



Estrategia de un taller proyectual como metodología de enseñanza-aprendizaje en la carrera de diseño

Strategy of a project workshop as a teaching-learning methodology in the design career

Estratégia de oficina de projeto como metodologia de ensino-aprendizagem na carreira de design

Daniela Carolina Caichug-Parra ^I
danielacaichug@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-8713-3642>

Gabriela Maribel Puentes-Orozco ^{II}
gabrielapuentes@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-2231-0424>

Iván Fabricio Benítez-Obando ^{III}
ivan.benitez@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-3802-3932>

William Javier Quevedo-Tumaili ^{IV}
wquevedo@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-0704-8977>

Correspondencia: danielacaichug@unach.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 05 de mayo de 2024 * **Aceptado:** 15 de junio de 2024 * **Publicado:** 22 de julio de 2024

- I. Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.
- II. Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.
- III. Universidad Nacional de Chimborazo Universitat Politècnica de Valencia, Ecuador.
- IV. Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.

Resumen

El presente trabajo analiza la incidencia que tiene el desarrollo académico de los Diseñadores, El aprendizaje activo en los talleres proyectuales permite a los estudiantes involucrarse directamente en la creación y desarrollo de proyectos, facilitando una comprensión más profunda de los conceptos de diseño, la colaboración entre pares fomenta el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades interpersonales. la retroalimentación continua asegura un proceso de aprendizaje dinámico, mientras que el enfoque en problemas reales ayuda a los estudiantes a aplicar sus conocimientos en contextos prácticos, el taller proyectual se ha convertido en una herramienta pedagógica fundamental en la educación del diseño. Su enfoque práctico y colaborativo facilita el desarrollo de habilidades técnicas y creativas, así como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Esta metodología no solo mejora la comprensión teórica, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo profesional. Se obtuvo información mediante el uso de guía de observación y encuestas, de acuerdo a estos datos se realiza la investigación sobre los procesos de evaluación académica, para lo cual se propone aplicar el taller proyectual como metodología del proceso de enseñanza - aprendizaje, en donde se trata de vincular lo teórico con lo práctico, en donde los diseñadores puedan combinar el uso de signos, ideas o mensajes proyectándolos para generar un mejor resultado. Con la realización de este proyecto se identifican los pros y contras de cambiar la metodología de enseñanza, planteando un taller piloto en donde se hace uso de la nueva metodología planteada dentro de esta investigación.

Palabras clave: Taller Proyectual; Metodología de Enseñanza – Aprendizaje; Diseño Gráfico.

Abstract

This work analyzes the impact of the academic development of Designers. Active learning in project workshops allows students to get directly involved in the creation and development of projects, facilitating a deeper understanding of design concepts, collaboration between Peers encourages the exchange of ideas and the development of interpersonal skills. Continuous feedback ensures a dynamic learning process, while the focus on real problems helps students apply their knowledge in practical contexts, the design workshop has become a fundamental pedagogical tool in design education. Its practical and collaborative approach facilitates the development of technical and creative skills, as well as critical thinking and problem solving. This methodology

not only improves theoretical understanding but also prepares students to face the challenges of the professional world. Information was obtained through the use of observation guide and surveys, according to these data, research is carried out on the academic evaluation processes, for which it is proposed to apply the project workshop as a methodology of the teaching - learning process, where It tries to link the theoretical with the practical, where designers can combine the use of signs, ideas or household items by projecting them to generate a better result. With the completion of this project, the pros and cons of changing the teaching methodology are identified, proposing a pilot workshop where the new methodology proposed within this research is used.

Keywords: Project Workshop; Teaching – Learning Methodology; Design Graphic.

