



BIO-GRÁFICO

CUADERNOS CURRICULARES

5 LA EVALUACIÓN
COMO ESTRATEGIA FORMATIVA
EN EL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

BIO-GRÁFICO

Cuadernos Curriculares
Programa de Diseño Gráfico
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Fundación Universitaria Los Libertadores

Decana Facultad de Ciencias de la Comunicación
Olga Patricia Sánchez Rubio

Directora de Programa
María Alejandra Almonacid Galvis

Coordinador Cuadernos Curriculares
Alexis Castellanos Escobar

Autores
Alexis Castellanos Escobar
Nidia Raquel Gualdrón Cantor
Armando Chicangana López

Diseño
Nidia Raquel Gualdrón Cantor

Año I, Vol. 1, Julio 2015, Bogotá, Colombia

«EL OBJETIVO PRIORITARIO
DE LA EVALUACIÓN ES EL PROGRESO EDUCATIVO
DE LOS ALUMNOS PORQUE ÉSA ES LA FINALIDAD
DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.»

—SANTIAGO CASTILLO ARREDONDO

BIO-GRÁFICO

CUADERNOS CURRICULARES

5 LA EVALUACIÓN COMO ESTRATEGIA FORMATIVA EN EL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

CONTIENE:

INTRODUCCIÓN

- 1) EVALUACIÓN: CONCEPTOS Y CONCEPCIONES
- 2) ¿QUÉ SIGNIFICA EVALUAR EN DISEÑO?
- 3) LOS ACTORES DEL PROCESO EVALUATIVO:
DOCENTES Y ESTUDIANTES
- 4) ¿PARA QUÉ EVALUAR? EVALUACIÓN Y CALIDAD
- 5) ¿CÓMO EVALUAR? PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS
- 6) REJILLA DE EVALUACIÓN
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

→ PRESENTACIÓN

MARÍA ALEJANDRA ALMONACID GALVIS
DIRECTORA DE PROGRAMA

En la Facultad de Ciencias de la Comunicación y el Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores hemos asumido el reto de formar profesionales de calidad, comprometidos con el ejercicio ético, crítico y creativo del Diseño y la Comunicación. Nuestro compromiso con la sociedad y con nuestros estudiantes es la consolidación de un proyecto formativo que le permita a cada uno de ellos realizar los sueños y proyectos, aportar soluciones innovadoras a las problemáticas actuales y avanzar en la construcción del conocimiento.

El proyecto BIO-GRÁFICO surge con la intención de documentar y compartir los resultados del trabajo permanente que adelantamos con profesores, estudiantes y demás actores de la comunidad académica, en torno al currículo, la investigación, la proyección social, la internacionalización y la autoevaluación.

BIO-GRÁFICO es la historia que vamos escribiendo día a día, como un documento que evidencia los procesos, proyectos, reflexiones y logros que, en la búsqueda de la excelencia, vamos consolidando; es una historia que se enriquece con la multiplicidad de voces que nos componen y que se comparte en los escenarios que construimos en nuestras prácticas cotidianas. Por ello, es un proyecto abierto y en permanente construcción, que nos invita al diálogo, a la participación y al desarrollo del trabajo en equipo.

Estamos seguros de que esta iniciativa fortalecerá a nuestra comunidad académica y será el testimonio de un proyecto formativo del mejor nivel.

→ INTRODUCCIÓN

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

La educación en Diseño Gráfico ya no es la misma de hace 50 años, cuando se instauró de manera formal la profesión en Colombia. Los cambios y transformaciones profundas que ha tenido el mundo, así como las emergentes perspectivas del quehacer del diseño cada vez tienen una mayor velocidad, sin mencionar la obsolescencia en las técnicas de representación y producción, con la apertura a otro tipo de tecnologías más allá de la impresión y los artefactos que median su praxis en un mundo globalizado.

Sin embargo el aroma del siglo XX y las herencias bauhasianas y ulminanas en la formación de diseñadores aún escolta el desarrollo pedagógico en América Latina. El trabajo en los talleres (legado del artesanado y los oficios), la estructura curricular, las muestras y exposiciones como parte de la enseñanza del diseño, la dimensión proyectual y los métodos de evaluación son aportaciones que aún en los sectores menos conservadores son imprescindibles y se reconocen como elementos “inamovibles”.

