), la competencia (ser capaz de lograr algo), la afinidad (el sentido de pertenencia) (Reeve, 2010). El cumplimiento de estas necesidades, detona lo que se conoce como el concepto de involucramiento, que captura la intensidad y calidad de las emociones al enfrentar un problema. Una persona involucrada muestra atención a la tarea, esfuerzo, persistencia, movilización y uso de recursos cognitivos, autorregulación y expresión de sus intereses. La motivación ha mostrado ser un componente clave para el aprendizaje del estudiante ya que provoca sentimientos o emociones positivas que se traducen en el gusto y en el placer por hacer algo.

Lograr aprendizajes es una de las funciones vitales de las instituciones educativas, por lo que, la aplicación de la metodología previamente mencionada son útiles en la construcción del mismo. La enseñanza situada genera aprendizaje significativo, en el sentido que logran integrar componentes cognitivos, afectivos y resolutivos. Es de esta manera en que el verdadero aprendizaje sucede, no al repetir sino al realizar.

## ❖ **Proyectos de diseño editorial con responsabilidad social**

La Especialidad en Diseño Editorial forma a sus estudiantes para que realicen proyectos editoriales desde su concepción, como propósito general el Plan de estudios declara:

Formar expertos en el diseño de publicaciones, lo que comprenderá la planeación, ejecución y evaluación de proyectos editoriales, a partir de procedimientos analíticos, críticos, puntuales y ordenados, con dominio de los aspectos teóricos y prácticos que intervienen en el proceso de producción editorial. (Plan de estudios de la EDE, 2018, pág. 12)

Los estudiantes de forma individual eligen el tema, género narrativo, público lector, diseño, producción y tipo de venta. En cada generación cambia alguna de las directrices del proyecto final, en ocasiones se les ha puesto como limitante la edad del público lector, en otras el género narrativo, dejando abiertas para libre elección todas las demás. Los objetivos generales del proyecto final son:

- ❖ Desarrollar una posición ética y autocrítica con el proyecto.
- ❖ Producir proyectos editoriales sostenibles y responsabilidad con el medio ambiente.
- ❖ Con conceptos que consideren factores humanos, estéticos, metodológicos y técnicos.

Se plantea este tipo de aprendizaje a partir de la definición de Díaz Barriga: “el aprendizaje basado en la solución de problemas auténticos consiste en la presentación de situaciones reales o simulaciones auténticas vinculadas a la aplicación o ejercicio de un ámbito de conocimiento o ejercicio profesional” (Díaz Barriga, 2003, pág. 8)

En la medida que el estudiantado siente afinidad con la problemática presentada puede buscar solucionar de manera novedosa aspectos particulares de ella, al encontrar en su contexto e interés a los lectores, así como los temas que pueden interesarle a los mismo y de esta manera involucrarse directamente con el problema para ofrecer la solución más pertinente a este.

En el caso del proyecto final de la EDE se les solicita que realicen una colección de 3 libros, donde deben generar el concepto editorial, concepto de diseño, modelo de venta y difusión. Presentar a los estudiantes proyectos sociales y plantearlos desde problemas auténticos tiene tantas salidas como intereses posean, han resultado colecciones que incentivan a las niñas el estudio de la ciencia, a través de historias con niñas o jóvenes científicas que viven aventuras y desarrollan el conocimiento científico aprendido; se han desarrollado cancioneros para personas de la tercera edad, colecciones que presentan historias sobre enfermedades mentales desde quien la vive y desde quienes los acompañan, en

un intento de dar a conocer no desde el ámbito médico, pero si desde la divulgación para ayudar a desestigmatizar estas enfermedades y a lo largo de diez años muchos temas más.

Académicamente se tiene como objetivos:

- ❖ Fomentar en los estudiantes la búsqueda, propuesta y apropiación de diferentes métodos y estrategias para el análisis de información.
- ❖ Impulsar la toma de decisiones, a partir del análisis de la información obtenida.
- ❖ Estimular la toma de riesgos, búsqueda de innovación en las soluciones.
- ❖ Valorar el aprendizaje a partir del error.