Resumo

Este trabalho analisa o impacto do desenvolvimento académico dos Designers. A aprendizagem ativa em workshops de projetos permite que os alunos se envolvam diretamente na criação e desenvolvimento de projetos, facilitando uma compreensão mais profunda dos conceitos de design, a colaboração entre pares incentiva a troca de ideias e o desenvolvimento. O feedback contínuo garante um processo de aprendizagem dinâmico, enquanto o foco em problemas reais ajuda os alunos a aplicar os seus conhecimentos em contextos práticos, o workshop de design tornou-se uma ferramenta pedagógica fundamental no ensino do design. A sua abordagem prática e colaborativa facilita o desenvolvimento de competências técnicas e criativas, bem como o pensamento crítico e a resolução de problemas. Esta metodologia não só melhora a compreensão teórica, como também prepara os alunos para enfrentar os desafios do mundo profissional. A informação foi obtida através da utilização de um guião de observação e de pesquisas, de acordo com estes dados, são realizadas pesquisas sobre os processos de avaliação académica, para os quais se propõe a aplicação da oficina de projetos como metodologia do processo de ensino - aprendizagem, onde se tenta ligar o teórico ao prático, onde os designers podem combinar o uso de signos, ideias ou utensílios domésticos projetando-os para gerar um melhor resultado. Com a finalização deste projeto são identificados os prós e os contras da mudança da metodologia de ensino, propondo uma oficina piloto onde será utilizada a nova metodologia proposta nesta investigação.

Palavras-chave: Oficina de Projectos; Ensino – Metodologia de Aprendizagem; Desenho gráfico.

Introducción

El taller proyectual como metodología de enseñanza-aprendizaje ha emergido como una estrategia central en la formación de diseñadores, reflejando la naturaleza interdisciplinaria y práctica del campo del diseño. Esta metodología se caracteriza por su enfoque en el aprendizaje activo y participativo, donde los estudiantes son protagonistas en el desarrollo de proyectos que abordan problemas reales y contextuales del diseño. A través de esta estrategia, se busca no solo la adquisición de conocimientos teóricos, sino también el desarrollo de habilidades prácticas y competencias esenciales para el desempeño profesional.

En la carrera de diseño, el taller proyectual se distingue por su capacidad para integrar múltiples dimensiones del aprendizaje. Por un lado, fomenta la comprensión y aplicación de conceptos teóricos mediante la resolución de problemas concretos. Por otro lado, promueve el desarrollo de habilidades técnicas específicas del diseño, así como competencias transversales como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación efectiva. Esta integración holística del conocimiento y las habilidades responde a las demandas del mundo profesional, donde los diseñadores deben ser capaces de abordar desafíos complejos de manera innovadora y eficiente. La implementación de un taller proyectual en la enseñanza del diseño implica una serie de componentes y dinámicas que lo diferencian de las metodologías tradicionales. En primer lugar, se establece un entorno de aprendizaje centrado en el proyecto, donde los estudiantes trabajan en equipos para desarrollar soluciones a problemas específicos. Este enfoque colaborativo no solo facilita el intercambio de ideas y la co-creación, sino que también simula el ambiente de trabajo profesional, preparando a los estudiantes para colaborar con otros diseñadores y profesionales de diversas disciplinas.

Además, el taller proyectual se caracteriza por la retroalimentación continua y el proceso iterativo de diseño. Los docentes actúan como mentores y facilitadores, proporcionando orientación y evaluaciones formativas a lo largo del desarrollo del proyecto. Esta dinámica permite a los estudiantes reflexionar sobre su trabajo, identificar áreas de mejora y ajustar sus estrategias de diseño en función de la retroalimentación recibida. La evaluación en un taller proyectual no se limita al producto final, sino que también considera el proceso de desarrollo, valorando el pensamiento crítico, la innovación y la capacidad de resolver problemas de manera creativa.

El contexto realista de los proyectos en un taller proyectual es otro aspecto crucial de esta metodología. Los proyectos están diseñados para reflejar los desafíos y oportunidades del mundo

real, lo que ayuda a los estudiantes a entender la relevancia y aplicación de sus conocimientos y habilidades en situaciones prácticas. Este enfoque contextualizado no solo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también les proporciona una experiencia de aprendizaje más rica y significativa.

Al combinar teoría y práctica, fomentar la colaboración y la creatividad, y situar el aprendizaje en contextos realistas, el taller proyectual se erige como una herramienta pedagógica poderosa y eficaz en la formación de futuros diseñadores. De acuerdo a la acelerada evolución que ha tenido la tecnología en el último siglo ha dado la oportunidad a que muchas carreras empiecen a tomar un auge dentro de la población, haciendo que la sociedad actual sienta la necesidad de que exista nuevos surgimientos de ideas para emprender algún proyecto. Hoy en día la carrera de Diseño Gráfico ha llegado a ocupar un lugar importante dentro del mercado ya que cuenta con nuevas herramientas en donde puede dar cabida a su creatividad en el escenario que se le presente.

