

El Diseño de Packaging en el proceso de enseñanza y aprendizaje para fortalecer la creatividad

Autores

Lic. Mabel Fuentes Guardia

Estudiante Mayram Jerusalén Rivero Bravo

Instituto de Investigaciones del Hábitat, Facultad de Arquitectura y Cs. del Hábitat, Universidad de San Francisco Xavier, Carrera de Arte y Diseño Gráfico.

Argumento

El diseño de packaging en el proceso de enseñanza y aprendizaje para fortalecer la creatividad, es importante la aplicación de conocimientos teóricos y prácticos por parte del estudiantado en la asignatura. Poner en practica la creatividad es poder obtener resultados personalizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del diseño de envases que considera diseñar marca, etiqueta, colores, tipografías, a tributos del producto líquido o sólido, el diseño final debe comunicar óptimamente sin dejar interpretaciones abiertas en el publico meta al cual se emitirá la comunicación visual de envase.

Evaluación

- Según varios autores se aplicó el diseño de packaging bajo los siguientes parámetros:
- Investigación, sobre los atributos del producto de packaging.
- Diseño analógico de la marca del packaging, se aplicó la técnica de creatividad de lluvia de ideas.
- Diseño digital de la marca del packaging.
- Diseño analógico de la etiqueta, se analizó las características más importantes que se requiere.
- Diseño digital de la etiqueta, vectorización de la propuesta que rompa esquemas de diseños básicos.
- Diseño de packaging primario, con aplicación de colores, fuentes tipográficas y estructuras creativas.

El diseño de packaging de productos es guiado y evaluado por el educador en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a los estudiantes donde aplican diferentes técnicas de creatividad para que puedan innovar y crear diseños que impacten visualmente al espectador.

El diseño de packaging contiene los siguientes objetivos:

- Investigar sobre el tema que se va trabajar.
- Seleccionar la información relevante.
- Aplicar técnicas de creatividad.

- Proponer ideas innovadoras.
- Diseñar envases creativos.
- Innovar en todo el proceso de diseño.

Resultados del proyecto evaluado:

- Selección del producto.
- Propuestas de marca.
- Diseño de etiqueta.
- Diseño de packaging primario.



Imagen 1: Propuesta de marca analógica



Imagen 2: Propuesta de marca digital



Imagen 3: Diseño de etiqueta



Imagen 4: Diseño Packaging primario

BIBLIOGRAFÍA

Fiel P. (2015). Ilustración Packaging. Editorial Instituto Monsa S.A. Barcelona

Wiedemann J. The Package Design Book. Editorial Taschen Multilingual. Barcelona.

Dufranc G. La Comunicación del Packaging. Editorial Independently Published. Barcelona.

Modalidades de enseñanza – aprendizaje y su relación con los estudiantes antes, durante y después de la pandemia SARS-CoV-2

Autores

Lic. Lucy Llanque Mendoza

Instituto de Investigaciones del Hábitat, Facultad de Arquitectura y Cs. del Hábitat, Universidad de San Francisco Xavier, Carrera de Arte y Diseño Gráfico.

Resumen

La modalidad de enseñanza-aprendizaje en el ámbito universitario público en gran parte fue presencial, pero todo esto cambio luego de la pandemia, de esta manera se visualizó las distintas modalidades de enseñanza-aprendizaje y su relación con los estudiantes. Por lo cual, el presente artículo reflexiona acerca de los beneficios de las distintas modalidades de enseñanza-aprendizaje a partir de la experiencia de los estudiantes de la carrera Arte y Diseño Gráfico antes, durante y después de la pandemia.

