



**DEFICIENCIAS EN EL APRENDIZAJE AUTODIDACTA Y CONDUCTAS
PEDAGÓGICAS EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL TÉCNICO DE LA CUN.**

Castillo, Florian, Yeni, Valentina
Forero, Molina, Laura, Daniela

Palabras clave: Orientación pedagógica, autoaprendizaje, estudiantes universitarios, diseño gráfico, guía.

Contenido

Palabras clave

Contenido

Resumen

Introducción

Objetivo general

Objetivos específicos

Reflexión

Educación del diseño gráfico en Colombia.

Pedagogía y didáctica en el modelo educativo cunista

Actores directos (estudiantes) e indirectos (indirectos) en base a la problemática.

Design thinking y solución (producto)

Conclusiones

Referencias bibliográficas

Resumen

Este proyecto tiene la intención de argumentar la necesidad de crear una solución que aporte y refuerce conceptos donde hay desconocimiento por parte de los estudiantes del ciclo técnico de diseño gráfico de la CUN, especialmente en las conductas pedagógicas y de

aprendizaje autodidacta que deberían tener según el modelo educativo de la universidad, pues es un problema que afecta el rendimiento de los estudiantes y altera los resultados de los profesionales a futuro. A fin de ayudar a llenar esta laguna, se hace un estudio sobre la educación en diseño gráfico en Colombia, en la universidad, las experiencias vividas que han afectado e influido de forma personal y en su proceso educativo a los estudiantes y de igual forma las de los docentes que hacen su papel como guías para ellos. Se hace uso del design thinking para crear una propuesta gráfica que intente dar solución y refuerce la enseñanza en el diseño, utilizando un recurso didáctico que sirva como guía para los alumnos que inician en el campo y en donde ellos mismos sientan apoyo educativo. Por tanto, ésta herramienta es necesaria y útil para al menos una generación completa de estudiantes de diseño, generando adaptación en un modelo educativo al que no están acostumbrados, teniendo en cuenta que el mundo se actualiza cada vez más y así el proyecto debe adaptarse a las nuevas necesidades, renovando su formato pero sin perder su objetivo inicial.

Introducción

Se ha evidenciado un alto índice de deficiencia en los estudiantes de primeros semestres de la CUN, con respecto a su falta de conocimiento acerca del diseño gráfico y lo que ello implica, especialmente en el aprendizaje autodidacta y sus propias conductas pedagógicas, tales como: conceptos técnicos, uso de herramientas de softwares, sacrificios personales, inversión de dinero para trabajos y equipos tecnológicos, salud mental, conocimiento autodidacta en casa, aprovechamiento y buen manejo de tiempo, autocontrol y adaptación con respecto a las clases, entre otros; lo que genera una brecha en su proceso académico afectando su perfil profesional como técnico en procesos gráficos. Ésta problemática se ha reflejado y perdurado desde hace ya varios años y generaciones de diseñadores en la universidad, y es así como surge la cuestión de ¿cómo orientar al estudiante

de nivel técnico de la CUN en su aprendizaje autodidacta proporcionando una ayuda para su conducta pedagógica que respalde los conocimientos básicos de diseño, a través de herramientas visuales gráficas?

La presente investigación se toma como base para proyectar una estrategia visual ilustrada que pueda dar tips a los estudiantes de forma sencilla pero efectiva, donde cada uno de ellos pueda sentirse identificado y para dar solución a los problemas que surgen en su desarrollo profesional, planteando un “manual para creativos” como una posible solución a dicho problema, definido como una guía práctica y simple para estudiantes de diseño gráfico de la CUN que se encuentran cursando el nivel técnico en la modalidad presencial, jornada diurna y oscilan en un rango de edades entre 17 y 20 años, ubicados en la sede P de la facultad de bellas artes en el centro histórico de la ciudad de Bogotá. Dicha comunidad se encuentra entre los estratos socioeconómicos 2 y 3, que buscan crecimiento personal y profesional. Se caracterizan por disfrutar pasar su tiempo en la universidad aunque no demuestran interés ni dan importancia al estudio como tal, tienen altas expectativas sobre la carrera, sin embargo, se sienten un poco perdidos puesto que no manejan un control en sus conductas pedagógicas y en su aprendizaje autodidacta, lo que hace que se convierta en un problema más de su vida profesional.