La gran mayoría de oportunidades que se presenten a los diseñadores es una oportunidad para responder con vocación y compromiso, como lo menciona (N, 2002) "Hay formas de inserción profesional que no pasan estrictamente por el mercado. Proviene de otro tipo de compromiso, de interés o de posibilidades organizativas de la población, que crean así otro tipo de campo de trabajo al diseñador". El presente estudio se realiza para poder generar nuevas propuestas de talleres proyectuales aplicados en la metodología de enseñanza aprendizaje en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo. Gracias a la aplicación de talleres dentro de la metodología se logrará una eficaz forma de enseñanza combinando de una forma transdisciplinar la rama del Diseño.

Metodología

En este artículo se implementó un método analítico ya que usamos dos variables no tiene nada en relación, por ende, se necesita obtener información de ambas partes independientemente; es de método sintético porque en la ejecución del proyecto al estar ya recopilada la información se va a diseñar propuestas las cuales ya formarán a ser una sola composición con una nueva definición o crítica. Según (Sampieri, 2010) menciona que luego de obtener la recolección de datos se realizan las tareas analíticas en donde se efectúa continuas reflexiones durante la inmersión inicial en el campo sobre los datos recolectados y sus impresiones respecto del ambiente. Además, hacer un

análisis detallado de los datos usando diferentes herramientas como la teoría fundamentada, matrices, diagramas, mapas conceptuales, dibujos, esquemas, etcétera.

En esta investigación se aplicó un enfoque mixto, ya que se realizó una aplicación cualitativa y cuantitativa, este modelo puede ayudar al desenvolvimiento de la planeación del problema, el cual amerita una ampliación holística y profunda del estudio de caso. Se puede recolectar fortalezas y debilidades para llegar a resultados más creíbles y reales. Se puede enriquecer la investigación dando un enfoque multidisciplinario, considerando diferentes fuentes de datos y el ambiente necesario para manejar uniformidad para generar dinamismo dentro de las indagaciones de los datos requeridos. Según (Sampieri, 2010) menciona que no hay un proceso mixto, sino que en un estudio híbrido concurren diversos procesos “Las etapas en las que suelen integrarse los enfoques cuantitativo y cualitativo son fundamentalmente: el planteamiento del problema, el diseño de investigación.

Parafraseando a (Sampieri, 2010) el estudio explicativo no solamente son conceptos o descripciones, relacionados con ciertos conceptos. Es decir, este tiene como objetivo responder diferentes eventos y fenómenos sociales, la importancia es explicar el origen de dicho fenómeno o las causales en las que se manifiesta e interactúan más de dos variables. Dentro de esta investigación se explica las ventajas y amenazas que tiene el proceso de enseñanza – aprendizaje utilizando diferentes metodologías, además implica mucho el comportamiento tanto de los educandos como los educadores. Sin embargo, se implementa conceptos e instrumentos para concluir en mejores conceptos de este proceso de educación.

Según (Munari, 1972) el mayor representante de la teoría proyectual, en esta metodología evita el inventar la rueda con cada proyecto y plantea sistematizar la resolución de problemas. “Cualquier problema puede ser descompuesto en sus elementos. Esta operación facilita la proyectación porque tiende a descubrir los pequeños problemas particulares que se ocultan tras los subproblemas.” Para esta investigación la metodología proyectual se aplicó mediante talleres, los cuales cumplen un proceso combinando lo teórico con lo práctico de ciertas materias de la carrera de Diseño, combinando la creatividad para generar una idea intuitiva, vinculada todavía a la forma artístico de resolver un problema.