En el caso de estudios de posgrado este tipo de proyectos tienen relación con lo que viven día a día ya que el planteamiento se maneja desde el contexto nacional. Como la misma autora concluye, este tipo de aprendizaje otorga a los estudiantes mayor retención y comprensión de conceptos, así como la aplicación e integración del conocimiento, motivación por el aprendizaje y desarrollo de habilidades de alto nivel (Díaz Barriga, 2003)

Los dos proyectos que se presentarán se plantearon a la primera generación que vivió el programa en contexto de pandemia por SARS CoV-2 y en entornos totalmente virtuales, la academia migró exitosamente los contenidos presenciales a un entorno híbrido, sesiones virtuales sincrónicas, para ello, las asignaturas pasaron de ser modulares (medio semestre cada una) de 4 horas por sesión a semestrales con sesiones de 2 horas, esto debido a que en los entornos virtuales se recomienda que sean más cortas, se adecuaron contenidos y ejercicios, buscando la misma calidad en la formación que en una sesión presencial.

El proyecto final planteado para la generación 21 fue realizar una colección de 3 libros, el primero de ellos, que es el que se forma por completo debía ser un texto libre de derecho de autor, que fuera recomendación de lectura de la Secretaría de Educación Pública para jóvenes a nivel Secundaria y Bachillerato de México, con la finalidad de aportar desde el diseño editorial libros bien conceptualizados y diseñados para entornos digitales, ya que en el momento de confinamiento las bibliotecas y escuelas permanecieron cerradas.

Derivado de este planteamiento los estudiantes debían realizar las siguientes acciones para configurar un proyecto viable, factible y pertinente:

- ❖ Investigar qué textos están libres de derechos de autor bajo la ley del país que los ostente.
- ❖ Definir a sus potenciales lectores (edad y nivel escolar)
- ❖ Determinar propuestas novedosas para presentar los textos
- ❖ Contextualizar los textos (en una edición comentada o con un glosario) ya que al ser libres de derechos tienen más de 100 años y así promover una mejor comprensión de los mismos.

### **Proyectos editoriales**

El primer proyecto final de la EDE que se presenta es la **Colección Banda Aparte** de Itzel Galván Nieto en este caso la motivación era proporcionar libros bien diseñados de textos clásicos que fueran de interés para los jóvenes de Bachillerato. Cada vez es más común que los estudiantes busquen en la red textos para leer, no siempre se encuentran textos bien diseñados por lo que es más difícil leerlos, a continuación se muestran parte de las directrices que tomó para realizar su colección:

#### **Temática**

Colección de tres libros de literatura satírica de géneros diversos que sea de libre descarga optimizada para lectura digital e impresión y encuadernación casera.

Selección de autoras basada en su personalidad y perspectiva de la vida. Fueron críticas y curiosas de su entorno, decidieron vivir bajo sus propias reglas, al margen de la sociedad.

#### **Concepto editorial**

1. **Evitar la condescendencia.** Los adolescentes no son niños ni adultos, pero sí tienen la madurez suficiente para entender temas complejos.
2. **Variedad de géneros.** Hay poco contenido para jóvenes que contemplen otros géneros además de la ciencia ficción y el terror. Por lo que se ha incurrido en una categorización de géneros para jóvenes.
3. **Libre distribución de la información.** Retribución a la comunidad. *Los libros no se roban, se expropián.*
4. **Poder de decisión.** DIY o Házlo tú mismo

En este caso particular se les propone a los lectores que hagan una impresión y encuadernación casera, esta propuesta es para atender sectores

poblacionales que no cuentan con dispositivos para la lectura digital, en este sentido plantea utilizar hojas de reuso para tener una menor huella medioambiental, en la EDE promovemos en nuestros estudiantes que siempre procuren reducir el impacto al ambiente generado por sus proyectos.