No obstante, se debe recordar que la práctica pedagógica de los profesores-artistas de la Bauhaus como Walter Gropius, Johannes Itten, Laszlo Moholy-Nagy, Josef Albers, Wassily Kandisky, Paul Klee, Oskar Schlemmer, entre otros, jamás fue una pedagogía “cerrada, monolítica e invariable” (Wick, 1993, p. 17), por tanto, se requiere de manera urgente una revisión y actualización, más cuando el devenir del diseño y su trayectoria, replantea drásticamente la práctica pedagógica, didáctica y por supuesto evaluativa.

Si bien el discurso materialista y pragmático domina las escuelas y programas de Diseño Gráfico, se requiere revestirlo de humanismo, reivindicando la dimensión comunicativa, en el diálogo con el otro. Asimismo incentivar el pensamiento crítico y la capacidad de investigar e indagar permitiendo fundamentar la práctica de diseño, desde el dominio de la comunicación y la búsqueda de acciones eficaces. Es menester que estos propósitos se vinculen a procesos de evaluación dialógicos, participativos, donde los actores del proceso le den sentido a la práctica evaluativa en miras a la calidad, a través de procedimientos e instrumentos que permiten un desarrollo ecuánime y consensuado.

Por estas razones se desarrolla en este cuaderno curricular que lleva por nombre “*La evaluación como estrategia formativa en el programa de Diseño Gráfico*” temáticas como: 1) *Evaluación: conceptos y concepciones*, donde se revisan algunos elementos básicos para la discusión; 2) *¿Qué significa evaluar en diseño?* en la cual se reflexiona sobre el sentido de la práctica evaluativa; 3) *Los actores del proceso evaluativo: docentes y estudiantes* en el cual se analizan los roles y los agentes inmersos en la actividad; 4) *¿Para qué evaluar? Evaluación y calidad*, donde se hace una articulación entre las prácticas evaluativas y la búsqueda de la calidad académica; 5) *¿Cómo evaluar? Procedimientos e instrumentos*, donde se revisan métodos canónicos y alternativos; 6) *Rejilla de evaluación Programa de Diseño Gráfico* propuesta que se elabora con el ánimo de implementar un instrumento flexible que sea de utilidad para los procesos evaluativos; todo lo anterior desde una perspectiva concreta y un lenguaje claro. Esperamos que este documento se convierta en un insumo primordial en el quehacer pedagógico y un pilar de transparencia en nuestra comunidad académica.

Referencias:

- Rivera, L. (2013). *La nueva educación del Diseñador Gráfico*. México: Designio.
- Wick, R. (1993). *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid: Alianza.

1) EVALUACIÓN: CONCEPTOS Y CONCEPCIONES

ARMANDO CHICANGANA LÓPEZ
ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

“La evaluación es un proceso sistemático de obtener información objetiva y útil en la que apoyar un juicio de valor sobre el diseño, la ejecución y resultados de la formación, con el fin de servir de base, para la toma de decisiones pertinentes, para promover el conocimiento y la comprensión de las razones de los éxitos y los fracasos de la formación”.

FLOR CABRERA-

“Una evaluación eficaz es la que valora directamente el aprendizaje de los alumnos e indirectamente la planeación, organización y realización de las actividades en el aula”.

LAURA FRADE RUBIO-

A pesar de los cambios paradigmáticos que ha tenido la cultura escolar en la educación superior todavía se sigue evaluando “a puerta cerrada” como si esta práctica no hubiera sido afectada por tales transformaciones y como si los estudiantes no tuvieran derecho a conocer la dinámica con la cual están siendo evaluados. Es posible que la razón por la cual se ejerce de esta manera, centrada en el principio de autoridad, es porque el docente la concibe como una actividad de los profesores sobre los alumnos y no “como una mediación para la transformación y mejora” (Ortiz, 2012, p. 92), o se desconoce el sentido real de la evaluación^[1] por lo que se sigue cayendo en la simple calificación de productos, el concepto del cuánto, y no se está contribuyendo significativamente a la mejora del proceso del estudiante, ni a promover el conocimiento, fines últimos de cualquier sistema pedagógico.