Para este proyecto se toma como población a los a los docentes de las carreras de Diseño Gráfico y afines, de la zona 3. Universidades tales como: UNACH, ESPOCH, Universidad Santiago de Guayaquil, Escuela Politécnica del Litoral, ISTR, EFRENS. Se eligió de una manera estratégica

las universidades aplicadas, por ubicación y acercamiento con los docentes, para aplicar las encuestas. La población de los estudiantes, son aquellos que estudien en la Universidad Nacional de Chimborazo, en diversas materias específicas donde se recree emplear un taller proyectual, en ellos se aplicará el instrumento de observación, aplicación y validación de la propuesta de talleres. Los resultados expuestos serán de tipo experimental dando como resultado una serie de talleres proyectuales que se podrán aplicar en otras universidades. Se validarán los resultados en sugerencias con autocrítica exigente durante la investigación.

Resultados

Como principales resultados de la investigación se detallará a continuación la metodología propuesta cabe mencionar que fue aplicada en la población y muestra antes mencionada, a continuación se detalla punto por punto:

Desarrollo de Taller:

1. INICIO

- **Tema:** En este apartado se debe determinar el tema general de cual se aplicará en la clase. Por ejemplo, en la investigación se usó como referencia el siguiente tema: “Aplicación de tipografía en el diseño.”
- **Objetivos:** En este apartado se debe plantear los objetivos en infinitivo, dando como enfoque principal los resultados que se desea obtener acorde al pensul de estudio. Por ejemplo, en la investigación se usó como referencia los siguientes objetivos:

Hacer que los estudiantes reconozcan el significado de tipografía y su clasificación

Resaltar la importancia que tiene la tipografía dentro del diseño

Generar propuestas para resaltar el uso de la tipografía

- **Resultados del aprendizaje:** En este apartado se plantea lo que se quiere lograr que aprendan dentro del grado de avance que estén los estudiantes, por ejemplo:

Comprender de manera proyectual la aplicación de la tipografía dentro del Diseño, se establecerá un nivel de comprensión dentro de la clase para canalizar la teoría a aplicarse, además se contará con las habilidades del estudiante para generar propuestas funcionales en donde se verificará la utilización de la tipografía.

- **Materiales y Recursos:** Dentro de este apartado se debe definir todos los materiales y recursos que se usarán en el taller. Por ejemplo:

✓ Hojas de papel Bond o bocetero

✓ Lápiz

✓ Temáticas importantes dentro del entorno social, relacionado con artistas musicales.

✓ Marcadores

✓ Lápices de colores

✓ Papel de 150 gramos o cartulina

✓ Cartón o cartón prensado.

✓ Papel A3 finalizado cartel

- **Espacios y condiciones:** Dentro de este apartado se debe plantear los espacios y condiciones que se necesitan para desarrollar el taller, por ejemplo:

✓ Aula de clase

✓ Mesas amplias o unidas para generar un espacio ideal de trabajo.

✓ Pizarrón y marcadores

✓ Diapositivas

✓ Computador

- **Criterios de evaluación:** En este apartado se determina cuales serán los criterios de evaluación en dos aspectos: Pedagógico Didáctico y Funcional. Como se detalla a continuación:

- Pedagógico Didáctico

✓ Proceso de bocetaje

✓ Calidad de boceto

✓ Estética

✓ Limpieza

✓ Composición

✓ Uso de cromática

✓ Uso de tipografía

- Funcional
- ✓ Ergonomía
- ✓ Creatividad
- ✓ Mensaje
- ✓ Cumple con su función.

2. DESARROLLO

Metodología / Según Robert Scoott

- **Causa primera:** Dentro de este apartado se desarrolla la necesidad que se presenta al momento de plantear este taller, como, por ejemplo:

La necesidad que se encontró dentro de este taller, es generar propuestas en donde se aplique la tipografía, cromática, fundamentos de diseño y la propuesta sea funcional.

- **Causa formal:** Dentro de este apartado es importante hablar sobre temas importantes que conllevan a el desarrollo de la propuesta. Como, por ejemplo:

Definición de Criterios

Estudio descriptivo I

Cartel

El cartel es una de las fuentes más poderosas para un diseñador, ya que puede ser interpretado de varias formas, cada criterio de cada persona es asimilado de forma diferente ante cualquier mensaje. Pero como diseñadores complementamos la idea de un cartel proyectándolo a una pieza grafica que tenga mayor utilidad dentro de la necesidad de nuestro cliente.

