

Prácticum, estrategia didáctica con tres directrices.

Autores

M.D.I. Jacqueline Ramírez Alvarez. jacque.dic1983@gmail.com

M.D.G. Liliana Rosales Sánchez. lillyross@hotmail.com

Universidad Anáhuac Cancún, México

RESUMEN

La ponencia a presentar se deriva de las estrategias didácticas de las materias Prácticum en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Anáhuac Cancún.

Esta materia está adscrita al plan de estudios de la carrera en serie lineal y es coincidente con los últimos tres semestres escolares. Tiene como objetivo principal la vinculación de los estudiantes con el ámbito laboral, con el fin de enfrentarlos a situaciones reales con proyectos donde puedan aplicar lo aprendido en clases de forma integral. Además de desarrollar habilidades en la formación de equipos multidisciplinarios y resolución de problemas de diseño, con una fundamentación metodológica e investigativa.

El objetivo del presente documento es explicar las competencias profesionales que logran los estudiantes en esta asignatura, enfatizadas en tres líneas de aprendizaje significativo fundamental: Vinculación profesional, investigación y proyectos. A su vez, se presentan las estrategias didácticas de enseñanza-aprendizaje y su alcance metodológico, proyectual y de implementación, según el nivel de complejidad de las tres materias en serie y la evaluación de cada uno de ellas.

Se concluye con la presentación de casos de éxito y datos estadísticos que demuestran la efectividad de las estrategias.

INTRODUCCIÓN

La Universidad Anáhuac Cancún pertenece a la Red de Universidades Anáhuac, conjunto de instituciones de educación superior que comparten una identidad y un modelo educativo propio.

Para la institución es fundamental la formación integral de hombres y mujeres que sobresalgan por su honestidad y preparación profesional, con profunda responsabilidad frente a los problemas sociales de la comunidad a la que pertenecen mediante el estudio sistemático, la investigación y el desarrollo de proyectos.

Como comunidad de profesores y estudiantes, busca en todo la verdad y el bien, y se empeña en la formación integral de personas que ejerzan su liderazgo y así contribuyan a la transformación cristiana de la sociedad y de la cultura, siendo en todo momento líderes de acción positiva.

El Licenciado en Diseño Gráfico Anáhuac, es una persona con una sólida formación profesional, intelectual, humana, social y espiritual. Es un profesional que conceptualiza, propone y resuelve estrategias de comunicación visual relacionadas con imagen corporativa, señalización, mercadotecnia y publicidad, envase y embalaje, moda, diseño editorial y multimedia, que considera la cultura visual y las tendencias de diseño. Dirige proyectos de diseño, a través de equipos multidisciplinarios. Se caracteriza por un manejo ético de la información, sensibilidad hacia las necesidades culturales a nivel local, regional y nacional y por promueve el respeto a la dignidad de la persona y el cuidado del medio ambiente.

La materia prácticum forma parte del plan de estudios en los últimos tres semestres escolares. La misma tiene como objetivo la vinculación de los estudiantes en el ámbito laboral, de manera

que se enfrenten a situaciones reales con proyectos donde pueda aplicar lo aprendido en clases de forma integral, para consolidar las competencias profesionales que se han formado.

En esta ponencia se explica el desarrollo de esta materia en cuatro partes fundamentales: las competencias profesionales a lograr en los estudiantes, las tres líneas de aprendizaje significativo con las que se vinculan, las estrategias didácticas en tres directrices relacionadas con los alcances de la materia y los criterios de evaluación de la misma que permiten comprobar los conocimientos, habilidades y valores de los estudiantes en su desempeño laboral. Además, se muestran tres casos de éxitos de trabajos desarrollados en clases y datos estadísticos de la efectividad de las estrategias.

Competencias

Las competencias listadas a continuación, se corresponden a las habilidades, conocimientos y valores que adquieren los estudiantes en la serie lineal de esta materia y que fungen como cierre y conclusión de todas las competencias que logran a lo largo de la licenciatura y que garantizan su buen desempeño como profesionales de diseño en el campo laboral, alcanzando la misión de nuestra universidad de formar líderes de acción positiva.