Si bien, la evaluación como concepto académico puede ser abordado desde diferentes perspectivas^[2], conviene elaborar un punto de partida

que sirva para reflexionar sobre qué aspectos se deben tener en cuenta para realizar una evaluación de competencias y de aprendizajes de acuerdo con el enfoque curricular que establece la institución, es decir, lo que se debe llevar a cabo es una *evaluación auténtica* y cualitativa, como mencionan Cabero y Bujam (2011) en donde el proceso debe tener tanta importancia como los objetivos y los resultados para no repetir el concepto de corte Tyleriano^[3] o positivista que solo compara objetivos, revisa muestras de rendimiento, registra resultados y finalmente mide cuantitativamente mediante pruebas, exámenes o trabajos.

En la actualidad, la evaluación debe ser primordialmente un proceso de reflexión “*global, integral, formativo, sistémico, criterial, holístico y ético por lo que su acción debe involucrar objetivos, proceso, diagnóstico, contexto, instrumentos*” (Cerde, 2003, p. 16) que den cuenta de la complejidad de la misma, optimice y cualifique el proceso formativo, pero que también, les permita tomar conciencia, tanto al docente como al estudiante, que no es importante “*conocer qué nota sacó (...)* sino *asumir una postura crítica frente al conocimiento, al desarrollo de procesos de pensamiento, de inteligencias múltiples*”, de incremento del ingenio y la creatividad como menciona lafrancesco (2011) para lograr el desarrollo de competencias y cualificar la calidad de los desempeños con potencial de aprendizaje.

Aún cuando, muchos docentes quisieran estandarizar estas prácticas o recibir *modelos prescriptivos de evaluación* no es posible llevarlo a cabo, por cuanto, como menciona Sacristán (2005) el significado y usos no va a cambiar por el hecho de plantear cómo debe realizarse, pues como él mismo afirma hay que preguntar, más bien, la razón por la cual determinadas formas de evaluar, que no se aconsejan desde hace mucho tiempo, siguen practicándose masivamente. Lo que sí se puede recomendar, como lo hace Ortiz (2012) es que la evaluación esté enfocada en procesos de mejora, donde se evalúe para optimizar y contribuir con información pertinente para introducir cambios

• ^[1] Vale la pena comenzar a pensar la evaluación desde una visión más holística e integral como menciona lafrancesco (2012) es decir, que involucre distintos factores que influyen en el aprendizaje.

• ^[2] Basta ver la cantidad de publicaciones que sobre el tema se encuentran en el mercado.

• ^[3] Es el tipo de evaluación propuesto por Ralph Tyler (1902-1994), llamado el padre de la evaluación en los años cuarenta.

y desarrollar mejor la tarea; de la misma manera, continúa afirmando el autor citado, los nuevos enfoques de evaluación exigen que sea de carácter participativo, en donde el proceso se asuma de manera compartida, por lo que concluye que la evaluación es una actividad democrática y pluralista en cuanto a opiniones y criterios de valoración.

Complementando lo anterior y siguiendo a Laura Frade (2008) la evaluación debe favorecer el aprendizaje eminentemente constructivista y activo, es decir, debe valorar la construcción de conocimientos y el logro de aprendizajes significativos, por lo tanto, debe ser objetiva y centrada en aspectos cualitativos del aprendizaje, teniendo en consideración tanto los procesos como los productos de las actividades de aprendizaje, significa, combinar acertadamente ejercicios de heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación. Significa también, aceptar el cambio cultural en evaluación para evitar que se siga viendo como concepto simple, ambiguo y polisémico, tan común dentro de los ambientes académicos, pues como ha señalado Verónica Yáñez Monje, en el imaginario del aula se evalúa para calificar o para verificar el logro de los objetivos e incluso funciona a modo de mecanismo de control y para dar cumplimiento a las exigencias administrativas.

Lastimosamente esta forma de evaluar se ha extendido a las escuelas y programas de Diseño Gráfico en el que prima el “discurso subjetivista” tanto en docentes como en estudiantes, por lo que se hace necesario asumir la evaluación de manera crítica, aclarando que es importante tener en cuenta que “*el juicio crítico no es innato, es una construcción hecha de experiencia*” (Belluccia, 2007, p. 123). En el caso del diseño, el juzgamiento y la exposición pública o muestra se convierte en el escenario clásico de evaluación por excelencia, no obstante, no es la única manera ni modalidad de realizar una valoración de las evidencias de aprendizaje, lo que haría necesario complejizar y plantear variables para una evaluación completa, auténtica y cualitativa.

