



Sergio Pacheco Soto

Universidad Técnica Nacional, Costa Rica

spacheco@utn.ac.cr

<https://orcid.org/0000-0002-7963-9901>

## **Evaluación basada en proyecto: la experiencia en el curso de Artes Finales de la Carrera de Diseño Gráfico**

### **Resumen**

La experiencia de aprendizaje presenta la puesta en práctica de la estrategia denominada la *Evaluación basada en proyecto*, que se aplicó en el examen final del curso de Artes Finales de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica Nacional, Sede del Pacífico, durante el segundo cuatrimestre del año 2022. Dicha actividad evaluativa permitió a los estudiantes aplicar el conocimiento adquirido en el curso, al poner a prueba sus habilidades y destrezas. Así mismo, esta experiencia de aprendizaje es utilizada por los docentes para valorar el nivel de conocimientos y habilidades alcanzado por las personas estudiantes. En el contexto de la educación superior, estas desarrollan sus competencias genéricas y profesionales, que son determinantes en su perfil como estudiante universitario, al tiempo que fortalecen la inteligencia relacionada con la resolución de problemas en el ámbito del diseño gráfico. Al finalizar la experiencia se realizó un proceso evaluativo por medio de una encuesta para conocer la opinión de las personas estudiantes, en cuanto al uso de

esta estrategia como una evaluación alternativa y cómo les favorece en su formación como futuros profesionales.

**Palabras claves:** Estrategias educativas, inteligencia, aprendizaje basado en proyecto y evaluación alternativa.

### **Conceptualización**

Pimienta (2012) plantea que los proyectos permiten “la inmersión del estudiante en una situación o una problemática real que requiere solución o comprobación. Se caracteriza por aplicar de una manera práctica una propuesta que permite solucionar un problema real desde diversas áreas del conocimiento” (p. 132), de ahí la importancia de aplicarlo en los procesos formativos.

En esta línea, es una experiencia de aprendizaje que busca enfrentar a las personas estudiantes con casos para que construyan conocimientos y adquieran habilidades y destrezas en un ambiente de simulación de situaciones reales. En esta línea, Toledo y Sánchez (2018) consideran este tipo de enseñanza y aprendizaje como una innovación en educación superior, que puede ser utilizada para trabajar las competencias profesionales determinantes en el perfil del estudiante universitario. Lo anterior, plantea retos en cuanto a la formación de las personas estudiantes.

Por su parte, Rekalde y García (2015) apuntan a que “La sociedad actual demanda ciudadanos y ciudadanas competentes para crear sobre su experiencia, lo que deja atrás la acumulación de conocimiento académico sin una aplicación práctica en la vida” (p. 220).

El utilizar esta estrategia en el campo evaluativo y formativo cumple con lo planteado en el Modelo Educativo de la Universidad Técnica Nacional (2016), en el cual se “los planes y programas académicos se orientan hacia la formación para la vida y al desarrollo de perfiles profesionales que respondan a las necesidades del mundo productivo y al continuo avance de la tecnología como motores de desarrollo social” (p. 3), por eso, el uso de la tecnología como instrumento para resolver problemas, es parte inherente a la forma de aplicar diversos tipos de aprendizajes o diversas metodologías que potencialicen el desarrollo integral en nuestros días. En este sentido, Carrasco (citada por Ojeda y Hernández, 2012) alude al concepto de efectividad de la inteligencia de la siguiente forma:

(...) en el ejercicio de percibir, valorar, expresar, experimentar, comprender, manejar emociones, etc., la inteligencia y su efectividad se logra a través de un trabajo productivo coordinado, por lo que el grupo de trabajo se vuelve competitivo y, a la vez, hace que la empresa se catalogue también dentro de esos márgenes de competitividad (p. 172).

Así, los resultados obtenidos, a partir de experiencias educativas orientadas a que los aprendientes, se enfrenten con situaciones que simulen contextos reales, por medio del uso de tecnologías, son especialmente importantes

para fortalecer las habilidades y los conocimientos adquiridos en el plan de estudio de la carrera; también nuevas formas de fortalecer las metodologías de aprendizaje desde el área docente.

De acuerdo con lo anterior, dicha experiencia de aprendizaje es considerada una metodología activa, ya que según Bernal y Martínez (2009) presenta las siguientes características:

1. El estudiante es un protagonista activo de su aprendizaje.
2. El aprendizaje es social. Los estudiantes aprenden mucho más de la interacción que surge entre ellos que solamente de la exposición.
3. Los aprendizajes deben ser significativos. El aprendizaje requiere ser realista, viable y complejo de forma que el estudiante halle relevancia en la transferencia de dicho contenido (p.102).