Tipografía

Existe una gran diferencia entre escritura y tipografía, la diferencia entre estas es la escritura manual y la mecanizada. El término tipografía se relaciona con el arte de imprenta mediante el uso de tipos o caracteres independientes en un proceso mecánico para conformar impresos. Según Childers & Jass [2002] “tipografía es el arte o habilidad del diseño de comunicaciones por medio de palabras impresas”

Fuente tipográfica. - es la que se define como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes.

Familia tipográfica. - en tipografía significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como, por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.

Clasificación de las tipografías

Serif / Serifa

Las serifas, remates o terminales son pequeños adornos ubicados generalmente en los extremos de las líneas de los caracteres tipográficos. La presencia de estos aditamentos es la principal diversión de las tipografías.

- Romanas Antiguas
- Romanas de Transición
- Romanas Modernas y Romanas Modernas
- Egipcias. Egipcias.

San Serif / Palo seco

Es aquel en el que cada carácter carece de las pequeñas terminaciones llamadas remates, gracias o serifas.

- Grotescas
- Geométricas
- Humanísticas.

Estudio descriptivo II

✓ **Antecedentes:** Dentro de este apartado se determina un disparador de creatividad comparando aspectos importantes dentro del cual desemboque nuevas ideas para crear.

Violencia contra las mujeres

Según Unidad de Naciones Unidas, la violencia contra las mujeres es de muchas formas: física, sexual, psicológica y económica. Estas formas de violencia se interrelacionan y afectan a las mujeres desde el nacimiento hasta la edad mayor. Algunos tipos de violencia, como el tráfico de mujeres, cruzan las fronteras nacionales.

Amy Winehouse

Según la revista digital LAMANO menciona que la muerte de una relación se refleja en este sencillo compuesto por Amy Winehouse y Mark Ronson. La británica plasmó sus conflictos personales en su obra musical, dejando un legado de canciones desgarradoras. Las drogas, el alcohol, la presión de la fama y relaciones amorosas desafortunadas, marcaron la vida de la cantante Amy Winehouse. La joven británica dejó ver al mundo sus conflictos personales por medio de sus canciones que combinaban letras tristes con el ritmo del soul y el R&B.

✓ **Objetivos:** Dentro de este apartado se plantea los objetivos del taller, los que se quiere lograr obtener o consentizar.

- Posicionar el disco de Amy Winehouse en donde se genere una integración de conceptos de acuerdo a las problemáticas que existen en la sociedad.

- Generar una línea grafica nueva que ayude a transmitir el mensaje deseado y se muestre la información de una manera creativa.

✓ **Target:** Dentro de este apartado se plantea a detalle el target al cual va a ser aplicado, analizando cada uno por las variables propuestas a continuación:

Tabla 1. Análisis de Target para la propuesta

Variable	Público Primario
Psicográficas	Estilo de vida: Poseen poco tiempo. Rasgos de personalidad: Introverso, que escuche música de artistas que tienen un mensaje profundo. Clase social: Media, media alta y alta.
Socioeconómicas	Personas que siguen las bandas Personas que vivieron experiencias de abandono o soledad.
Demográficas	Edad: 18 – 25 años. Sexo: Hombres y mujeres Ocupación: Todas las Profesiones. Estado civil: Solteros y Casados
Geográficas	Personas que habitan en todo el mundo.
Conductuales	Símbolos que los identifican los colores oscuros. Identificación con base en sentimientos de soledad y tristeza.
Conductuales	Símbolos que los identifican los colores oscuros. Identificación con base en sentimientos de soledad y tristeza

Fuente: (Caichug, 2018)

✓ **Eje de comunicación:** Dentro de este apartado se designa una línea comunicacional de cómo se aspira tener los resultados deseados, basándose en las emociones y el factor diferenciador.

Será un eje de comunicación el cual sea distinto a las campañas antes realizadas las compañías que ayudaban a promocionar a esta artista, enfocándose en sentimiento contrarios a los establecidos en campañas antiguas. Es por esto que será un eje DIFERENCIADOR, enfocado en las EMOCIONES: soledad, tristeza, abandonos enmarcados en un contexto realista. Estos están ligados con el público objetivo al cual va dirigido la campaña publicitaria incluyendo nuevos sentimientos que inciten a incluir un nuevo consumidor, mediante un nuevo eje de comunicación.