Desde 2021 existe la posibilidad de que los sistemas educativos mundiales, y específicamente los sistemas de educación universitaria, retornen o bien a la presencialidad absoluta, o bien se ingrese en un sistema mixto, que aproveche las posibilidades abiertas por la educación virtual en los años de la pandemia de SARS-CoV-2. Justamente este sistema mixto es el que se conoce, en inglés, como el

Introducción

La temática de la educación no presencial, semipresencial, a distancia o virtual ha estado presente en los debates pedagógicos en América Latina desde el último tercio del siglo XX. Rama (2021) explica que la educación presencial en el ámbito de la educación superior a partir de los años 70 experimentó una ruptura brusca a partir de la creación de computadoras personales, la aparición de Internet, la telefonía móvil y la conectividad, dando como resultado la creación de nuevas posibilidades de educación, gracias al acceso al conocimiento a través de la World Wide Web, lo que significó también la aparición de la educación virtual como una nueva modalidad de enseñanza/aprendizaje, con un gran potencial de transformar la educación en el siglo XXI.

La educación virtual facilitó nuevas formas de interacción en los procesos de enseñanza/aprendizaje, tanto de forma sincrónica (cuando los docentes y los estudiantes coinciden en el tiempo), como de forma asincrónica (cuando docentes y estudiantes no necesitan coincidir con su presencia al mismo tiempo), mediante plataformas virtuales que facilitan el acceso a los servicios educativos a poblaciones cada vez más amplias.

Como producto de la pandemia del SARS-CoV-2, aparecida en diciembre de 2019, las

medidas tomadas a nivel mundial por los gobiernos implicaban distanciamiento social y cuarentenas, se tuvieron que impulsar el teletrabajo o trabajo a distancia a través de la conexión a la Red Informática Mundial, y esto implicó que los sistemas educativos tuvieran que ser, obligatoriamente, a distancia, lo que aceleró un gran quiebre en las formas tradicionales de la gestión, la organización y la realización de la educación presencial, buscándose alternativas a distancia con el auxilio de los medios digitales para continuar adelante con esta “teleeducación”.

En ese sentido, en Latinoamérica el modelo educativo tradicional se mantuvo vigente hasta la tercera década del siglo XX, y no fue hasta la llegada repentina de la pandemia de SARS-Cov-2 a principios de 2020, que la educación superior tuvo que buscar una alternativa más eficiente para los procesos de enseñanza/aprendizaje a distancia. Esto ocurrió a pesar de que la educación a distancia ya se había implementado por primera vez en el año 1976 en la Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador, y en la década de 1980 en Argentina, cuando surgió el curso educativo abierto. Aún más, los modelos de educación a distancia existían por los menos desde la década de 1940, especialmente para la formación en áreas técnicas, siendo Argentina y México los países que más desarrollo dieron a estas formas de educación “por correspondencia” (como se las llamaba por entonces, dado el papel de los correos como medio de conexión educativa).

Contexto

En Bolivia, por su escenario geográfico propicio, se fue implementando la educación virtual a principios del siglo XXI, a través de plataformas como Moodle, Claroline, Dokeos, o por plataformas diseñadas por las propias universidades, siendo la Universidad Nacional de Siglo XX (UNSXX) de Llalagua, la primera en implementar la educación a distancia a través de un programa de educación a distancia para maestros normalistas, en la década de 1980. Sin embargo, cabe resaltar que la semipresencialidad no fue implementada en Latinoamérica como un instrumento de educación de manera mayoritaria, pero debido a la pandemia del SARS-CoV-2 se tuvo que implementar la virtualidad de manera prácticamente universal y obligatoria.

Es así que en la carrera de Arte y Diseño Gráfico localizada en la ciudad de Sucre paso de una dinámica analógica, presencial, centrada en la transferencia de conocimientos basada en una dinámica muy estructurada, frontal de los temas, a una dinámica educativa que está transformándose en diversas dimensiones, tales como las aulas virtuales, las plataformas educativas online, los procesos virtuales sincrónicos-asincrónicos, y la conectividad.

Características Sociales

Los estudiantes que comprende una edad de 18 a 36 años cumplidos, de ambos sexos, matriculados en los últimos de la carrera Arte y Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca.