Para cumplir con el objeto de esta investigación es necesario identificar las debilidades en la curva de aprendizaje de los aspirantes a diseñadores, tomando como referencia el modelo educativo de la CUN, experiencias personales de sus estudiantes, el constante cambio y su necesidad de adaptación en el diseño gráfico; que son factores claves en las conductas pedagógicas y el aprendizaje autónomo que deben poner en práctica estos estudiantes. Con la finalidad de llegar a generar una respuesta gráfico-visual que refuerce dichas deficiencias, se plantea una solución desde el uso de la metodología del design thinking, con el fin de encontrar una estrategia correcta que impulse el crecimiento

profesional en los estudiantes que están cursando el primer ciclo propedéutico de la universidad.

Objetivo general

Crear una herramienta gráfico-didáctica práctica para que los estudiantes del nivel técnico de diseño gráfico en la CUN puedan aprender tips básicos de forma sencilla y efectiva acerca de la carrera, logrando así un mejor desarrollo profesional que genere impacto en su conducta pedagógica.

Objetivos específicos

- Identificar los conocimientos básicos en los que los estudiantes en procesos gráficos del nivel técnico de la CUN tienen falencias, con respecto a la didáctica y conductas pedagógicas del propio estudiantado.
- Proyectar una estrategia visual ilustrada clave para poder dar tips y consejos a los estudiantes de forma sencilla, donde cada uno de ellos pueda sentirse identificado y pueda dar solución a los problemas que surgen en su camino profesional.
- Producir prototipos de piezas gráficas con el concepto de “guía básica para diseñadores novatos”, acompañándola con una estrategia de marketing de proximidad para atraer a los estudiantes, hacerlos partícipes del proyecto y creando una campaña OTL que soporte la comunidad digital y llegue a más personas que requieran de esta ayuda.

Reflexión

Educación del diseño gráfico en Colombia.

El diseño gráfico es una disciplina orientada hacia las personas y sustentada en el arte de comunicar visualmente. Tiene como finalidad la objetividad y claridad para comunicar

puesto que lo primordial es el mensaje aunque es de vital importancia que se haga un buen uso de la estética a través de herramientas visuales que hagan efectiva la recepción de la información en los individuos y cree así un impacto en cada uno de ellos a los que va dirigido. Se ajusta y se adapta a las condiciones del medio en el que se expone, entre lenguajes, usuarios y culturas con el propósito de enriquecer las situaciones humanas que inciden sobre la vida de las personas, reforzando esta idea se encontró la siguiente a definición,

El diseño gráfico es una disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas. Directamente anclado en el universo de la vida urbana y del desarrollo tecnológico, el diseño gráfico no se ciñe a técnicas, métodos o teorías determinadas, sino que es el arte de deliberar sobre ellas y sobre la innovación, para crear escenarios donde la producción de imágenes incide sobre la vida de la gente, sus conductas de consumo, sus hábitos de lectura y sus necesidades de información. El diseño gráfico es una disciplina teórico-práctica, es decir que parte de conceptos y de lugares de pensamiento, se ajusta a las condiciones situacionales y su propósito es regular favorablemente la relación del hombre con su medio ambiente, con la cultura, las creencias y con las instituciones, de un modo práctico, eficiente y significativo. (Tapia Mendoza Alejandro. (2014). Hacia Una Definición Del Diseño Gráfico. p. 8)

En Colombia, el diseño se fundó en la escuela de bellas artes, sin embargo en la trayectoria de esta disciplina teórico-práctica, ha ido evolucionando hasta el punto de relacionarse directamente más con la mercadotecnia que con al arte en sí; es por eso que la

necesidad de encontrar perfiles de bellas artes para suplir áreas de publicidad y mercadeo llevaron a que la Universidad Nacional de Colombia optara por ofertar la carrera, haciendo que ésta misma se adaptara y guiará la comunicación visual a los mercados, creando y produciendo piezas gráficas que cumplan con requerimientos más publicitarios que culturales.