A partir de estas directrices Itzel genera un concepto de diseño que se ve reflejado en el *manifiesto de la colección*:

## BANDA APARTE

un manifiesto

LA CURIOSIDAD NUNCA HA MATADO A NADIE NI SIQUIERA AL GATO



DESAHÓGATE RIENDO AÚN SI ESTÁS LLORANDO



TODO APRENDIZAJE SIRVE PARA ALGO QUIÉN SABE EXACTAMENTE PARA QUÉ O CUÁNDO PERO SIRVE

TUS OBJETOS SON TUS TALISMANES, TU UNIVERSO PROPIO

SIEMPRE BUSCA MÁS PREGUNTAS QUE RESPUESTAS

AL BUEN OBSERVADOR POCAS PALABRAS

PERMITE QUE TU CREATIVIDAD VIVA ENTRE LA MENTE SALVAJE Y EL OJO DISCIPLINADO



NO EXISTE EL PLACER CULPOSO EL PLACER SE DISFRUTA SI LO SUFRES ¿QUÉ ESTÁS HACIENDO?

TEN LARGAS CONVERSACIONES CONTIGO MISMO HASTA NO ENTENDER NI LO QUE DICES

## OSCAR WILDE

Nació: 16 de octubre de 1854 en Dublín, Irlanda.  
Murió: 30 de noviembre de 1900 en París, Francia.

❖ Su madre, Jane Wilde, era poetisa y partidaria de los revolucionarios jóvenes irlandeses. Le enseñó que el acto creativo más importante es el de la propia identidad, mediante la teatralidad, el traje y la apariencia.

❖ Además de ser intelectual, era "socialité". Fue una de las personalidades más conocidas de su época. Desdeñaba los deportes y todo lo que se relacionara con la masculinidad tradicional, por lo que llevaba el cabello largo y usaba como adorno plumas de pavo real, flores, porcelana y objetos eróticos. A pesar de haber recibido ataques, se convirtió en un personaje de culto e ícono de estilo.

❖ En 1882, antes de ser un autor prolífico, realizó una gira de conferencias sobre el esteticismo en Estados Unidos, y fue un fenómeno cultural. Muchas personas compraron fotografías suyas realizadas por Napoleon Sarony, el Annie Leibovitz de la época, por lo que se convirtió en la primera celebridad capitalizable de la cultura occidental... equiparable a Kim Kardashian, pero en el siglo XIX.

❖ En 1895 protagonizó un escándalo tan complejo como cruel: era amigo de lord Alfred Douglas, y el padre de éste, el marqués de Queensberry, sospechaba que tenían un romance. El marqués le envió una carta que decía: "Para Oscar Wilde, aquél que presume de sodomita". Wilde respondió con una demanda, a la que prosiguieron juicios por "grave indecencia". Wilde argumentó con sarcasmo y humor, lo que le costó una condena de dos años de trabajos forzados en prisión.

❖ Falleció de meningitis en un hotel de París, presuntamente pidió una copa del champán más costoso y, consciente de que no podría pagarlo, le confesó a su doctor: "Estoy muriendo por encima de mis posibilidades". Esto probablemente sea falso, pero es más inspiradora esa historia que decir que murió pobre y olvidado.



Figura 1. Manifiesto de la colección Banda aparte, en el que la autora de la colección anima a las personas lectoras a acercarse a la lectura desde otras miradas, sin la seriedad que muchas veces se le asigna a la lectura de los clásicos.

Fuente: Realizado por la estudiante Itzel Galván Prieto en la EDE generación 2021.

Itzel Galván comenta de su proceso y decisiones de diseño:

La idea para la colección Banda aparte surgió con el objetivo de ofrecer un producto editorial que no encasillara los intereses del público adolescente de 16 a 19 años, por ello esta colección está planeada para ofrecer una variedad de géneros literarios, pero todos humorísticos/satíricos, con la intención de que amplíen su panorama literario y cultural, al ser personas que se encuentran en una etapa de la vida en la que están aprehendiendo lo más que pueden, que están buscando modos de expresión, asimismo que puedan reconciliarse con aquellos rasgos que otros (en especial los adultos) consideren como defectos.