1. Desarrolla proyectos de diseño gráfico y comunicación visual en sus diferentes áreas como: identidad, campaña, editorial, etc. a partir de detectar necesidades reales de clientes, de los ciudadanos y de la comunidad.
2. Integra los conocimientos adquiridos en la licenciatura, con la capacidad de distinguir en qué momento emplear la teoría en casos prácticos en base a datos obtenidos a través de la metodología de investigación, tomando las decisiones adecuadas, fomentando un equilibrio entre la sociedad, la economía y el medio ambiente.
3. Gestiona la planeación estratégica de solución gráfica de proyectos de diseño hasta su implementación. Actúa como intermediario entre clientes, proveedores y mercado meta, analizando materiales, procesos productivos, costos de producción, trabajando en equipos multidisciplinarios y en algunos casos, comprobando la efectividad de la solución.
4. Genera vínculos laborales con empresas activas y de proyección en la sociedad quintanarroense, desarrollando sus propias oportunidades de crecimiento profesional, con responsabilidad social, compromiso ciudadano y ética profesional.
5. Comunica de forma oral y escrita con proyección y vocabulario profesional, el resultado de su trabajo y sus propias ideas con alta capacidad de abstracción, análisis y síntesis, logrando una opinión crítica y autocrítica de su desempeño en el contexto de su actuación profesional.

Líneas de aprendizaje significativo

Esta materia, presente en los tres últimos semestres escolares, tiene como principal misión la vinculación de los estudiantes con el ámbito laboral y también se propone enfrentarlos a situaciones reales con proyectos donde puedan aplicar lo aprendido en clases de forma integral con una fundamentación metodológica e investigativa, lo que se consideran sus tres líneas de aprendizaje significativo.

- **Vinculación profesional:** La universidad selecciona empresas consideradas líderes en su rama y con una trayectoria comprobada de ética hacia sus empleados, la sociedad y el medio ambiente, que son coherentes con la calidad de profesionales que busca egresar la Universidad Anáhuac Cancún.

Se firma un convenio de práctica laboral y se inserta a los estudiantes durante un semestre escolar (al menos 180 horas de trabajo) para que vivan la experiencia de

pertenecer a un colectivo y que se enfrenten a realidades profesionales, acompañados y guiados en todo momento por profesores.

Los tutores dentro de las empresas y los profesores son responsables de la evaluación del estudiante a través de una comunicación constante que permite proporcionarles respaldo y apoyo en las áreas de oportunidad que sean necesarias, para lograr un perfeccionamiento en la competitividad.

- **Investigación:** La escuela de diseño considera la investigación el pilar fundamental de cualquier profesión y una herramienta indispensable para el conocimiento real de una problemática de diseño.

Los maestros enseñan la metodología de la investigación a través de casos prácticos aplicados al proceso de diseño. Los estudiantes aprenden la utilidad de la investigación para profundizar en la problemática, elaboran y aplican herramientas de investigación con el objetivo de indagar en las necesidades de los clientes y las expectativas de los usuarios, así como el análisis de la competencia y todo lo que posibilita la fundamentación de sus decisiones y el argumento a sus clientes sobre la solución de un proyecto de diseño.

- **Proyecto:** La escuela utiliza problemas reales de las empresas en las que están insertados los estudiantes para desarrollar un proyecto de diseño sustentado por una investigación.

La complejidad de los proyectos y el alcance de los mismos varían según el avance de la materia, el conocimiento de la metodología y la habilidad de los estudiantes para desarrollar las herramientas de investigación. Los mismos sirven como catalizador de la competencia de los estudiantes con respecto a la gestión y vinculación profesional, la integración de conocimientos, la ética en la toma de decisiones y la habilidad de comunicación de las soluciones.

Estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje

La estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje se planifica según el nivel de complejidad de la materia en orden lineal, donde:

1. **Metodología:** En la materia Prácticum 1 se establece la enseñanza de la metodología de la investigación aplicada al diseño a través de talleres en el aula en los que se vincula el contenido con la práctica.

Se desarrollan actividades didácticas donde los estudiantes reconocen la utilidad de cada herramienta de la investigación en el proceso de diseño y su alcance a través de la elaboración y aplicación de las mismas, con diversidad de temas relacionados con su contexto dentro de la universidad y el aula.

Se busca que el estudiante aprenda el concepto de cada contenido, cómo se aplica y qué utilidad tiene en proyectos de diseño.

Finalmente se logra que el estudiante adquiera los conocimientos de metodología de la investigación y tenga la habilidad de aplicarlos correctamente en cada parte del proceso de diseño, tomando decisiones con ética profesional acorde con los valores de la universidad.

2. **Proyecto:** En la materia Prácticum 2 los estudiantes desarrollan proyectos de diseño a nivel conceptual. Aplican los conocimientos adquiridos sobre metodología de la investigación en un caso real de la empresa en la que están insertados en su práctica laboral.

Su primera misión es detectar necesidades susceptibles de solución a través del diseño gráfico y realizar el proceso de diseño mediante un estudio de caso a partir de los conocimientos adquiridos anteriormente. El docente controla las temáticas y guía el desarrollo de todo el proceso.