Por otra parte, dicha experiencia de aprendizaje puede aplicarse para poner en práctica una evaluación alternativa, alejada de los principios y conceptos puramente sumativos, mediante la resolución de proyectos como una forma de aprendizaje más significativa. En este sentido para Mateo y Martínez (2008) el enfoque tradicional de evaluación no nos asegura cómo se está aprendiendo en el aula y acotan “el tipo de capacidades que ponen en juego nuestras pruebas no siempre está relacionado con el tipo de conocimiento y habilidades que tienen verdadera relevancia en el mundo real” (p. 14).

Bajo este contexto, la evaluación alternativa puede ser considerada como uno de los componentes importante en los cursos, enfocado en acercar la experiencia del aula, al mundo real.

## **Explicación de la metodología**

La metodología consiste en elaborar una estructura de trabajo que guíe a los grupos en el desarrollo de la actividad práctica. De esta forma, se les proporciona los insumos gráficos y de diseño necesarios para que, a partir de ellos, puedan realizar el proyecto propuesto.

La evaluación alternativa pretende demostrar los alcances y limitaciones que presenta el grupo en la aplicación de los conocimientos y habilidades exploradas durante el curso, de manera grupal y colaborativa y enfrentados a una simulación de un caso real de diseño gráfico.

La experiencia de aprendizaje se aplicó en el curso de Artes Finales de la carrera de Diseño Gráfico de la Sede del Pacífico, en el segundo cuatrimestre del año 2022. El objetivo de la experiencia fue aplicar una evaluación alternativa, así como realizar la planificación, seleccionar los insumos apropiados y evaluar el resultado de un trabajo colaborativo, sin tener que hacer uso de una prueba escrita para que el estudiante demostrara lo aprendido. Para ello, se recreó un ambiente colaborativo, en donde los estudiantes resolvieran un proyecto de diseño asignado por medio de equipos de trabajo, previamente, definidos por los mismos estudiantes, con el uso de la tecnología. El proyecto involucró a 19 personas estudiantes de la carrera (población meta), con una metodología cuantitativa así como

un método basado en la resolución de proyecto.

## **Las cuatro fases involucradas en la estrategia como una evaluación alternativa**

**Creación de equipos de trabajo:** para llevar adelante la experiencia, se propuso la creación de un periódico de 16 páginas, las cuales contenían lo siguiente: la información de contenido editorial, dimensiones del medio, sus características formales, así como aspectos de promoción y publicidad. La totalidad de estudiantes fueron distribuidos en cinco equipos: diagramación de artículos, diseño de anuncios publicitarios, diseño de material promocional, diseño de logotipo y personaje y revisión de arte final.

Para recrear un ambiente laboral, a cada uno de los participantes se le identificó con un gafete con su nombre y el departamento al que pertenecía (de acuerdo con el equipo) y se agruparon en el laboratorio de cómputo que tiene la Universidad. Este detalle generó buenas expectativas, al crearse un sentido de pertenencia, lo cual visibilizó la importancia de cada uno dentro del desarrollo del producto final. Cada equipo nombró a un líder encargado de articular el trabajo y de aclarar dudas con el docente.

**Desarrollo del proyecto:** los procesos de diseño ya eran conocidos por los estudiantes, pues durante el curso se realizaron múltiples ejercicios para que pudieran enfrentar esta experiencia con empoderamiento teórico y práctico. Todos los equipos comenzaron a generar las respectivas soluciones de diseño, a excepción del departamento de arte final, que tenía

la misión de revisar que todo lo diseñado cumpliera con los estándares de calidad del sistema de impresión, en este caso: Prensa Rotativa.

Conforme se fueron completando los ejercicios de diseño de artículos y publicidad, los documentos eran enviados, por medio de la red interna del laboratorio a los compañeros y compañeras del equipo de arte final, quienes iban construyendo el documento final y revisando los estándares. Al mismo tiempo, los equipos de creación de personaje y logotipo y del material promocional trabajaban para poder incorporar sus creaciones a los diseños de los equipos que así lo requiriera. El uso de la red interna facilitó mucho el trasiego de la información necesaria para completar el proyecto en el tiempo dispuesto.

### **Resultado gráfico final**

El proyecto del examen final se pudo realizar en tiempo y forma, según lo dispuesto en la planificación, así el departamento de arte final pudo entregar una carpeta (empaquetado) con todos los documentos necesarios para que pueda llevarse al sistema de impresión sin problema.