A pesar de que el diseño gráfico surgió en el siglo XVIII con la revolución industrial dando origen a las artes gráficas, ésta disciplina migró hacia este continente y evolucionó junto con cada época que se vivía, es así como se entiende que el diseño gráfico siempre estará influenciado a nivel global y por las sociedades que en ese momento habiten, generando constantes cambios y actualizaciones, prácticamente obligando a que el diseñador evolucione con la carrera, deba permanecer informado y estudiando constantemente para adaptarse. En el momento que se integraron las instituciones educativas colombianas con éste programa en sus planes de estudio, se evidenció la diferencia entre ellas, pues cada una se inclinaba hacia lo que más convenía a niveles administrativos y educativos creando así una disyuntiva evidente que hasta el día de hoy se vive, enseñando cada una de forma diferente y solo con pequeñas similitudes de la idea original.

Pedagogía y didáctica en el modelo educativo cunista

La corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN es una institución que busca impulsar a través de la escuela de comunicación y bella artes, el aprendizaje teórico-práctico que promueve propuestas gráficas y multimediales asertivas, que no solo comuniquen sino que, por el contrario, fomenten cultura y potencien la educación superior. Para cumplir ese objetivo renuevan la malla curricular constantemente, a fin de cumplir con los cambios que vive la industria. Capacitar a su cuerpo docente, tener infraestructuras apropiadas y equipo para el desarrollo de sus estudiantes son puntos clave para potenciar los métodos pedagógicos.

El modelo educativo de la CUN está basado en la educación por ciclos propedéuticos, que permiten que los alumnos cursen tres ciclos con diferentes enfoques en la carrera, estos se constituyen entre, el primer ciclo conocido como técnico, reúne conocimientos básicos que pueden ser realizados autónomamente, el segundo ciclo es el también conocido como tecnólogo que se compone de una formación tecnológica permitiendo desarrollar y aplicar actividades de concepción, dirección y gestión, y siendo el último ciclo el profesional, que reúne las aptitudes de alto nivel del ciclo técnico y tecnólogo para así dominar conocimientos y habilidades científicas y técnicas a desempeñar, que se aplican completamente al mundo digital.

Para complementar el ideal de la educación superior y con el propósito del desarrollo y seguimiento, se apoyan en el Proyecto Educativo Comunitario-PEC que “se constituye en la fuente y fuerza motora de la reelaboración e implementación de los planes globales de vida acordes a su cultura, lengua, pensamiento, usos y costumbres.” (PROYECTO EDUCATIVO COMUNITARIO - PEC: - ...:Ministerio De Educación Nacional De Colombia::..., n.d.), , un modelo educativo que constituye la implementación de planes acordes a la cultura, costumbre, lengua, y pensamiento que reafirman la identidad de la sociedad del país que habitamos, creando así actividades formativas que atienden a la demanda y necesidades de la comunidad cunista.

El planteamiento académico que se formula en el diseño gráfico de la institución es partir desde los conceptos básicos analógicos para sentar unas bases que generen un desarrollo capaz de alcanzar amplios conocimientos en tecnologías y herramientas digitales, a fin de lograr convertirse en diseñadores integrales formados en el ámbito profesional y personal, sabiendo que la carrera de diseño gráfico en la CUN permanece en constante renovación para ofrecer conceptos y técnicas más contemporáneas en metodologías de

estudio que beneficien a los estudiantes a futuro y se adapten a las necesidades del mercado laboral en la industria del diseño.

Actores directos (estudiantes) e indirectos (indirectos) en base a la problemática.