De acuerdo con la investigación realizada los jóvenes adolescentes aún están muy acostumbrados a leer en impreso, a pesar de que todo su consumo de información sea a través de medios digitales. Sin embargo, hay veces que sí necesitan leer en digital ya sea por cuestión de baja disponibilidad de los libros, falta de dinero para comprarlos, o durante la pandemia la disponibilidad limitada de los servicios de librerías, por mencionar algunas situaciones, buscan libros en formato PDF en internet o fotocopias digitalizadas que pueden ser bastante incómodos para leer. Por ello, se incorporan las siguientes características en un solo proyecto. La primera es que aboga por la libre distribución de la información, por esto es un libro de descarga gratuita, bien diseñado y optimizado para la lectura digital e impresa, con el fin de retribuir algo a la lucha por el acceso a la información. Al estar fuertemente influenciado por la cultura del DIY o Hazlo tú mismo, es una manera en la que los lectores pueden ejercer su autonomía decidiendo si lo imprimen o no y cómo lo imprimen o encuadernarán y que al mismo tiempo puedan vincularse con él al ser un producto personalizable e interactivo. Por ello se les ofrecen dos alternativas de lectura, el PDF digital y la impresión y encuadernación caseras de bajo costo, para que ellos hagan su propio libro y lo puedan personalizar. Su formato es media carta, para que se impriman dos páginas en una hoja carta, que es el formato más común en la impresión casera, y no tengan que complicarse con más aspectos técnicos que doblar a la mitad para encuadernar. De igual manera, este método de impresión es una alternativa un poco más sustentable que la impresión offset de grandes tirajes, ya que se imprime lo que realmente se va a leer y se puede imprimir en hojas recicladas, ya que, por el tipo de doblado, el contenido que se recicle no interferirá con la lectura.

Considero que un aspecto que logré encausar fue la *desacralización* del libro. Un libro puede tener muchas formas y soportes, un libro no deja de ser libro por no tener una pasta dura o ser digital. Un libro es un agente cultural con gran capacidad de tomar múltiples formas para ser compartido. En términos de distribución de la información considero que el debate sobre si textos no impresos son libros o no es irrelevante, lo importante es que la información se mantenga viva, que sea leída, apropiada y compartida, se muestran imágenes del proyecto a continuación:

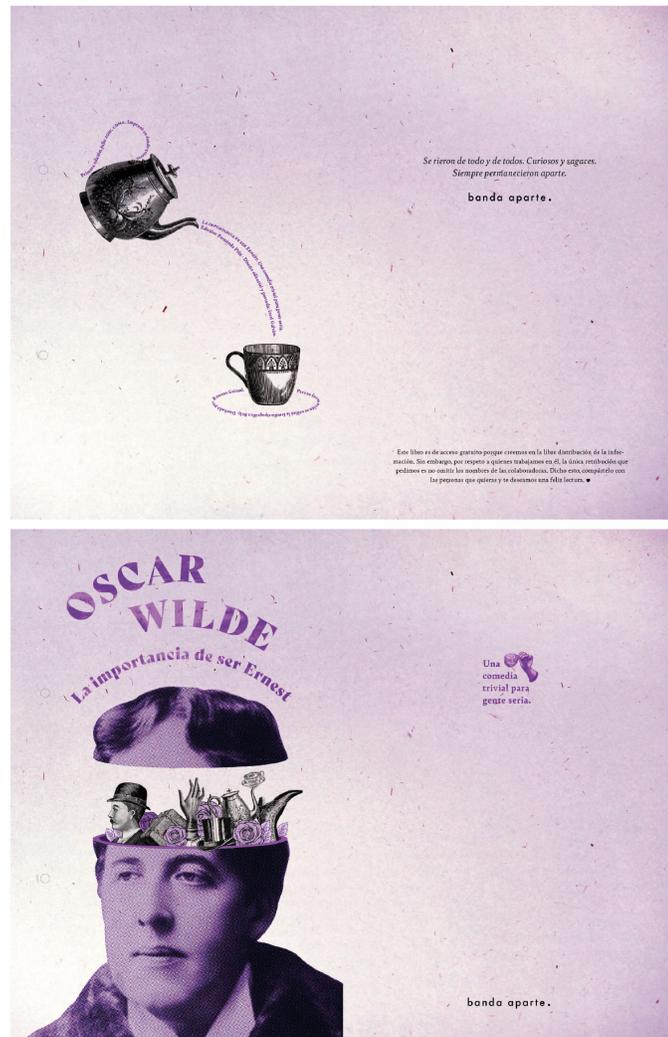


Figura 2. Emplanes del libro *La importancia de llamarse Ernest*. Fuente: Realizado por la estudiante Itzel Galván Prieto en la EDE generación 2021.

El segundo proyecto que se presenta es la **colección *inmortalidad infinita*** de Gabriela Carrillo Urcid.

En este caso Gabriela define realizar una colección de libros bilingües *ñahñu*/español, México es un país con una gran riqueza en lenguas, en este caso si bien se cuenta con un número considerable de hablantes, pero estos se dividen en 9 variantes por lo que diluyen, además de no existir gran cantidad de textos para resguardar cada una de ellas así como el conocimiento de esta cultura, por otra parte estos proyectos son importantes, porque si bien se cuenta con una institución como el inali se requieren más esfuerzos para dar a conocer a los no hablantes de lenguas, la gran riqueza que existen en nuestro país y que al perderse una de ellas se pierde parte del patrimonio intangible que hace que México tenga una cultura tan rica y diversa.

Gabriela Carrillo describe su proyecto:

La colección *Inmortalidad in/finita* está conformada por títulos que tienen como tema principal la *inmortalidad*, siendo elegidos tres autores ingleses que representan minorías: Mary Shelley, Oscar Wilde y Daphne Du Maurier.

Tanto en los forros como en los interiores del libro, *el mortal inmortal*, se ha priorizado la presencia del idioma *hñahñu*. La gama cromática hace referencia a la muerte, nuestras raíces (día de muertos) y el misterio; la caligrafía utilizada en los forros ha sido creada en específico para este proyecto permitiendo un contraste entre las ilustraciones y la tipografía. Los tres tomos cuentan con una actividad, la biografía del autor y un glosario.

La colección *Inmortalidad in/finita* representa una oportunidad para generar espacios de convivencia entre hablantes de lenguas nativas e hispanohablantes, permitiendo, por un lado, el interés por la lengua *hñahñu* a niños de zonas urbanas, y por otro, que los niños de zonas rurales como el Valle del Mezquital, zona perteneciente a el estado de Hidalgo, puedan estar en contacto con literatura universal, y así, colaborar con la presencia de más libros en su idioma por lo que los niños encontrarán un incentivo para seguir aprendiendo, promoviendo a autores que representan minorías, así como conocer y revalorar la riqueza lingüística de nuestro país, disminuyendo el abandono escolar, se muestran imágenes del proyecto a continuación:



Figura 3. Proyecto INMORTALIDAD IN/FINITA, libros de autores clásicos de ciencia ficción bilingües hñahñu/castellano.

Fuente: Realizado por la estudiante Gabriela Carrillo Urcid en la EDE generación 2021.

Como podemos observar en los dos casos la presentación del proyecto así como las directrices definidas por las estudiantes para realizarlos son particulares y enfocadas a problemas muy distintos dentro de una problemática común, acercar la lectura de diversos temas y autores a la juventud mexicana, en un contexto como la pandemia donde se les puede presentar en soportes digitales e impresos o para impresión casera.

**◆ Conclusiones** En primera instancia el aprendizaje por proyectos que se genera a partir de problemas reales provoca mayor motivación en el estudiantado, ya que hay un involucramiento personal en el tema elegido y por lo tanto mayor interés en llegar a soluciones novedosas.

A lo largo de las generaciones se ha constatado que estos proyectos tienen muy buenos resultados no solo en un aprendizaje significativo, sino también en los resultados novedosos que proponen al sentirse identificados e involucrados con el tema y público elegidos.