Los artes finales cumplieron con la resolución apropiada de las fotos, modo de color, uso de negros sobreimpresos, conversión a curvas, tamaños máximos, duotonos, material para web y separación de color para serigrafía, de forma tal que se pueden reproducir de manera real en los sistemas convencionales de impresión. Además, el estándar de calidad, en cuanto a imagen y diseño, está a la altura de un producto comercial competitivo.

**Realización de encuestas posprueba:** las opiniones de los involucrados en esta experiencia fueron de suma importancia para identificar las fortalezas, pero, sobre todo, para señalar posibles áreas de mejora, al proyectar en su aplicación en futuros proyectos de ésta índole.

En este sentido, se realizaron formularios de opinión de manera anónima, por medio de *Google Forms*, para evaluar los resultados. Se recibieron respuestas de 16 estudiantes, por lo que hubo tres que no participaron en el proceso de consulta.

### **Exposición de la experiencia del docente en el desarrollo de la estrategia de aprendizaje**

Los resultados obtenidos en la aplicación de esta forma de evaluación arrojan datos muy positivos, con respecto al nivel de aprendizaje logrado por los estudiantes del curso, en cuanto al saber conocer y hacer, al aplicar los métodos de diseño necesarios para crear un proyecto editorial. Asimismo, el nivel de estrés que con mucha frecuencia acompaña la realización de pruebas finales, se diluye al ser un trabajo colaborativo, en el cual la interacción fomenta el aprendizaje en grupo, así como la discusión y la toma de decisiones. Al estar divididos en equipos, pareciera que se aumenta la responsabilidad en el buen trabajo de diseño, pues los resultados afectan a los demás.



## **Resultados de aprendizaje**

Al poner en práctica esta experiencia de aprendizaje se obtienen los siguientes resultados:

1. Crear ambientes colaborativos de aprendizaje.
2. Incentivar la responsabilidad en el enfrentamiento de problemas complejos.
3. Incentivar la resolución de casos reales.
4. Impulsar la creatividad y el pensamiento crítico.
5. Aplicar la evaluación alternativa y no solo la resolución de una prueba escrita.
6. Aplicar metodologías activas en la construcción del aprendizaje.
7. Integrar a la comunidad estudiantil en la creación de propuestas educativas innovadoras.
8. Interconectar los saberes (hacer, conocer, ser y convivir) en los espacios de aprendizaje.

Los resultados obtenidos muestran el impacto que pueden tener las estrategias educativas centradas en formas de evaluación que consideren aspectos como el trabajo grupal, el uso de conocimientos y habilidades en situaciones de simulación reales y en la práctica, como ejes principales. También, muestran la receptividad a estas formas diferentes de aplicar los conocimientos adquiridos en el curso, por parte de los grupos de personas estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.

## Referencias

Bernal, M. y Martínez, M. (2009). Metodologías Activas para la enseñanza y el aprendizaje. Revista Panamericana de Pedagogía. (N.º 14), 101-106.

Mateo. J. y Martínez, F. (2008). La evaluación alternativa de los aprendizajes. Ediciones Octaedro. Cuadernos de Docencia Universitaria. Barcelona.

Ojeda. A. y Hernández, J. (2008). Las competencias laborales: una construcción recíproca entre lo individual y lo grupal. Revista Enseñanza e Investigación en Psicología. Vol. 17 (1), 171-187

Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias*. Pearson

Rekalde, I. y García, J. (2015). El Aprendizaje Basado en Proyectos: un constante desafío. *Innovación Educativa*, (25).  
<https://doi.org/10.15304/ie.25.2304>

Toledo, P. y Sánchez, J. (2018). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia universitaria. *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado*, 22 (2), 429-449.

Universidad Técnica Nacional. (2016). Modelo Educativo de la Universidad Técnica Nacional. Alajuela: Editorial Universitaria EUTN.