Después de entablar una relación directa con el grupo objetivo al que va dirigido el proyecto se pudo analizar que los estudiantes que cursan el nivel técnico desde primer hasta el cuarto semestre perciben que la educación por parte de la CUN es buena, sin embargo, encuentran varias deficiencias en el área administrativa y de apoyo al estudiante. Son conscientes que como aspirantes a técnicos profesionales cuentan con una serie de problemas que les impiden lograr desarrollar en su totalidad las habilidades requeridas, el manejo y mal uso del tiempo, sumado al desacuerdo que tienen con algunas metodologías empleadas en algunas ocasiones por profesores al momento de dar las clases, son circunstancias que al final implican la falta de seguridad en sí mismos para intervenir y ser partícipes de las clases. Por otra parte, los docentes consideran que la falta de aprendizaje autónomo y el mal acople que tienen con los conocimientos vistos en clase son aquellas circunstancias que hacen que los alumnos no logren los requerimientos para avanzar en su proceso académico y tengan resultados deficientes, sustentando así que las falencias educativas en la curva de aprendizaje como técnicos profesionales en procesos gráficos se dan en especial por estudiantes de cuarto semestre.

De igual forma es importante dar conocimiento de que el aprendiz también cuenta con algunos aspectos personales que al final traen afectaciones directas a su vida estudiantil, según palabras de ellos son las implicadas con su salud mental generadas por la carga académica, no contar con conocimientos en las herramientas digitales que se usan y son requeridas para su desarrollo profesional y la sensación de abandono y minimización por parte de algunos docentes y coordinadores del programa, sin embargo con todo y ello sus

aspiraciones académicas son positivas, ya que la gran mayoría de estudiantes se proyectan y esperan ver el resultado en llegar hasta la etapa final de la carrera y poder titularse como profesionales en diseño gráfico.

Los estudiantes de este primer ciclo muestran interés y son receptivos a la posibilidad de recibir consejos y herramientas que permitan su crecimiento personal y profesional, para ayudarse también a hacer más sencillo su proceso académico y sintiéndose respaldados en este problema, coincidiendo con la opinión de los docentes en que, un proyecto o material que soporte estas necesidades sería útil y de gran valor para sus vidas.

Design thinking y solución (producto)

Es por ello que después de haber realizado un proceso de observación, análisis y confrontación entre los actores directos (estudiantes) e indirectos (docentes) y la problemática, se crea un plan de solución para los principales afectados, haciendo uso de la metodología del design thinking, puesto que la mejor forma de abordar en las mentes de los futuros diseñadores es por medio de soluciones creativas creadas exclusivamente para ellos, entendiendo sus capacidades y necesidades, generando así una relación de entendimiento con los sujetos de estudio. Se empatiza con los afectados teniendo un trato con ellos, escuchando sus opiniones y dando una identificación propia con el problema; se define la situación y deficiencias que tienen los estudiantes; se idea un plan de solución para dicho problema teniendo en cuenta las capacidades y necesidades del estudiantado que cursa el nivel técnico, se prototipa una cartilla “guía básica para diseñadores” con información clara y concisa, empleando un concepto minimalista pues el propósito es llegar a la enseñanza y la sobrecarga de elementos puede generar distracciones, la ilustración como medio principal de expresión pues es llamativa y estos estudiantes responden bien a una paleta cromática con colores vivos y vibrantes, pero también se sienten atraídos a los recursos digitales, es por eso que también

se hace uso de recursos multimedia de creerse necesario por medio de estrategias OTL que creen una comunidad digital y desarrolle un crecimiento exponencial en medios masivos con el fin de llegar a más personas que requieran de ayuda.