Esta materia culmina con un cartel de investigación donde los estudiantes presentan el resultado del estudio del caso y proponen una solución conceptual del problema planteado.

3. **Implementación:** En la materia Prácticum 3 los estudiantes desarrollan un nuevo caso, igualmente para solucionar un problema real de diseño, en la empresa en la que están insertados.

Se logra un mayor alcance, donde proponen la solución proyectual del problema y la implementación del mismo, haciendo uso de los conocimientos adquiridos anteriormente e integrado el resto de las materias de la licenciatura.

Presentan su proyecto a los clientes (empresas en las que están insertados) justificando conscientemente cada parte de su solución, respaldada por la investigación hecha, donde las decisiones toman en cuenta todos los factores del diseño, logrando un equilibrio satisfactorio entre los intereses del cliente y las necesidades del mercado meta, con ética y respeto profesional.

Como se puede observar la estrategia de enseñanza aprendizaje consiste en el aumento de la complejidad a través de las tres materias, tanto de los conocimientos como de la práctica de los mismos con respecto al tipo de proyecto y al alcance.

Igualmente varían de forma ascendente los resultados esperados en cada caso, el nivel de responsabilidad de los estudiantes en la toma de decisiones y en la interacción con los clientes. Todo esto permite que se logren las competencias profesionales propuesta inicialmente. El estudiante genera vínculos laborales, gestiona la planeación estratégica de un proyecto de diseño, desarrolla una solución gráfica mediante la integración de todos los conocimientos adquiridos en la licenciatura y comunica satisfactoriamente de forma oral y escrita el proceso y sus resultados.

Métodos de evaluación y rúbricas

Para la evaluación de las materias se utilizan diferentes métodos, que se ajustan a la complejidad y el alcance, tomando en consideración la opinión del tutor de la empresa.

- **Evaluación continua:** de manera general se realiza una evaluación continua durante todo el semestre, que considera las didácticas activas de clases en el desarrollo del taller, las habilidades de los estudiantes en la realización y aplicación de las herramientas de investigación y el avance del proyecto, con una ponderación del 10% de la evaluación final.
- **Opinión del tutor:** al tutor de la empresa se le solicita una opinión en tres momentos del semestre, donde deben evaluar el trabajo del estudiante, con respecto a su asistencia, puntualidad, preparación académica, iniciativa, actitud, trabajo en equipo y relación con sus compañeros, así como la responsabilidad en las tareas asignadas. Esta opinión no tiene una ponderación en la evaluación final, pero posibilita detectar las áreas de mejora en la formación, con el fin de reforzar conocimientos, habilidades o valores del estudiante.

Además, el estudiante tiene que cumplir con 180 horas de trabajo en la empresa demostrables con una lista de asistencia firmada por el tutor, que es requisito indispensable para su evaluación final.

- **Rúbricas de evaluación:** Se elaboran diferentes rúbricas de evaluación para cada momento y alcance de la materia, que son del conocimiento del estudiante y están a su alcance en todo momento, para que cotejen sus presentaciones con los alcances de cada entrega. Las más importantes son: la investigación, el cartel (como presentación ejecutiva de la misma) y la propuesta de implementación del proyecto (que toma en cuenta los resultados de la investigación).

Las rúbricas evalúan criterios relacionados con el trabajo en clase, la profundidad de la investigación, el cumplimiento de objetivos y los resultados en términos de diseño de la misma, la presentación ejecutiva (el cartel), la solución proyectual y su justificación, según los datos obtenidos en la investigación.

A continuación, se muestra un ejemplo de rúbrica de evaluación final, que contempla todas las partes del proceso.