## ANEXOS



Estudiantes del curso de Artes Finales que participan de la experiencia

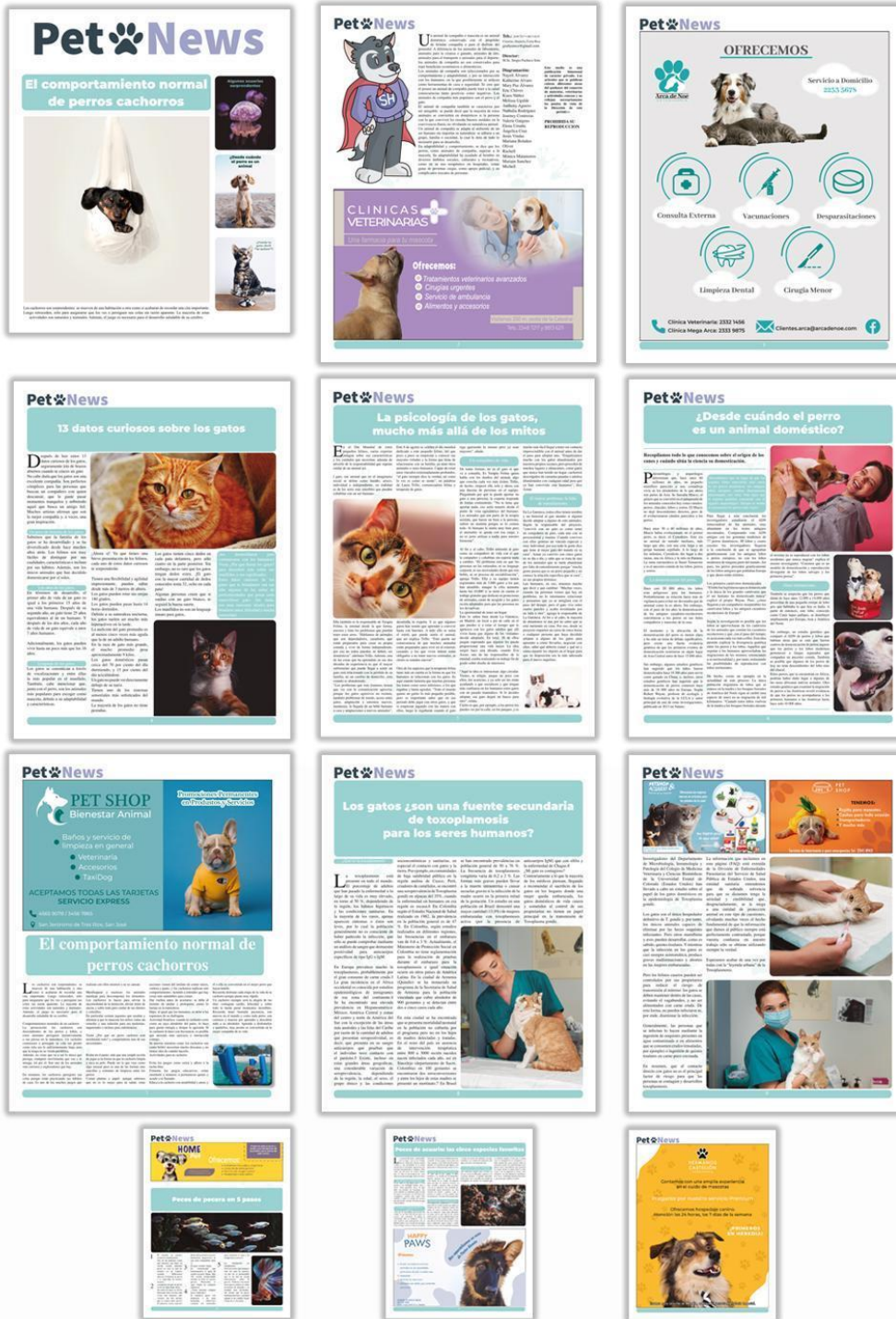


Equipo de estudiantes discutiendo estrategias



Equipos de trabajo





Muestra del medio completo

# Pet News



Pet News



Pet News

**Pet News**

Esta publicación está dedicada a los más felices y patéticos amantes de los animales. Les que quieren conocer las noticias en general y las que desean especular la realidad de sus vidas.

Se busca:  
- Diseñar  
- Desarrollar  
- Crear un mundo  
- Que sea un mundo  
- Que sea un mundo  
- Que sea un mundo  
- Que sea un mundo

Periódico Bimensual,  
3000 ejemplares  
\* Precio cobrado a la entrega  
Papel: Escor sobre Marca 02

ESPACIO	TAMANO	PRECIO
ENCUADERNADO	25x35 CM	\$250.000
ENCUADERNADO	20x25 CM	\$150.000
ENCUADERNADO	15x20 CM	\$100.000
ENCUADERNADO	10x15 CM	\$50.000
ENCUADERNADO	5x10 CM	\$25.000

MÁS INFORMACIÓN:  
TEL: 2345 - 6789 / WWW.PERIODICOPETNEWS.COM

Material promocional y logotipo