Conclusiones

Tras el análisis de ésta investigación y asimilando que se tiene un objetivo de modelo educativo diverso y flexible por parte de la universidad, dando formación a individuos que reconozcan la complejidad histórica, cultural y social de su entorno, haciendo énfasis en posturas que respondan a las necesidades de la industria y formando profesionales para la economía creativa, se percibe el contraste entre lo que se aspira y la realidad que vive el estudiantado haciendo poco coherente la dinámica entre éstas dos, pues por un lado se está pensando en una propuesta general del perfil que el estudiante debe tener según el ideal institucional y por el otro la vivencia de la falta de competencias básicas en la ejecución y aprendizaje de los estudiantes de diseño, ya que su proceso es afectado por la falta de bases en su conducta pedagógica influenciada por un desapego con el aprendizaje autónomo y responsable por parte de cada uno de los aspirantes a técnicos en procesos gráficos, siendo un problema que afecta a los profesionales del futuro pero siendo menospreciado por la institución pues su objetivo es crear aprendices que se eduquen para el trabajo y no para el conocimiento.

A través del desarrollo del proyecto y el análisis de la problemática conforme se avanzaba en la investigación, se pudo evidenciar y es acertado decir que es un tema pertinente por y para el beneficio de los estudiantes que cursan el nivel técnico y buscan adaptarse a un modelo educativo y social al que posiblemente no estén acostumbrados.

Se encontró que los estudiantes necesitan una mezcla de procesos digitales, análogos, conceptuales y experienciales que los acompañen a lo largo de su desarrollo personal y

profesional, con el fin de apropiarse de los conocimientos aprendidos a diario y el propósito de mitigar las falencias en las diferentes disciplinas que se asocian al campo del diseño gráfico. Es importante que los involucrados se sientan seguros y apoyados, pues esto hará que puedan descubrir su estilo propio, exploren su creatividad, encuentren referentes, tendencias y se preocupen por temas de cultura logrando crear una perspectiva más grande de lo que les espera en un futuro y puedan estar confiados de sus habilidades y alcances en su ámbito personal y profesional.

Referencias bibliográficas

1. *Bermúdez, A. (2015) El nacimiento del diseño gráfico en la educación superior bogotana, 1948-1963. Revista KEPES, 12 (12). Consultado en septiembre 28 ,2022.*
2. *Ochoa, C. (s/f) Antecedentes del diseño gráfico en Colombia y su relación con la formación académica. Consultado en septiembre 28 ,2022.*
3. *Rubio, D. (2021) El diseño social desde la perspectiva del diseñador gráfico en colombia. . Universidad Pontificia Bolivariana. Artículo de investigación. Consultado en septiembre 28 ,2022.*
4. *Tapia, A. (2014) Hacia Una Definición Del Diseño Gráfico. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Consultado en septiembre 28 ,2022.*
5. *Formación por ciclos propedéuticos - Educación superior. (n.d.). MEN. Consultado en septiembre 28 ,2022., recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-superior/Informacion-Destacada/196476:Formacion-por-ciclos-propedeuticos>*
6. *Hacia una definición del diseño gráfico. (n.d.). UACJ. Consultado en septiembre 28 ,2022. recuperado de*

<http://acuario.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf>

7. *Malla curricular. (n.d.). Malla curricular. Consultado en septiembre 28 ,2022. recuperado de <https://cun.edu.co/wp-content/uploads/PLAN-ESTUDIO-DISENO-GRAFICO-DIGITAL-bogota.pdf>*
8. *PROYECTO EDUCATIVO COMUNITARIO - PEC: - ...:Ministerio de Educación Nacional de Colombia:.. (n.d.). MEN. Consultado en septiembre 28 ,2022. recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-82804.html>*
9. *Que es la CUN. (n.d.). CUN. Consultado en septiembre 28 ,2022. recuperado de <https://cun.edu.co/somos-la-cun>*
10. *régimen-tributario. (n.d.). CUN. Consultado en septiembre 28 ,2022. recuperado de <https://cun.edu.co/somos-la-cun/regimen-tributario>*
11. *Villegas Mendoza Alexander (2018) Importancia del tiempo efectivo de instrucción en el desempeño académico: resultados de una aproximación mixta en Colombia, Revista de Economía del Rosario. Vol. 22. No. 1. Enero-Junio 2019. 5-51 Consultado en septiembre 28 ,2022.*
12. *Chaparro F, Riaño C, Puestas C, Benavides I (2020) David Consuegra. Enseñar, publicar, exponer: Estrategias para la inserción del Diseño Gráfico, 3er Congreso Internacional de Investigación en Diseño. Consultado en septiembre 28 ,2022.*
13. *Moreno Rodriguez C (2009) el diseño gráfico en materiales didácticos una investigación sobre el fortalecimiento del aprendizaje educativo, Estudio Caos, Consultado en septiembre 28 ,2022.*