Contar con el apoyo de la pedagogía para entender el marco desde el cual proponer los proyectos, ayuda para que el resultado sea el esperado en términos de aprendizaje, aún en entornos de posgrado, donde la particularidad radica en que el conocimiento ya lo tienen, y el reto es cómo mover al estudiantado de lugar para que prueben nuevas herramientas y formas de abordar los problemas de diseño editorial, en este nivel educativo el miedo al que se enfrentan es a equivocarse, justo porque ya saben lo que hay que hacer, esto se vuelve en ocasiones una dificultad si no se permiten soltar la seguridad de lo que realizan cotidianamente y probar acercamientos nuevos a los proyectos.

Particularmente estos dos últimos años de enseñanza híbrida en entornos virtuales, puedo constatar que, ante la duda de si se lograrían los mismos resultados con un cambio total de entorno educativo –de presencial a virtual–, la calidad de los proyectos se mantuvo en su mayoría, como docente el trabajo aumentó por la cantidad de asesorías individuales y respuestas a correos, también para el estudiantado fue un reto, al tener que adaptarse a la virtualidad donde las preguntas tienen que ser más concretas, al no tener la fluidez de estar cara a cara, ha sido de gran aprendizaje para todos, el siguiente ciclo el programa vuelve a entornos presenciales, pero mantendré dinámicas de la virtualidad por encontrarlas acertadas. ●

**◆ Referencias** Díaz Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 5 (2). Recuperado 15 de febrero de 2022 de <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>

- Plan de estudios Especialidad en Diseño editorial. (2018). México: INBAL
- Ausbel, D, Novak, J y Hanesian, H. (2014). *Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Díaz Barriga F. (2006). *Enseñanza Situada. Vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw Hill.
- García, J. N. (2002). El aprendizaje basado en problemas: ilustración de un modelo de aplicaciones en psicopedagogía. *Cultura y Educación*, 14(1), 65-79.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. N.Y.: Routledge.
- Lave, J. (1991). *La cognición en la práctica*. Barcelona: Paidós
- Lave, J. y Wenger, E. (1999). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pozo, J. (2016). *Aprender en tiempos revueltos. La nueva ciencia del aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Reeve, J. (2010). *Motivación y Emoción 5ª ed*. México: McGraw Hill. (p 105-125)
- Restrepo Gómez, B (2005). *Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria*. *Educación y Educadores*, 8, 9-19. Recuperado 3 de Marzo de 2022. de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400803>

### ◆ Sobre las autoras *Adriana L. Esteve González*

Originaria de la Ciudad de México. Doctora en Cartografías del Arte Contemporáneo por el INBAL, Maestra en Comunicación y Lenguajes Visuales por Iconos, Licenciada en Diseño Gráfico por la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes.

Desarrolla dos líneas de diseño: Diseño Editorial, durante sus 35 años de experiencia profesional ha participado en diversas fases del proceso de edición y diseño en la publicación de libros y revistas y realización de estrategias de diseño para la apropiación de espacios a través del arte y gestión y producción de eventos artísticos y conmemorativos.

Ha trabajado con Fondo de Cultura Económica, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, INBA, Fundación Alberto Baillères y otras instituciones.

Desde 2006 se incorpora a la EDINBA como docente y tutora de proyectos en Licenciatura, Especialidad y Maestría. Coordina la Especialidad en Diseño Editorial desde 2012. Sus líneas de investigación la complejidad y los sistemas complejos, la docencia del diseño y la imagen de las mujeres en el arte y el diseño. Pertenece a la Red de Diseño para el Desarrollo Social y ha intervenido en varios Foros y Seminarios sobre Diseño.

*Nuria Mendoza Fernández*

Originaria de la Ciudad de México, Doctora en Educación y Maestra en Investigación y Desarrollo de la Educación por la Universidad Iberoamericana.

En sus más de 30 años de trayectoria profesional ha impartido clases a nivel Preparatoria, Licenciatura y Profesional técnico, así como proyectos educativos con comunidades. Actualmente es profesora de la universidad Iberoamericana.