Finalmente el futuro de la educación en diseño sigue siendo uno de los escenarios más cambiantes, igual como sucede con la cultura académica, con la certeza de que el diseño gráfico como práctica y sentido comunicativo, que ha reflexionado en “cómo puede ser el mundo”, seguirá modificándose de acuerdo a los diferentes contextos socioculturales y económicos en que se presente. Por lo tanto, la evaluación también deberá dar cuenta de estas dinámicas, alimentándose de las experiencias pedagógicas de nuestro equipo de docentes que hacen de la práctica evaluativa, en alto grado, una estrategia formativa en el Programa de Diseño Gráfico, las cuales pueden ser verificables, ya que en esta actividad nunca se pierde de vista, como objetivo, la eficacia de la comunicación, que es finalmente el propósito de cualquier producto de diseño.

Referencias:

- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños*. Buenos Aires: Paidós.
- Cabero, J. y Bujan, K. (2011). *La evaluación de competencias en la educación superior*. Sevilla: Editorial MAD.
- Cerda, H. (2003). *La nueva evaluación educativa. Desempeños, logros, competencias y estándares*. Bogotá: Magisterio.
- Frade, L. (2008). *La evaluación por competencias*. México: Inteligencia educativa.
- Iafrancesco, G. (2012). *La evaluación integral y del aprendizaje*. Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio.
- Ortiz, J. (2012). *Evaluación de la docencia universitaria*. Bogotá: Corcas Editores.
- Sacristán, J. y Pérez, A. (2005). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Ediciones Morata.
- Yáñez, V. (sf). *Concepciones de la evaluación y qué sucede en el aula*. Chile: Universidad de Concepción.

2) ¿QUÉ SIGNIFICA EVALUAR EN DISEÑO?

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

Tradicionalmente la evaluación en diseño es uno de los procesos que genera un sin número de cuestionamientos desde los diferentes actores imbricados en dicha actividad. Este “traumatismo” que se vive período a período se convierte en un escenario para que emerjan criterios y juicios por parte de los evaluadores y un “fin” para los estudiantes en cuanto a su proceso de enseñanza-aprendizaje. Ahora bien, ¿de qué manera garantizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la heterogeneidad de estilos de aprendizaje en el aula? y lo que es más neurálgico para nuestro tema a tratar ¿qué sentido tienen evaluar en diseño?

Como menciona Ken Bain, hay tres formas de acercarse al conocimiento, donde se encuentran el abordaje de manera profunda, estratégica y superficial. El primero hace referencia a aprendices que asumen el reto de comprender la materia en toda su complejidad y con profundidad, de manera opuesta se encuentran los aprendices “superficiales” quienes temen fallar, memorizan algunas cosas y se convierten en reproductores del discurso del docente, finalmente están los aprendices estratégicos “interesados en sacar las mejores notas, pero sin apenas voluntad de esforzarse en llegar lo bastante profundo como para desafiar sus propias percepciones. Aprenden para el examen y después borran rápidamente la materia para hacer sitio a alguna otra cosa”. (Bain, 2007, p.12). Por consiguiente se hace indispensable instaurar procesos de **evaluación formativa** (hace referencia al proceso) y procesos de **evaluación sumativa** (se relaciona con los productos y resultados), estas dos formas de evaluación se requieren en la formación del diseñador gráfico. Adicionalmente, y pese a que la educación tradicional, aún

recurre a la certificación del aprendizaje a través de modelos existentes, las fisuras de la práctica evaluativa se pueden mitigar a través del planteamiento de rúbricas y rejillas de evaluación.

Esto permite instaurar en la mentalidad de nuestros estudiantes y futuros diseñadores gráficos un proceso de evaluación y evolución permanente en sus proyectos de diseño, así como también una actitud de apertura, en cuanto a críticas, sugerencias y comentarios por parte de colegas y de clientes que realizan el encargo de diseño. Actualmente se demanda que los procesos de diseño sean iterativos en su evaluación, con el ánimo de mejorar y obtener resultados de calidad en los productos desde el dominio de la comunicación; de igual forma afianzar el “sentido proyectual”, que es uno de los pilares que reivindica el Programa de Diseño Gráfico.