La carrera de Arte y Diseño Gráfico implementaba antes de la pandemia las actividades académicas de forma presencial en horario de oficina, el cuál fue irrumpiendo y eso genero cambios sustanciales en los procesos de enseñanza/aprendizaje, tanto para los docentes como para los estudiantes de distinto nivel de preparación. La nueva situación revela que la carrera carece de políticas que permita contar y aprovechar los beneficios de las distintas modalidades que permita contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conceptos

Modalidades de enseñanza es un proceso de enseñanza –aprendizaje ofreciendo una experiencia a partir de los medios, procedimientos y tiempos para llevarse a cabo.

Las modalidades son conjunto de actividades con el propósito de lograr los objetivos de enseñanza y aprendizaje son las configuraciones en las que se traza los planos para la ejecución, diseño e implementación de un currículo universitario a través de técnicas, recursos y tiempos. (Miguel, 2005).

De acuerdo con De Miguel, Alfaro, Apodaca, Arias, García y Lobato, (2006) las modalidades de enseñanza son unas situaciones de enseñanza y aprendizaje o que se dan al interior de un aula en la que se vinculan los profesores y estudiantes, en las cuales existen diferentes maneras de organizar y llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje.

Educación Virtual Universitaria o E-Learning también llamada teleformación o aprendizaje en línea es una modalidad de enseñanza en el cual únicamente el internet y el tic son utilizadas con el fin de convivir entre los docentes y estudiantes es decir no existe ninguna interacción por medios físicos.

Dentro de este sistema los estudiantes pueden llevar su propio ritmo de aprendizaje además que permite a las instituciones educativas contar con un número elevado de alumnos simultáneamente llevando el mismo curso.

Tabla 1. Factores y características de la Modalidad Virtual

Factores	Características
El estudiante	Flexibilidad de tiempo y espacio. Su aprendizaje autodirigido. Indagador e Investigador independiente. Trabajo colaborativo. Desarrolla habilidades tecnológicas. Las dudas pueden no ser resueltas en el momento. Interactividad virtual.
El docente	Habilidad de comunicación escrita. Interacción. Promueve el aprendizaje flexible. Retroalimentación (feedback).
Material	Multidireccional. Diversidad de estrategias. Mayores recursos tecnológicos. Interacción alumno - contenido.
Comunicación	Sincrónica. Asincrónica.
Evaluación	Online. Diversidad de medios o estrategias.

Nota. Las características para la modalidad virtual según los cinco factores en base al material de Alberico, (2018).

Educación Presencial universitaria. En cuanto a la modalidad presencial, Pozo, Antonio & Abreu, (2018) define como aquellas metodologías tradicionales que requieren de un contacto o relación directa del docente con sus estudiantes en un ambiente físico.

Características de la educación presencial. Se consideran dentro de la modalidad presencial las siguientes características respecto al estudiante, docente, material, comunicación y evaluación en el proceso de aprendizaje-enseñanza:

Tabla 2. Factores y características de la Modalidad Presencial

Factores	Características
El estudiante	Elaboración de preguntas y resolución de dudas. Docente a disponibilidad del alumno durante las clases y cuenta con su apoyo. Retroalimentación (feedback). Trabajo colaborativo con sus compañeros. Las clases cuentan con un horario establecido.
El docente	Resolución de dudas al instante. Interacción directa. Docente es el mediador entre el alumno - contenido.
Material	Físicos. Diversidad y variedad de materiales aptos para el contenido. Manipulación física del alumno. Interacción recurso-alumno.
Comunicación	Sincrónica. Bidireccional (alumno - maestro).
Evaluación	Evaluación física. El alumno cuenta con el docente para resolución de dudas.

Nota. Las características para la modalidad presencial según Alberico, (2018)

Blended Learning o aprendizaje combinado presenta distintas acepciones y usos según los contextos, implicando la combinación de métodos tradicionales (enseñanza presencial) con métodos a distancia y en línea, que son apoyados por las tecnologías de la información y comunicación (TIC), a través de métodos de enseñanza/aprendizajes no presenciales que tienen la finalidad de mejorar los resultados de aprendizaje en los distintos niveles educativos, como señalaba Bartolomé (2004).