Estudio Prescriptivo

Dentro de este apartado se detalla los momentos de las clases, dentro de los cuales se genera el orden de presentación, ejecución y resolución del taller. Como se evidencia en el siguiente ejemplo de estos 4 momentos:

Clase 1

Momentos

- Presentación e introducción al tema a tratar.
- Presentación de diapositivas donde se presenta el material teórico.
- Abrir foro para tratar temas que se presentaron en las diapositivas.
- Iniciar con el trabajo practico haciendo uso de los temas tratados en la exposición de la clase.
- Compartir con los estudiantes los parámetros que se usaran en el taller.
- Conformar grupos para comenzar a trabajar con el taller.
- Verificar que todos los grupos trabajen y cumplan con lo establecido.
- Establecer parámetros para la siguiente clase.

Clase 2

Momentos

- Retroalimentación de la clase anterior
- Revisión de las tareas enviadas en la clase anterior.
- Desarrollo de la clase usando material teórico y ejemplos reales.
- Elegir una propuesta final para terminar con detalles finales.
- Socialización de rubrica de evaluación.

- Definir detalles para la próxima clase.

Clase 3

Momentos

- Retroalimentación de la clase anterior.
- Mostrar material aplicado al taller como un ejemplo completo de las actividades que cada estudiante debía hacer.
- Defensa de cada estudiante aplicando la rúbrica de evaluación
- Mostrar material para continuar con la parte proyectual del taller.
- Trabajo grupal para definir forma, elementos y composición a usar en la propuesta de CD.

Clase 4

Momentos

- Retroalimentación de la clase anterior.
- Calificación de los tres momentos:
 - Teórico - Proceso - Final
- Justificación de la importancia de usar talleres proyectuales.

Causa material

Dentro de este apartado se define cuáles van a ser los materiales a usar dentro de taller y como se puede establecer las directrices para el uso de cada material en el proceso. Como se muestra en el ejemplo siguiente:

Propuesta de Cartel

Para la propuesta de cartel, se les incentivo usando a un artista y un problema social, en donde los estudiantes debían buscar la forma de armonizar los dos temas y transmitir un mensaje mediante el uso de cartel. Se les mostro un ejemplo de todos los procesos que debían seguir para así encaminar y tener muy buenos resultados. Mediante el taller piloto aplicado en la clase simulada, se definió varios puntos específicos para mostrar a los estudiantes, en primer lugar, se mostró las diferentes tipografías que se pueden usar.

Fuente: Daniela Caichug (2018)