Particularmente para los programas académicos de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, asumen el modelo sistémico propuesto por la Dirección de Docencia y Currículo, que contempla la elaboración de “una matriz de valoración que ofrece a los estudiantes información acerca de las competencias que se espera ellos construyan, junto con los “indicadores” o evidencias que le informan qué tienen que hacer para lograr estas competencias. La rúbrica permite identificar el nivel de desarrollo de la competencia a través de un conjunto de criterios graduados que permiten valorar el aprendizaje del estudiante” (Fundación Universitaria Los Libertadores, 2014, p. 12).

Por último la práctica evaluativa se convierte en un elemento fundamental dentro de la comunidad Libertadora, apelando a su apuesta misional por el orden y respeto por las personas y la “construcción de sujetos entendidos como totalidades en sus múltiples dimensiones: ética, moral, estética, social, política, física, artística, intelectual, cultural, religiosa, productiva” (Fundación Universitaria Los Libertadores, 2008, p. 9).

Referencias:

- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Barcelona: Universitat de València.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2008). *Proyecto Educativo Libertador - PEIL*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2015). *Lineamientos sobre el modelo pedagógico libertador a partir de los aportes de la heurística*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

3) LOS ACTORES DEL PROCESO EVALUATIVO: DOCENTES Y ESTUDIANTES

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

En las últimas décadas y con los cambios paradigmáticos que ha sufrido la educación, los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje son los estudiantes, por tanto en ellos como sujetos, recae la acción evaluativa. Este proceso evaluativo requiere unas “reglas de juego” para que pueda enmarcarse el ejercicio interpretativo de “evaluar”.

Ahora bien, el diseño gráfico cuya práctica se centra en la producción de sentido a través de artefactos comunicativos, requiere de un énfasis en la dimensión praxeológica, el hacer. Una praxis que es escoltada por docentes experimentados, que acompañan la realización de los proyectos, a través de la planificación, la orientación continua, y una altísima apuesta por la calidad gráfica; no hay que olvidar que “*la única manera de aprender a diseñar es diseñando*” (Belluccia, 2007, p. 113). No obstante se debe guardar un equilibrio entre la enseñanza centrada en hacer “objetos-productos” y la dimensión reflexiva, que generará nuevas formas de conceptualizar el diseño en los estudiantes. De esta forma es importante fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de cuestionar sus propuestas de diseño y las de otros como lo concebía Gautam Sarabhai, uno de los pioneros de la educación en diseño en la India: “*the focus of learning for the student is not on acquiring knowledge about a specific design discipline or subdiscipline, but on having adequate opportunities (a) to think for himself or herself, (b) to have his/her ideas questioned, and (c) to be able to intelligently question the ideas of others*” (Balaram, 2005, p. 17).

Como se mencionó anteriormente hay heterogeneidad de estudiantes en el aula de clase y en cada uno de los espacios académicos de Diseño Gráfico, por tanto, es importante la programación del ejercicio de diseño y del planteamiento de proyectos de aula, que permitan desarrollar y fomentar el “sentido proyectual” como dominio propio de su quehacer y el pensamiento crítico que permita la elaboración de

discursos sólidos y argumentados que permitan el diálogo con el otro, en el caso más común el que realiza el encargo de diseño.

Si bien, es una realidad que las lógicas academicistas centran el proceso de evaluación sobre los estudiantes, se requiere que también los docentes sean evaluados de acuerdo a su desempeño. De acuerdo a lo señalado por Cerda (2003), hay cuatro modelos y criterios de evaluación implementados en nuestro contexto:

- Modelo centrado en el perfil del maestro.
- Modelo centrado en los resultados obtenidos.
- Modelo centrado en el comportamiento del docente en el aula.
- Modelo de la práctica reflexiva.

Los procesos de la Dirección de Promoción y Desarrollo de nuestra institución han permitido que en el primer de los casos, los perfiles de los docentes sean congruentes con las demandas del Programa de Diseño Gráfico, tanto desde la perspectiva del quehacer profesional, como desde la cualificación pedagógica, investigativa y a nivel personal.

