

En este primer semestre de 2020, un año que marcará para muchos el inicio de nuevos retos, de cambio de paradigmas, para muchos de nosotros la actividad docente resultó un salto al vacío, dado que nos vimos en la imperiosa necesidad de improvisar una educación a distancia, resolviendo tecnológicamente la impartición de nuestra cátedra sin tiempo, algunas veces, de poder aprender a profundidad las diferentes herramientas para el aprendizaje, resultando una experiencia llena de temor e incertidumbre.

La actividad como investigadores no fue muy diferente, considerando el tiempo que requiere la búsqueda en un océano informático y la complejidad que conlleva, en ocasiones, la comunicación hombre-máquina.

Y, a pesar de todo ello y la sensación de vulnerabilidad que hemos experimentado, rescatamos en nosotros la capacidad de adaptación y evolución.

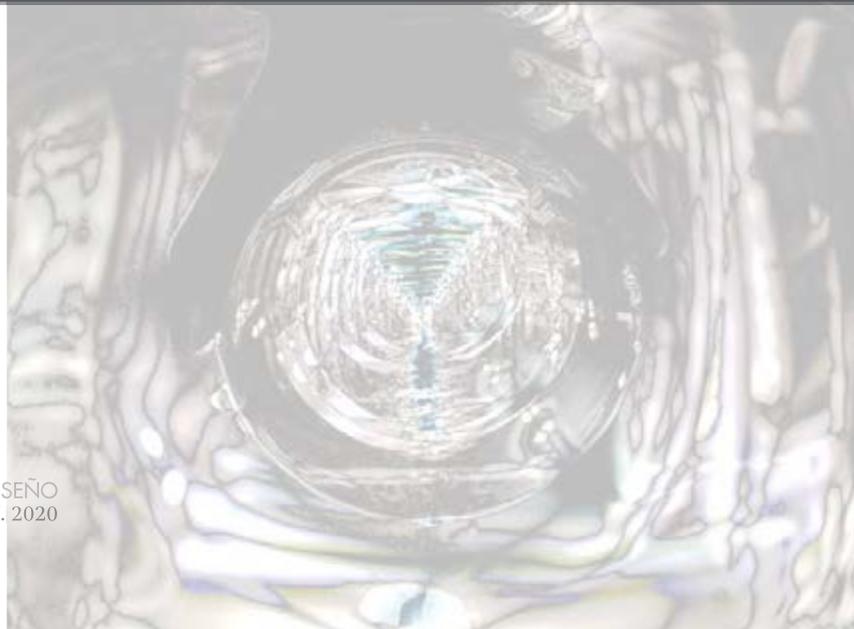
Este número 13 será recordado porque, a pesar de la pandemia, el confinamiento, la incertidumbre y la zozobra, el mundo siguió adelante. La docencia y la investigación no se detuvieron, reforzando la importancia de apropiarse de las herramientas tecnológicas a favor de nuestro quehacer como docentes e investigadores.

La Dra. Selene Marisol Martínez Ramírez, en su artículo *Usabilidad de superficies interactivas en ambientes colaborativos*, relata el proceso y el resultado de su investigación dentro del campo de la interacción humano-máquina, busca sustentar cómo los criterios establecidos cambian cuando se usa en ambientes colaborativos, es así que propone y presenta los criterios encontrados como resultado de la observación y experimentación que llevó a cabo.

La Mtra. Mariel García Hernández y el Dr. Marco Antonio Marín Álvarez argumentan acerca de la importancia del diseño centrado en el usuario, basados en la propuesta de Jorge Frascara, quien plantea definiciones y teorías que destacan en la praxis del diseño de la información. En su artículo *El diseño de la información: una aproximación al diseño centrado en el usuario, un rediseño metodológico basado en la propuesta de Frascara*, la Mtra. García y el Dr. Marín proponen un reagrupamiento de las funciones esenciales de esta metodología, la cual consta de tres pasos, y concluyen, entre otras cosas, que el diseño de información encuentra su esencia al centrar todos sus esfuerzos en el reconocimiento de las necesidades y expectativas de información del usuario con respecto a cualquier proyecto de diseño de esta índole.

En el artículo *La realidad aumentada como experiencia de enseñanza-aprendizaje constructivista*, de la Dra. Paloma Rodríguez Valenzuela, se muestra un análisis comparativo de las diferentes herramientas que favorecen el aprendizaje constructivista; genera un estado de arte en las aplicaciones y proyectos realizados con la tecnología de la realidad aumentada (RA) dentro de la docencia, que puede contribuir al aprendizaje significativo y al aprendizaje activo que involucra a los estudiantes en construir el conocimiento a partir del contacto





con su entorno. La RA integra contenido digital con la realidad, objetos y escenarios reales a través de objetos simulados o virtuales, con los que el estudiante interactúa y es capaz de dirigir y asimilar el conocimiento, lo que favorece el aprendizaje constructivista.

El Dr. Francisco Platas López y el Dr. Santiago Osnaya Baltierra retoman el concepto de subsunción en torno a la esencia del diseño de los sistemas tecnológicos en su artículo titulado *Subsunción y diseño de nuevas tecnologías*; parten del uso de las ideas teóricas de Marx en cuanto a los términos de subsunción real y subsunción formal; plantean un acercamiento para explicar el desarrollo y empleo contemporáneo del término, y así proponer una salida en torno al debate sobre la interpretación de la locución para respuesta a la problemática de los tiempos actuales que se da en el ámbito de los diseños, particularmente en lo referente a su total “tecnologización”.

La Dra. María Teresa Olalde Ramos aborda, en su artículo *Percepción y pensamiento visual*, la importancia de la comprensión e interpretación desde la visualización de la información, ya que, a partir de lo visual, el cerebro construye conceptos perceptuales que permiten aprehender lo que vemos. Argumenta que la sociedad digital se mueve constantemente, la rapidez e inmediatez en el consumo de información se centra en el lenguaje textual icónico, en donde la mayor parte de la información que se recibe es a través de la vista; también comenta que la visualización de datos es una manera de transmitir conceptos que puede apoyarnos en el mejor entendimiento de la información.

Con un profundo agradecimiento, los integrantes del equipo editorial de la revista queremos reconocer el arduo y constante trabajo que realizó la Mtra. Adriana Acero Gutiérrez durante estos años como creadora y editora de la publicación. Asimismo, es un gusto compartirles que se logró la indexación en la plataforma EBSCO, como resultado del compromiso y el esfuerzo en la búsqueda de calidad en contenidos y, por supuesto, de la valiosa participación de cada uno de los miembros del equipo editorial, autores, dictaminadores y lectores de la revista, quienes decidieron confiar en este proyecto y ser partícipes del mismo.

Mónica E. Gómez Ochoa
Editora
Junio, 2020.