Una configuración de B-learning podría implicar una carga horaria repartida de la siguiente manera: un 10% de clases presenciales físicas; un 20% de clases presenciales virtuales, y el resto del tiempo (un 70%), de manera asincrónica también conocida como educación on demand.

Por su parte, Graham (2006) hace alusión a la interacción cara a cara (face to face) y la interacción tecnológica mediada entre estudiantes, docentes y los recursos de aprendizaje.

Cabe resaltar que, según Imbernón (2008), el enfoque del B- Learning como herramienta formativa, combina la enseñanza de base tecnológica (distintas formas de la tecnología) con la enseñanza tradicional, de tal manera que son posibles diferentes modelos pedagógicos como parte de las estrategias metodológicas de enseñanza.

Reflexión

En la actualidad cuando se habla de modalidades de enseñanza-aprendizaje se piensa en formación a través de entornos virtuales, lo cual ha favorecido a la evolución de nuevas estrategias didácticas en los procesos educativos, proporcionado el acompañamiento del docente al estudiante, además de una adecuada planificación de la enseñanza, mejorando los sistemas de evaluación y aprovechando la utilización de los medios tecnológicos, para el óptimo desarrollo de las competencias del estudiante, sin embargo muchas veces esto no era considerado antes de la pandemia como una forma integral dentro de la educación, en especial en el ámbito local y nacional.

Es así que se buscó identificar esas características sobresalientes sobre la experiencia de educación de los estudiantes en las distintas modalidades.

Modalidad presencial, se destaca como ventajas en la presencialidad el apoyo de los docentes en el seguimiento de los trabajos en clase y el infraestructura y ubicación de las sillas y mesas en aulas de la carrera favorece en un ambiente propicio para la concentración del estudiante que contribuye a la comunicación con el docente, y a la atención en clases por parte de los estudiantes a través de la toma de apuntes, lo cual robustece el grado de concentración ante la explicación del docente, la interacción con sus compañeros, y la asistencia a exposiciones de trabajo de otros semestres sirvió de inspiración para futuros proyectos, además de la necesidad de mayor tiempo para el desarrollo de los trabajos en clases y el alto costo que significa el desarrollo de los prototipos físicos para su entrega en los talleres de Diseño Gráfico.

Por otra parte, se identifica como desventajas las dificultades para proporcionar el material necesario como libros o PDFs por parte del docente.

Modalidad virtual, se identifica como principales características la comunicación fluida, abierta con el profesor, el acceso al material de los contenidos de las distintas materias desde las distintas plataformas y el establecimiento de un horario de entrega de trabajos a las 23:59, y que no se incurra en gastos económicos para la impresión y desarrollo de prototipos físicos de los distintos proyectos en la carrera, favorece el ahorro de tiempo de traslado a las instalaciones de la carrera, el estudiante está expuesto a muchas distracciones en la casa, baja calidad en la presentación de trabajos, carencia de conocimiento y distinción respecto de los tipos de impresión, materiales adecuados para el desarrollo de prototipos en los trabajos finales de taller de Diseño Gráfico.

Modalidad B-Learning o semipresencial, se detectó que la mayor parte de los estudiantes consideran que dedican la misma cantidad de horas, o muchas más horas, a las clases en las distintas materias en la modalidad semipresencial. Lo que ocasiona un cansancio rápido y un incremento en el gasto de estadía de los estudiantes en la ciudad de Sucre, lo que impide a algunos estudiantes puedan trabajar y estudiar al mismo tiempo y todo ello incide en que haya un incremento de la deserción de los estudiantes lo cual fue evidente en la gestión 1 del 2022.

El uso ilimitado de las plataformas educativas, es un beneficioso para el proceso de enseñanza aprendizaje en el manejo del contenido desde PDFs, enlaces a videos lo cual no se ve afectado por paros u otro tipo de movilizaciones dentro de la universidad.