Para los otros criterios expuestos por Hugo Cerda, se han propuesto diferentes instrumentos de evaluación que intentan medir el comportamiento del docente en el aula, vale la pena mencionar que el modelo de evaluación de los docentes en la Fundación Universitaria Los Libertadores, y en el instrumento diseñado por el Centro Evaluación y Estadística, los docentes del Programa de Diseño Gráfico son evaluados por diferentes actores como son: los estudiantes, el director de Programa y el Decano de la Facultad. Los factores que se tienen en cuenta son cuatro: actitudinal, pedagógico, motivacional y disciplinar. Estos resultados son socializados a los docentes a través de la Dirección de Programa, y buscan el mejoramiento continuo de la planta profesoral de la institución.

Así mismo, las muestras de diseño, que en nuestro caso particular se enmarcan en el evento Insigno, propician no solo evidenciar los desarrollos realizados por los estudiantes en sus proyectos de aula, a través del período académico en los diferentes espacios académicos, sino que es una de la perspectiva de evaluación para los docentes centrado en los resultados obtenidos a través de los productos de sus estudiantes como resultado del proyecto de aula.

Referencias:

- Balaram, S. (2005). *Design Pedagogy in India: A Perspective*. Design Issues, Vol. 21, No. 4, Indian Design and Design Education (Autumn, 2005), pp. 11-22. The MIT Press.
- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños*. Buenos Aires: Paidós.
- Cerda, H. (2003). *La nueva evaluación educativa. Desempeños, logros, competencias y estándares*. Bogotá: Magisterio.

4) ¿PARA QUÉ EVALUAR? EVALUACIÓN Y CALIDAD

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

Dentro del Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores el sentido de la evaluación tiene como propósito hacer de la calidad una realidad. Teniendo como norte, una noción de “calidad” desde el aseguramiento de la excelencia en todos los procesos que se desarrollan en el seno de la unidad académica.

No obstante, en nuestro sistema educativo colombiano una de las nociones más reiteradas en los discursos y documentos es la calidad académica, lo que hace de la práctica evaluativa una constante y una práctica continua no solo del Programa, sino de la institución. Adicionalmente sentimos que *“la evaluación puede ayudar a intensificar el aprendizaje de los alumnos, no sólo desde el punto de vista de los contenidos que importan en una disciplina, sino en términos de procesos de pensamiento, sociales y de metacognición. Igualmente puede articular positivamente la enseñanza y el aprendizaje, produciendo importante información sobre su calidad y ayudando a maestros y a alumnos a mejorarlos en forma continua. Cabe pensar, igualmente, que convertir la evaluación en un proceso que apoye la enseñanza y el aprendizaje puede producir mayores grados de motivación y satisfacción tanto en profesores como en estudiantes, animando a una activa participación de ambos en procesos de interés común. Para lograrlo parece necesario contar con los alumnos y comprometerse y comprometerlos poco a poco en una participación constructiva y ventajosa para el aprendizaje”* (Jané, 2008, p. 119).

Para nuestro caso particular, del Diseño Gráfico, el ejercicio evaluativo requiere la medición cualitativa y cuantitativa, teniendo en cuenta que no se puede caer en la falacia del “subjetivismo” y teniendo presente que *“si bien el diseño no puede evaluarse con parámetros exactos, es posible desarrollar criterios de análisis y de crítica”* (Belluccia, 2007, p. 122). Es por ello que el futuro diseñador debe tener en cuenta que cada uno de sus productos y proyectos serán examinados en doble vía, por un lado por el cliente que realiza el encargo de diseño, y por la audiencia, donde el usuario final emanará un juicio o criterio. Quiere decir que de alguna manera la noción de calidad académica debe estar articulada con la de calidad gráfica, que deben tener los productos que desarrollan nuestros estudiantes a través de los diferentes proyectos realizados dentro de los espacios académicos.

Es allí donde el docente de diseño, tiene un rol fundamental en la formación del estudiante, y debe prepararlo para asumir parte de la realidad que encontrará en su egreso de su proceso universitario, y que con seguridad encontrará en el mercado laboral. Como de manera categórica ha afirmado el reconocido Raúl Belluccia *“el maestro de diseño tiene la obligación ética de emitir juicios de valor, de opinar críticamente y de argumentar a favor y en contra de los productos de diseño”* (Belluccia, 2007, p. 119). Ahora bien, en el programa de Diseño Gráfico, evaluamos para diagnosticar, analizar, revisar, cuestionar y por supuesto mejorar en cada uno de los aspectos que tienen que ver con la formación de nuestros estudiantes. De igual manera consolidar los procesos que tienen resultados satisfactorios y que pueden proyectarse a nivel interno y externo, visibilizando nuestras acciones de una manera congruente y en sintonía con nuestro proyecto educativo.