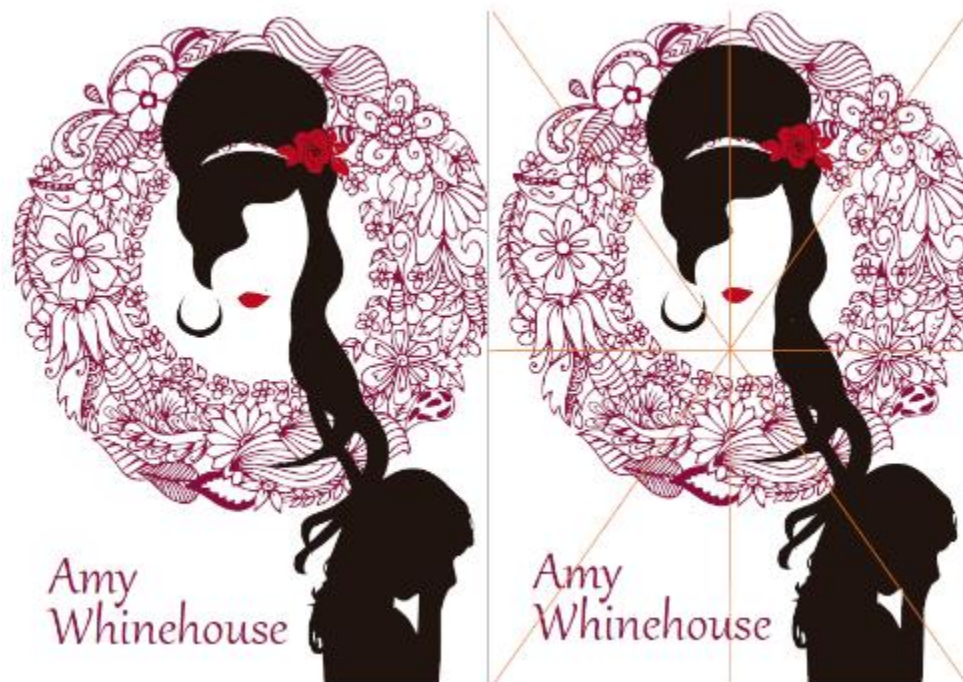


Figura 1. Propuesta de Cartel para ejemplo referencial

- **Causa Técnica**

Dentro de este apartado se debe detallar los materiales a usar, generar composición o uso correcto de materiales para guiar al estudiante. Como se detalla en el ejemplo:

Los materiales que se utilizarán para realizar los carteles y las portadas del CD serán, Hojas de papel Bond o bocetero, Lápiz, Temáticas importantes dentro del entorno social, relacionado con artistas musicales, Marcadores, Lápices de colores, Papel de 150 gramos o cartulina, Cartón o cartón prensado, Papel A3 finalizado cartel, CD.

3. **Cierre**

Dentro de este apartado se debe describir las rúbricas de evaluación que se van a generar y experimentar el impacto que genero los resultados del taller de cada estudiante, dando espacios a debates o mesas de conversaciones para complementar el mensaje que se quiere transmitir, a continuación, un ejemplo:

Exposición

Rubrica de evaluación

✓ Pedagógico dicótico

✓ Funcional

Análisis de impacto

✓ Antes

✓ Después

Conclusiones

La estrategia de un taller proyectual en la enseñanza-aprendizaje de la carrera de diseño se basa en la premisa de que el diseño es una disciplina eminentemente práctica y colaborativa. A través de esta metodología, se promueve un aprendizaje activo donde los estudiantes son protagonistas de su propio proceso formativo. Esta estrategia contrasta con los métodos tradicionales de enseñanza, que tienden a ser más pasivos y centrados en la transmisión unidireccional de conocimientos.

Una de las principales ventajas del taller proyectual es la integración de la teoría y la práctica. Los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también tienen la oportunidad de aplicarlos en contextos reales, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera. Además, el enfoque en la resolución de problemas concretos permite a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y creativas, esenciales en el campo del diseño. El proceso iterativo de diseño, caracterizado por la constante retroalimentación y la revisión continua, refuerza estas habilidades y fomenta la mejora continua.

El trabajo en equipo y la colaboración son pilares fundamentales en el taller proyectual, en el mundo profesional del diseño, es común trabajar en equipos multidisciplinarios, y esta metodología prepara a los estudiantes para esas dinámicas, la colaboración no solo enriquece el proceso creativo, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades interpersonales y de comunicación, que son cruciales en cualquier entorno laboral.

Sin embargo, la implementación de esta metodología también presenta desafíos, requiere una infraestructura adecuada y recursos suficientes para apoyar el desarrollo de proyectos, así como un compromiso significativo por parte de los docentes, los docentes deben adoptar un rol más facilitador que instructor, lo que puede requerir un cambio en la mentalidad y la formación pedagógica, además, la evaluación de los proyectos puede ser más compleja y subjetiva en comparación con los métodos tradicionales de evaluación.

El taller proyectual como metodología de enseñanza-aprendizaje en la carrera de diseño ofrece una serie de beneficios significativos que la convierten en una estrategia pedagógica valiosa, al

centrarse en el aprendizaje activo, la integración de teoría y práctica, la colaboración y la aplicación en contextos reales, esta metodología prepara a los estudiantes de manera integral para los desafíos del mundo profesional, los estudiantes no solo adquieren conocimientos técnicos y teóricos, sino que también desarrollan habilidades críticas, creativas e interpersonales esenciales para su futuro profesional.

