

LA EXPERIENCIA DEL ESTUDIANTE DE DISEÑO GRÁFICO CON RESPECTO A LA METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE BASADO EN INVESTIGACIÓN

DIANA ECHEVERRÍA MONDRAGÓN (<https://orcid.org/0000-0002-8732-0001>)

ESCUELA DE ARTE Y DISEÑO, UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA UNITEC, TEGUCIGALPA, HONDURAS

ANTECEDENTES

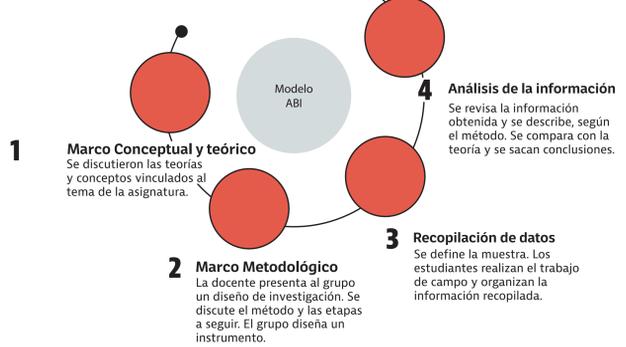
1 El Aprendizaje Basado en Investigación (ABI) es una metodología en la que se aplican estrategias de enseñanza y aprendizaje con el objeto de vincular las actividades del aula con la investigación, bajo la supervisión del docente. El diseño de la propuesta de aprendizaje basado en investigación se plantea como estrategia para articular la investigación con la formación de los estudiantes de una manera significativa.

2 El fenómeno educativo consiste en 4 modelos de actividades ABI. Se aplicaron en tres unidades de aprendizaje de primer y segundo año de la licenciatura en Diseño Gráfico. Cada modelo se llevó a cabo con un método diferente de investigación:

ASIGNATURA	FECHA	TEMA	MÉTODO
PSICOLOGÍA DEL DISEÑO	JUN-JUL 2022	PERCEPCIÓN DE EMOCIONES EN LOS ACORDES CROMÁTICOS	ENCUESTA
PSICOLOGÍA DEL DISEÑO	JUL-AGO 2022	ARQUETIPOS DE MARCA	GRUPO FOCAL
SEMIÓTICA	OCT-DIC 2022	DIMENSIONES SEMIÓTICAS DE LA IMAGEN	ANÁLISIS DE CONTENIDO
TIPOGRAFÍA	ENE-MAR 2023	IDENTIDAD CULTURAL EN LA ROTULACIÓN DE TEGUCIGALPA	ETNOGRAFÍA

DESARROLLO

FENÓMENO EDUCATIVO



ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

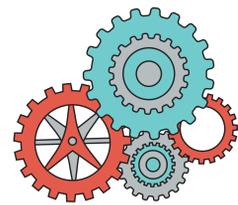
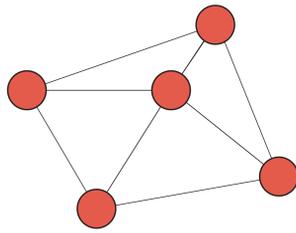
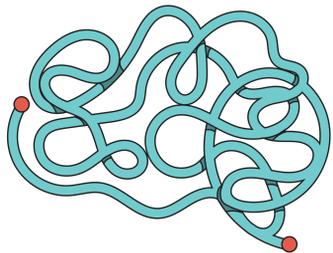
Se realizó una entrevista individual semiestructurada. Cada entrevista se grabó con el consentimiento de los sujetos y tuvo una duración de entre 30 y 45 minutos. El instrumento se diseñó considerando tres categorías:

1. Experiencia de aprendizaje.
2. Competencias de investigación.
3. Competencias disciplinares



ANÁLISIS DE DATOS

Se realizó un método reduccionista de análisis de contenido. Para ello se categorizó según nueve indicadores con sus respectivos observables. Una vez categorizado y reducido, la información de cada entrevista se comparó entre sí, para identificar las divergencias y convergencias. Finalmente se interpretó y contrastó con la teoría.



CATEGORÍA 1 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

VIVENCIA

El modelo ABI desde la perspectiva de los estudiantes.

ROL DEL ESTUDIANTE

El papel que el estudiante asume en su propio aprendizaje.

DESARROLLO PERSONAL

Las actitudes, valores y habilidades blandas

CATEGORÍA 2 COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN

ANÁLISIS DE LOS FENÓMENOS

La capacidad de identificar fenómenos investigables

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

La propuesta metodológica para resolución

PENSAMIENTO CRÍTICO

La emisión y fundamentación de juicios de valor

CATEGORÍA 3 COMPETENCIAS DISCIPLINARES

TEORÍAS DE DISEÑO

La identificación de los fundamentos teóricos disciplinares

PRÁCTICA DEL DISEÑO

La sistematización de las metodologías de la profesión

FUNCIÓN DEL DISEÑO

La evaluación sobre el valor y función del diseño en la sociedad



CATEGORÍA: EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

VIVENCIA

Resalta la naturaleza lúdica y la libertad para la resolución de problemas. Esto incidió en el interés y motivación para el aprendizaje, al momento de participar en los cuatro modelos.

ROL DEL ESTUDIANTE

Predomina la apropiación del aprendizaje, en el que cada sujeto identifica sus propias necesidades, y como consecuencia asume un rol activo. Destaca la actitud hacia el error y el aprendizaje mediante la experimentación.

DESARROLLO PERSONAL

Describe actitudes y valores que incidieron en el proceso de formación, como: paciencia, comunicación, introspección, apertura y honestidad, entre otros.



CATEGORÍA: COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN

ANÁLISIS DE LOS FENÓMENOS

Se propusieron problemas que pueden ser investigados desde su disciplina. Describieron el valor y la importancia de la investigación para la sociedad y su carrera.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Los estudiantes carecen de conceptos y procesos relacionados con metodología de investigación, aunque fueron capaces de enumerar paradigmas, métodos y técnicas de investigación. Identificaron también la importancia del trabajo de campo.

PENSAMIENTO CRÍTICO

Se muestra una visión analítica de los fenómenos. Se valoran las distintas perspectivas hacia un problema y una actitud de apertura sobre sus propias expectativas.



CATEGORÍA: COMPETENCIAS DISCIPLINARES

TEORÍAS DEL DISEÑO

Permitió que reflexionaran sobre temas abordados hasta un año atrás. Se manifestaron distintas competencias memorísticas, analíticas y de síntesis.

PRÁCTICA DEL DISEÑO

Resaltan competencias procedimentales del diseño. Sobresale la sistematización en las prácticas metodológicas de la profesión.

FUNCIÓN DEL DISEÑO

Discuten sobre el valor del diseño y como la investigación aporta al cumplimiento de su aplicación.

CONCLUSIONES

1 El modelo se enfocó en poner en práctica distintos métodos de investigación que pueden ser aplicados para el Diseño Gráfico. Se dio énfasis en la recolección y análisis de datos.

2 Se considera que el método es exitoso al momento de fortalecer las competencias disciplinares. De la misma forma, se observa un alto grado de motivación.

3 Se requiere una segunda etapa en el que se robustezcan las competencias enfocadas a la sistematización metodológica y científica de la investigación.

ESCANEA PARA VER FOTOGRAFÍAS DE LAS ACTIVIDADES

