

Estudio de valoración del aprendizaje basado en proyectos de diseño, en estudiantes de la asignatura Estrategia de Negocios.

Dra. Eugenia Alvarez Saavedra¹ | 0000-0002-4291-7963¹

¹ Universidad de La Serena, Departamento Artes y Letras. Amunátegui 851 La Serena, Chile.
eugenia.alvarez@userena.cl

Resumen. El emprendimiento en Chile es una actividad económica común a lo largo del país, lo cual impulsa a profesionales de diversas áreas a crear e innovar en el diseño de ideas de negocios a nivel nacional y regional. Al respecto, este estudio expone la valoración de los estudiantes de asignatura Estrategia de negocios de la carrera renovada de Diseño de la Universidad de La Serena, respecto de su proceso de aprendizaje en función del desarrollo de un proyecto en el marco de la metodología proyectual. La metodología es mixta de alcance exploratorio y diseño concurrente.

Palabras clave: Aprendizaje, Diseño, Metodología Proyectual, Negocios, Proyecto.

1 Introducción

El estudio se realizó con estudiantes de octavo nivel, participantes de la asignatura “Estrategias de Negocios” de la carrera de Diseño de la Universidad de La Serena. Esta asignatura, de carácter teórico-práctica, corresponde al área de formación general del currículo renovado de la carrera, el que está orientado al logro de competencias.

Considerando que esta es la primera implementación de la asignatura en el contexto del plan renovado de Diseño, surge la necesidad de monitorear, más allá de la calificación y desde la percepción de los profesionales en formación, el proceso de aprendizaje, con el fin de identificar espacios de optimización de esta actividad curricular en su próxima implementación.

Sobre lo anterior, se hace foco en el aprendizaje de los estudiantes, según Gargallo et al. (2010), en el proceso de aprendizaje en aula universitaria, donde interactúa el estudiante con el docente, la percepción del primero respecto del quehacer, actitud y comportamiento del profesor dentro de su rol, es una puerta de entrada relevante para indagar en torno a las prácticas pedagógicas.

Al respecto, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo valoran los estudiantes su proceso aprendizaje en la asignatura de Estrategias de Negocios de la carrera de Diseño

Universidad de La Serena, Chile?

Para poder dar respuesta a este cuestionamiento, este estudio propone como objetivo general; reconocer la valoración, desde la percepción de los estudiantes, del proceso de aprendizaje en la asignatura Estrategias de Negocios de la carrera de Diseño Universidad de La Serena, Chile.

2 Marco Teórico

2.1 Aprendizaje en educación superior

Samuelowicz y Bain (2001; Ibid., 2022) identificaron dos enfoques docentes en educación superior: uno centrado en su propia enseñanza y en la transmisión de información, y otro centrado en el aprendizaje de los estudiantes a través de la facilitación (Biggs, 2006; Gargallo et. al, 2010, entre otros).

Al respecto y según lo planteado por la evidencia emergida a partir de investigaciones (Samuelowicz y Bain, 2001; Ibid, 2022; Gargallo et al., 2010), el enfoque que promueve mayormente los aprendizajes en estudiantes de educación superior actualmente es aquel centrado en el aprendizaje y en la actividad del estudiante, lo que se traduce en experiencias y aprendizaje profundo (Biggs, 2006). A partir de acá, emerge el concepto planteado por Gargallo et al. (2010) de “buen profesor”, que, desde la percepción de los estudiantes, facilita los procesos promoviendo el aprender a aprender, conecta la teoría con la práctica, fomenta la participación, evalúa permanente y formativamente, valora los trabajos, sus estudiantes conocen con anticipación los criterios evaluativos, entre otros.

2.2 El Diseño como ciencia proyectual

El diseño, según Maldonado (1961), es una actividad proyectual que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos que se producen.

En este mismo sentido, González (1994) plantea

Diseño es [...] una estrategia y una táctica de la mente que se moviliza desde que se inicia la decisión de gestar un objeto útil hasta que se logra su concreción final, atravesando todos los pasos o instancias requeridas para lograr una forma que cumpla su propósito, una forma que funcione. (p.32)

Es así como el diseño es entendido como un proceso que establece la correspondencia entre un estado de necesidad, que puede ser material o inmaterial, y un objeto de necesidad.