No obstante, para maximizar los beneficios del taller proyectual, es crucial abordar los desafíos asociados con su implementación, esto incluye proporcionar los recursos necesarios, apoyar la formación continua de los docentes y desarrollar sistemas de evaluación que valoren tanto el proceso como el producto final, con el compromiso adecuado, el taller proyectual puede transformar la educación en diseño, ofreciendo una experiencia de aprendizaje rica, relevante y significativa.

Mediante la valoración que se realizó a expertos, se concluye que al momento de aplicar el taller proyectual se debe tener una buena actitud, mostrarse atento a el desempeño de cada estudiante, el contenido que se muestra debe mantener concordancia entre las clases, realizar una rúbrica de evaluación correcta y realizar una calificación coherente.

Referencias

1. Andino Oñate , L. E. (2023). La cultura del stream y su relación con el aprendizaje del Diseño Gráfico . UNACH, 23.
2. Andrade Paco , J., Nava Ortega , M., & Valverde Nuñez , J. (2009). La educación continua como proceso de formación académica en los alumnos egresados de las instituciones de educación superior en el estado de Sonora (México). Formación Profesional , 4.
3. Apablaza Campos , A. (2018). Social Media Live Streaming: estudio de caso y diseño de matriz de análisis. Scielo .
4. Baelo Alvarez, R. (2009). EL E-LEARNING, UNA RESPUESTA EDUCATIVA A LAS DEMANDAS DE LAS SOCIEDADES DEL SIGLO XXI. Redalyc, 2.
5. Buitrago , A., Garcia , M., & Torres Ortiz . (2021). Revista de Comunicación, 2022, vol. 21, N° 1. E-ISSN: 2227-146549Trabajemos juntos: Coworking online y sincrónico en Twitch como muestra del potencial colaborativo del live-streaming. Redalyc , 2.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26441/RC21.1-2022-A3>

6. Castro Higuera, A., Pérez Rufi, J., Torres Manrtin, J., Carballeda Camacho, M., & Aguilera Moyano, M. (2022). Video streaming, how social video platforms condition users behavior and expressive uses of their apps. *Revista Latina de Comunicación Social*, 6.
7. Del Prete, A., & Cabero Almenara, J. (2018). Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización. *apertura*, 11(2), 1.
8. Folres Rivera, L., Melendez Tamayo, C., & Morocho Amaguaya, M. (2021). Análisis documental relacionado con la educación continua como eje integrador de las competencias del currículo universitario. *Education siglo XXI*, 39(2), 3.
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/educatio.414901>
9. Gutierrez Lozano, J., & Ruiz del Olmo, F. (2020). Comunicación y juventud. Nuevos medios, representación, recepción y participación en contenidos de entretenimiento e información. *Revista Internacional de Comunicación*, 6.
10. H., S. R. (2010). *Metodología de la Investigación*.
11. Ministerio de Educación. (2023). Datos Abiertos del Ministerio de Educación del Ecuador. El Nuevo Ecuador: <https://educacion.gob.ec/datos-abiertos/>
12. Ministerio de Educación. (2023). Publicaciones Estadística Educativa. El nuevo Ecuador : <https://educacion.gob.ec/publicaciones-estadistica-educativa/>
13. Ministerio de educación. (2023). Reglamento educacional. El Nuevo Ecuador : <https://educacion.gob.ec/>
14. Munari, B. (1972). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
15. N. (2002). *El oficio de Diseñar*. España, Barcelona : Gustavo Gili.
16. Ochoa Gutierrez, R., & Balderas Gutierrez, K. (2021). Educación continua, educación permanente y aprendizaje a lo largo de la vida: coincidencias y divergencias conceptuales. *Revista Andina de Educación*, 3.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2021.4.2.8>
17. Rivera Tomala, & Allan, D. (2022). Marketing de contenidos en la plataforma Twitch y su impacto en la comunicación de las marcas. *Repositorio UG*.
18. Sampieri. (2010). *Metodología de la Investigación*. R. H. .
19. Sanchez Rodriguez, J. (2009). PLATAFORMAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL PARA ENTORNOS EDUCATIVOS. *Redalyc*(34), 2.

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).