14. Medardo Rodriguez Mendoza (2016) *La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño*, Institución: *Fundación Universitaria Los Libertadores*, Consultado en septiembre 28 ,2022.
15. Moreno Rodriguez C (2014) *APUNTES SOBRE DISEÑO GRÁFICO TEORÍA, ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN*, Estudio Caos, Consultado en septiembre 28 ,2022.
16. Moreira-Cedeño, J. A., Zambrano-Montes, L. C., & Rodríguez-Gámez, M. (2021). *El modelo Design thinking como estrategia pedagógica en la enseñanza-aprendizaje en la educación superior*. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 1062-1074.
17. Brown, T. (n.d.). *Design Thinking por Tim Brown Septiembre 2008 Reimpresión*. Consultado en October 23, 2022, Tomado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62206916/Design_Thinking_por_Tim_Brown_Septiembre20200226-88457-1bayaa7-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1666583021&Signature=TkG3bmkqkxJ6X52fyiQvZhtiYYiLlIhniIyEvVM3y
18. *CAMBIOS EN LOS PROCESOS DE DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS: DESIGN THINKING, DISEÑO DE SERVICIOS Y EXPERIENCIA DEL USUARIO | Revista Cubana de Administración Pública y Empresarial. (2021, November 4).* *Revista Cubana de Administración Pública y Empresarial*. Consultado en October 23, 2022, tomado de <https://apye.esceg.cu/index.php/apye/article/view/178>
19. *Consideraciones acerca del Design Thinking y Procesos | Toledo. (n.d).* *Revista Gestão & Tecnologia*. Consultado en October 23, 2022, recuperado de <http://revistagt.fpl.edu.br/get/article/view/1198>
20. *Design Thinking en la Planificación de Pruebas de Software. (2020, September 30).* Consultado en October 23, 2022, recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/6738/673870835004/673870835004.pdf>

21. *Las 5 etapas del Design Thinking y sus técnicas.* (2021, June 18). Intive. Consultado en October 23, 2022, recuperado de <https://intive.com/es/careers/las-5-etapas-del-design-thinking-y-sus-tecnicas>
22. Córdoba, C. (n.d.). *FUNDAMENTOS DEL PENSAMIENTO EN DISEÑO* | Revista *Investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas*. Revista *Investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas*. Consultado en November 2, 2022, recuperado de <https://investigiumire.unicesmag.edu.co/index.php/ire/article/view/191>
23. Gonzalez, J. (n.d.). *El Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en la educación. Un estudio aplicado a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de Ciencias Aplicadas, cuarto ciclo 2017- 2018.* Repositorio FTPCL. Consultado en November 2, 2022, tomado de <http://repositorio.ftpcl.edu.pe/handle/FTPCL/287>
24. Hernández Olave, J. S. (2019, Febrero 1). *MetaFlip*. *Revistas Científicas CUN*. Consultado en November 2, 2022, recuperado de <https://revistas.cun.edu.co/flip/index.php?pdf=https://revistas.cun.edu.co/index.php/ignis/article/download/561/413>
25. RIVADENEIRA COFRE, A. (2022, FEBRERO 25). *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. scielo. Consultado en November 2, 2022, tomado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1853-35232022000300179&lng=es&nrm=iso&tlng=es