Referencias:

- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños*. Buenos Aires: Paidós.
- Jané, M. (2008). La utilización de modalidades alternas de evaluación en el taller de arquitectura y su incidencia en el aprendizaje. *Dearq Revista de arquitectura de la Universidad de los Andes, Vol. 2 (05/08)*. Recuperado desde: http://dearq.uniandes.edu.co/sites/default/files/articles/attachments/DeArq_02_-_13_Jane.pdf

5) ¿CÓMO EVALUAR?

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS

NIDIA RAQUEL GUALDRÓN CANTOR
ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

Dentro de las inquietudes más frecuentes que se presentan en los procesos evaluativos e interpelan a docentes y estudiantes cada período académico, es la pregunta por el método o “forma” de evaluación más asertiva, que permita la verificación de las competencias propuestas en el espacio académico, a través del proyecto de aula.

En el caso del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, de la Fundación Universitaria Los Libertadores, privilegiamos el carácter formativo de la evaluación, lo que permite que actúen sinérgicamente la dimensión cualitativa (que hace visible el proceso de aprendizaje) y la dimensión cuantitativa (que califica su grado de realización de acuerdo a criterios pre-establecidos según las competencias propuestas), que a su vez, validan la realimentación necesaria por parte del docente.

En dinámicas como la del diseño pueden presentarse diversas modalidades que requieren todas ellas de la interacción y la construcción colaborativa tanto de lo disciplinar como del entorno pedagógico, en la que el estudiante toma parte activa y participativa. Jané (2008), insiste a partir de su investigación en el contexto del diseño arquitectónico, en que para que la evaluación se convierta en herramienta de mejora permanente del aprendizaje debe permitir que los estudiantes desarrollen habilidades cognoscitivas, metacognoscitivas (de reflexión sobre sus propios procesos de aprendizaje) y sociales que los hagan personas reflexivas, partícipes y responsables de su propio proceso educativo.

Entre las más utilizadas se conocen: la autoevaluación, la evaluación por pares o coevaluación, la heteroevaluación o aquella llevada a cabo entre agentes de diferente nivel como profesores, jurados, empresarios a estudiantes, y la metaevaluación, que es la evaluación a las evaluaciones. En su artículo, Jané reivindica otras alternativas como el portafolio o bitácora, y desde la experiencia Libertadora, las entregas colegiadas o muestras que pueden cruzar características de las anteriores.

Las particularidades y momentos para su apropiación en el aula, dependen de circunstancias como el grupo –sus ritmos, experiencias, motivaciones e intereses–, el objeto de estudio, el tipo de proyecto, entre otros. Resulta útil precisar las ventajas en cada uno de las alternativas, para que de acuerdo a cada caso se decidan las dinámicas, procedimientos e instrumentos.

→ AUTOEVALUACIÓN:

el estudiante evalúa su propio aprendizaje en términos de logros y alcances del mismo, y el compromiso con el que ha asumido su proceso. Favorece autoestima, autonomía, confianza y responsabilidad.

→ COEVALUACIÓN

o evaluación por pares: el estudiante emite juicios argumentados al trabajo de sus compañeros. En el contexto Libertador, resulta favorable desde diversas perspectivas: además de que fortalece las competencias cognitivas, construye la cultura de la pregunta y la mutua realimentación más argumentada que subjetiva, como lo espera del docente; revisa en segundo plano sus propios logros y errores mientras lee los de su par y aprende de las experiencias del otro; tiene una mejor comprensión de lo que se evalúa, desarrolla sus competencias comunicativas, y al verse abocado a juzgar, entiende que debe hacerlo desde lo constructivo, con ética y responsabilidad.