2.3 Metodología proyectual

Lupton (2012) define de manera gráfica y educativa el proceso de diseñar, basado en una metodología proyectual que, usada por diseñadores, resulta de importancia para definir el proceso del diseño en términos de creación y aplicación.

Define el proceso de diseñar, desde la parte creativa fijando un problema de diseño, lluvia de ideas, mapas mentales, generación de ideas, entrevistas, matrices de posicionamiento de marca, volcado visual de datos, verbos de acción, ecodiseño, forma y preparación de maquetas. Esta estructura establece un proceso de diseño, efecto que se puede observar en distintos quehaceres, sobre todo en los casos de estudio presentados en la investigación.

La metodología del Design Thinking define fases para la creación y formalización de ideas proyectuales, ayudando a las empresas a innovar, diferenciar mejor sus marcas y a introducir en el mercado los productos y servicios rápidamente (Brown y Wyatt, 2010).

3 Método

El objetivo general del estudio es reconocer la valoración, desde la percepción de los estudiantes, del proceso de aprendizaje en la asignatura Estrategias de Negocios de la carrera de Diseño Universidad de La Serena, Chile.; para ello, se buscó caracterizar la percepción respecto del aprendizaje de los estudiantes que cursaron la asignatura donde se consideraron variables como la percepción respecto del profesor, el desarrollo de habilidades para el desarrollo de productos de la asignatura, entre otras.

Al respecto, la metodología se plantea desde la exploración de la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Diseño, específicamente en la asignatura de Estrategias de Negocios. Al respecto, el enfoque de este estudio es mixto de alcance exploratorio y diseño concurrente. El universo se compone de 11 estudiantes de cuarto año que cursaron la asignatura. Los instrumentos diseñados y aplicados en línea corresponden a una encuesta con respuestas estandarizadas, así como una entrevista conformada por preguntas dicotómicas y de desarrollo que fue respondida por el 100% del universo mencionado.

4 Resultados

1 Caracterización del docente de la asignatura, desde la percepción de los estudiantes.

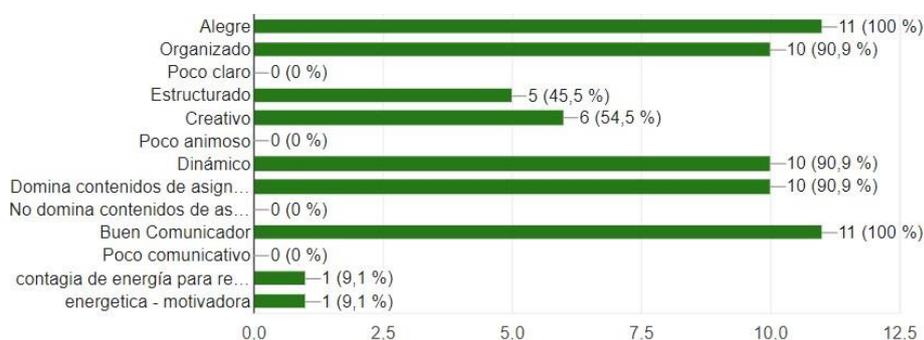


Gráfico n° 1 Selecciona alguna de las características de tu docente. Fuente: elaboración propia.

En el gráfico anterior se pueden visualizar aspectos de la actitud y modalidad de trabajo del docente, por ejemplo, la comunicación, organización y alegría sobresalen, así como también el manejo de los contenidos y el dinamismo de la clase.

2 Caracterización, desde la percepción, de su propio proceso de aprendizaje.



Gráfico n°2 El proyecto de Diseño ¿Pudiste elaborar una idea de negocios (de diseño)? Fuente: elaboración propia.

Como se puede ver en el gráfico 2, la totalidad de los estudiantes manifiesta haber diseñado y elaborado un Proyecto de diseño, según se declara en los resultados de aprendizaje de la asignatura.