Criterio	Excelente – 1pto	Suficiente – 0,5pto	No satisfactorio – 0pto
Trabajo en clase	Participó activamente y prestó atención a las actividades didácticas.	---	No participó activamente en el en las actividades didácticas.
Profundidad de la investigación	Excelente equilibrio de información relevante que apoya claramente el objetivo central y muestra un análisis a profundidad del tema seleccionado.	La información presentada apoya en ciertos aspectos el objetivo central, el análisis de la información se observa a nivel básico.	No hay un apoyo real de la información al tema seleccionado, el análisis es vago, insuficiente.
Cumplimiento de los objetivos	Los objetivos propuestos se alcanzan y son comprobables en la investigación, además responden a lo que se quiere investigar.	Algunos de los objetivos no se logran, no son completamente coherentes con los resultados de la investigación.	Los objetivos propuestos NO se alcanzan y No son comprobables en la investigación y o medibles.
Resultados de la investigación	Analiza de forma crítica y profunda todos los factores y los presenta por temas de manera clara y ordenada.	Analiza los factores, pero no se evidencia profundidad en el análisis ni claridad en los resultados presentados.	No analiza los factores y los resultados son vagos y superficiales.
Conclusiones de diseño	Tienen relación directa con la investigación y sus resultados, son correctas, completas y suficientes.	Las conclusiones son completas y correctas, pero no demuestran relación directa con la investigación, o viceversa.	Las conclusiones son insuficientes y no muestran relación alguna con la investigación.
Presentación ejecutiva del trabajo. (Cartel)	El trabajo está bien estructurado, es ordenado y coherente en su totalidad. La investigación mostrada, presenta todos los puntos más importantes de la misma (Título, problema, objetivos, hipótesis, metodología, resultados y conclusiones)	La estructura es inapropiada o incompleta, presenta algunos elementos desordenados. La investigación mostrada no se presenta completa, o no están presentes los puntos más importantes.	No presenta estructura alguna, es desordenado, e incoherente. La investigación no es completa.
Solución proyectual	La solución de diseño es atractiva, sencilla, evidente,	La solución de diseño es atractiva pero no es evidente, sino	La solución de diseño no es atractiva, es compleja, rebuscada

	interesante y concisa, cumple con los requisitos del cliente y es coherente con los resultados de la investigación.	rebuscada, y compleja de comprender, cumple parcialmente con los requisitos del cliente y con los resultados de la investigación.	y poco interesante, no cumple con los requisitos del cliente ni es coherente con los resultados de la investigación.
Justificación de solución según investigación	Las soluciones dadas tienen base en los resultados de la investigación y así lo expone el alumno.	Las soluciones dadas tienen base en la investigación, pero el alumno no lo explica o aclara.	Las soluciones son aleatorias y no están basadas en los resultados de la investigación.
Exposición	Demuestra dominio del tema, la expo es fluida y es coherente, el vocabulario y la explicación es clara y concisa.	Muestra parcialmente dominio del tema, la exposición no se comprende en su totalidad, el vocabulario no es claro y la expo no es fluida.	No muestra dominio del tema, la expo no es fluida, la explicación es desordenada y/o incompleta.
Respuesta a preguntas	El estudiante responde correctamente las preguntas recibidas del auditorio, de forma fluida y clara, demostrando dominio del tema.	El estudiante responde parcialmente, su explicación no es segura, o fluida, lo que demuestra poco dominio del tema.	El estudiante no sabe la respuesta a las preguntas que recibe.

Tabla 1.1. Rúbrica de evaluación

Algunos casos de éxito

A continuación, se presentan tres casos de éxito de trabajos que se desarrollaron en clases desde la investigación hasta la implementación, con excelentes resultados tanto por el desarrollo de la metodología como por la presentación en cartel de la investigación y el entusiasmo del cliente con las soluciones de diseño.



Estudiante: Fernanda Mojica

Empresa: Impresos Macs

Proyecto: Definir y Diseñar el logotipo ideal para Impresos Macs



Estudiante: Carmen Sánchez

Empresa: Picazo Estudio

Proyecto: Sugerir la identidad corporativa adecuada para Picazo Estudio



Estudiante: Sofía Carranza

Empresa: Alebri's Bar

Proyecto: Propuesta de estrategia de publicidad y promoción de Alebri's Bar

CONCLUSIÓN

Como conclusión de esta ponencia podemos decir que las estrategias didácticas de enseñanza aprendizaje utilizadas para el desarrollo de la materia son efectivas y posibilitan a los estudiantes alcanzar las competencias profesionales propuestas.

Esto se puede comprobar mediante los métodos de evaluación planteados y por los resultados obtenidos en las tres líneas de aprendizaje significativo, donde podemos afirmar que el 100% de los estudiantes están ubicados activamente en empresas durante las tres materias de prácticum, de ellos el 60% continúan laborando profesionalmente en las mismas empresas y el 40% ha logrado implementar las soluciones de diseño propuestas en los proyectos que desarrollaron en clases.

BIBLIOGRAFÍA

1. Swann, A. (2002) Bases del diseño gráfico. España: Editorial Gustavo Gili (ISBN:9788425218750).
2. Wong, W. (1999) Fundamentos del diseño. España: Editorial Gustavo Gili (ISBN: 842520926-9).
3. Vilchis, L del Carmen. (2002) Metodología del diseño, fundamentos teóricos. México: Editorial Claves latinoamericanas (ISBN:968843172-9).
4. Pardinás, F. (2005) México: Editorial Siglo XXI, S.A de C.V. (ISBN:968231577-8)