Conclusión

Se pudo identificar características positivas y negativas de las tres modalidades de enseñanza-aprendizaje, además de pudo detectar cuál de las modalidades es viable en su aplicación dentro de la carrera de Arte y Diseño Gráfico.

Para una aplicación exitosa de la semipresencialidad en la carrera de Diseño Gráfico, se debe desarrollar un plan de acción conforme a las características de las asignaturas, lo cual significaría la reestructuración de la malla curricular para así mejorar las condiciones de estudio, en beneficio de los estudiantes y docentes. Por otro lado, se considera oportuno que se realice una mejor distribución de las clases presenciales y virtuales, con mayor énfasis en la presencialidad en las materias troncales, además de la actualización de hardware y software en los laboratorios de cómputo e implementación de internet en toda la facultad.

Por lo tanto, se puede concluir que la modalidad semipresencial o B-Learning fue considerado el peor por los estudiantes debido a que las desventajas fueron mayor a las ventajas, a menos que se lo aplique a partir de las percepciones de los estudiantes y docentes que permitan mejorar la calidad de la enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte, la modalidad virtual evidencio la facilidad de distracción por parte de los estudiantes y la baja calidad de presentación de proyectos. Y evidenció aspectos socioeconómicos que separaban más aun la brecha de aprovechamiento de un estudiante a otro.

Y es indudable que después de la pandemia de SARS-CoV-2 no se podría volver a la modalidad presencial como se la conocia, ya una vez probado los beneficios de la aplicación de la tecnología en la dinámica del aula, la mentalidad tanto de docente y estudiante tiene una nueva mirada que se debe aprovechar en beneficio de la educación universitaria boliviana, para disminuir brechas a través de la utilización de la tecnología.

BIBLIOGRAFÍA

Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 23, 7-20.

Canedo, A. (2021). Sobre la calidad de la educación virtual en Bolivia. Disponible en <https://pdfcoffee.com/sobre-la-calidad-de-la-educacion-virtual-en-bolivia-pdf-free.html> Consultado el 3 de marzo del 2021.

Cortegana Morgan, H. M. (2021). Modalidad Blended Learning para el aprendizaje de los estudiantes del segundo ciclo de Dibujo de ingeniería 1 de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas-2018-II.

Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2017). Designing and conducting mixed methods research. Sage publications findings. *Research on teaching and learning in higher education*, 15-51.

Graham, C. (2006). Blended Learning Systems: definition, current trends, and future.

Gómez, A., & Pulido, K. (2015). La importancia de los modelos de aprendizaje E-Learning, B-Learning y M-Learning en los sistemas educativos. XII encuentro Participación de la Mujer en la Ciencia. México.

Guerrero, A., Rojas, C., & Villafañe, C. (2019). Impacto de la Educación Virtual en Carreras de Pregrado del Área de Ciencias de la Salud. Una mirada de las tecnologías frente a la educación.

Imbernón, F. (2008). Análisis y propuestas de competencias docentes universitarias para el desarrollo del aprendizaje significativo del alumnado a través del e-learning.

Lazcano, S. (2021). Sociedad escolar y pandemia en México; la educación en línea: de refugio temporal a definitivo. Disponible en <http://udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/2006>

Lozano, L. (2021) La pandemia virtualizo la educación: lo bueno y lo malo de esta modalidad. Disponible en: <https://www.elpais.com.co/educacion/la-pandemia-virtualizo-la-lo-bueno-y-lo-malo-de-esta-modalidad.html>

Moore, R. (1994). *Collaboration and Transition in Initial Teacher Training*, London.

Proyecto Tuning. (2007). Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina. Informe final. Proyecto Tuning América Latina, 2004-2007. [consultado 18 Dic 2014]. Disponible en: <http://tuning.unideusto.org/tuningal/index>.

php?option=comdocman&task=view category&catid=22&Itemid=191&order=
dmdate published&ascdesc=DESC.

Rama, C. (2014). La virtualización universitaria en América Latina. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal.

Rama, C (2021). La nueva educación híbrida. México: UDUAL.