También se realizó una pregunta semi estructurada con respuesta corta, donde los estudiantes expresaron lo que les parecía más importante o significativo de su aprendizaje en la asignatura. Sus respuestas fueron de la mano de la metodología empleada, el concepto del “buen docente” en su aprendizaje basado en proyectos.

5 Discusión

Según el resultado de aprendizaje “elaborar un Proyecto de diseño”, se podría discutir que los estudiantes tienen las habilidades para desarrollar una idea de negocios y proyectarlo para una futura ejecución. Un factor fundamental y decidor en la realización del proyecto es la motivación, que se evidencia en el dinamismo que tiene el docente y alegría al desarrollar la clase. Estas actitudes hicieron que el avance progresivo del proyecto cumpliera los plazos y objetivos establecidos por el docente, lo cual culmina en la entrega del Proyecto finalizado por cada estudiante.

Sobre lo anterior y en base a la mejora continua de la docencia en carreras proyectuales como lo es Diseño, el tiempo y progresión en el avance es fundamental para poder trabajar la retroalimentación en equipo. El rol del docente como guía del equipo para encausar las correcciones, mejoras de prototipos y testeos de maquetas, son productos que se desarrollan a menudo en la Carrera de diseño.

6 Conclusiones

Con esa investigación se pudo observar la percepción que tienen los estudiantes frente a la asignatura de Estrategia de Negocios, además del aprendizaje significativo que experimentan frente al desarrollo e implementación de un Proyecto de Diseño.

El resultado de aprendizaje “desarrollar un Proyecto de diseño” se logra en el 100% de los estudiantes, en donde cada uno pudo aplicar contenidos de las tres unidades abordadas en la asignatura.

Finalmente, el grupo de estudiantes identifica una experiencia enriquecedora y con un espacio para “aprender” junto a sus pares y docente guía.

7 Limitaciones y Futuras Investigaciones

Algunas limitaciones que se pudieron observar en el proceso de la investigación fue la inseguridad presente en un grupo importante de estudiantes. Lo anterior hace que el progreso del proyecto presente algunas debilidades y algunas limitaciones en la metodología. Elementos que se fueron trabajando en el avance del módulo.

Gracias a esta investigación, nacen otras líneas como lo son el estudio en Proyecto de título, relacionado a la postulación de fondos concursables. El rol del docente como apoyo y guía para la formulación de proyectos sustentables.

8 Referencias

- Biggs, J. (2006) *Calidad del aprendizaje universitario*. Narcea, colección Universitaria.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Development Outreach*, 12(1), 29-43.
- García, F. y Cañizares, S. (2010). Análisis del perfil emprendedor: una perspectiva de género. *Estudios de economía aplicada*, 28(3), 1-28. <http://www.revista-eea.net/documentos/28306.pdf>
- Gargallo, B., Sánchez, F., Ros, C. y Ferreras, A. (2010) Estilos docentes de los profesores universitarios. La percepción de los alumnos de los buenos profesores. *Revista iberoamericana de Educación* 51(4). 1-16.
<https://doi.org/10.35362/rie5141826>
- González, G. (1994). *Estudio de diseño*. Emecé Editores.
- Lupton, E. (2012). *Intuición, acción, creación: graphic design thinking*. Editorial Gustavo Gili.
- Machado, J., y Franco, L. (2016). Emprendimiento e innovación: estado del arte. *Revista Estrategia* 2(1). 73 – 86.
- Moreno, J. (2014). *Apuntes sobre diseño gráfico: teoría, enseñanza e investigación*. Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).
- Netdisseny. Diseño Industrial (2013). *Nociones básicas de diseño. Teoría del color*. [Cuaderno N°2]. Netdisseny.
- Samuelowicz, K. y Bain, J. (2001) Revisiting academics beliefs about teaching and learning. *Higher Education* 41. 299-325.
<https://doi.org/10.1023/A:1004130031247>
- Samuelowicz, K. y Bain, J. (2002) Identifying academics orientatios to assessment practice. *Higher Education* 43.173-201.
<https://doi.org/10.1023/A:101379691602>