→ HETEROEVALUACIÓN

o evaluación por colaboración: tan necesaria como las anteriores, su fortaleza está en definir los objetivos y criterios que validan los procesos de aprendizaje, y en aportar desde perspectivas aún no alcanzadas por el estudiante como la experiencia laboral disciplinar, interdisciplinar y metadisciplinar, la gestión del diseño, la mirada sobre el contexto, entre otros. No puede confundirse con asignar calificación, pues son dimensiones diferentes, y tampoco debe usarse como escenario para relaciones jerárquicas que coaccionen el pensamiento crítico por temor a las acciones del profesor. De hecho, se constituye en un reto y es también una prueba de creatividad para el docente este tipo de evaluación, pues requiere tomar distancia de las tradicionales dinámicas magistrales.

→ META-EVALUACIÓN:

la evaluación no es un proceso lineal ni repetitivo, pues siempre se ajusta al diagnóstico y al desempeño de cada grupo. Adicionalmente, cuando los estudiantes evalúan al docente respondiendo al instrumento institucional, muchas veces actúan de manera superficial o desconocen el significado de los criterios. La metaevaluación puede aportar a un mejor entendimiento por parte del estudiante sobre la evaluación a la evaluación de sus procesos, y desde una mirada responsable valorar este aspecto y contribuir a su mejora permanente.

→ PORTAFOLIOS O BITÁCORAS:

si se asumen como un registro del proceso, favorecen en el estudiante la apropiación del mismo, establecen criterios de calidad sobre su progreso en determinado período,

y fortalecen herramientas de pensamiento sobre sus competencias disciplinares. Cuando estas se enriquecen con reflexiones, suman el desarrollo de procesos metacognitivos acerca de su aprendizaje.

→ ENTREGAS COLEGIADAS O MUESTRAS:

confrontan tanto a estudiantes como a docentes en sus resultados, a la vez que se exponen al juicio de quienes no conocen los procesos. Sus ventajas se leen en términos de responsabilidad profesional, autonomía, compromiso con su disciplina y autogestión. Para el Programa, estas dinámicas elevan los niveles de exigencia en favor de la calidad, solidifican el trabajo en equipo y hacen visibles los logros fuera del aula de clase.

La introducción de estos conceptos al aula, fomentará sin lugar a dudas la capacidad de los estudiantes para establecer una discusión estructurada y argumentada de sus proyectos de diseño, instaurando el rigor en el estudiante, lo que Rivera define como *“la actitud que permite pensar en el lugar del otro. O sea, es riguroso quien escucha o lee con atención el argumento del otro; quien localiza las premisas, sopesa la demostración de éstas y evalúa la conexión entre la conclusión y las premisas”* (Rivera, 2004, p. 17).

Por último, es importante precisar que debe existir una articulación entre las rejillas y rúbricas de evaluación y las competencias propuestas a desarrollar en los estudiantes, articulándose con los proyectos de aula que permiten el desarrollo de “productos” y evidencias. Se trata entonces de diseñar instrumentos y procedimientos que puedan apuntar a articular nuestra apuesta educativa, como veremos en el próximo capítulo.

Referencias:

- Jané, M. (2008). La utilización de modalidades alternas de evaluación en el taller de arquitectura y su incidencia en el aprendizaje. *Dearq Revista de arquitectura de la Universidad de los Andes*, Vol. 2 (05/08). Recuperado desde: http://dearq.uniandes.edu.co/sites/default/files/articles/attachments/DeArq_02_-_13_Jane.pdf
- Rivera, L. (2004). *El taller de diseño como espacio para la discusión argumentativa*. México: Universidad de Guadalajara.

6) REJILLA DE EVALUACIÓN

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

NIDIA RAQUEL GUALDRÓN CANTOR
ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

Las rúbricas y rejillas de evaluación son un elemento fundamental dentro del proceso evaluativo del Programa de Diseño Gráfico y de la apuesta de formación por competencias, ya que éstas permiten realizar un proceso más “transparente” entre los agentes educativos.

Entendemos que el diseñador gráfico es un profesional que trabaja por proyectos y que resultado de estos esfuerzos se generan diversos productos. Estos últimos si bien son una evidencia del proceso de aprendizaje y del proyecto de aula, también permiten la valoración por parte del equipo de docentes internos y externos, a través de entregas abiertas, muestras de diseño, exposiciones, sustentaciones y otros mecanismos que el Programa ha previsto. De esta forma se garantiza el dominio proyectual, el conocimiento de elementos básicos del diseño y la comunicación, y la destreza en el uso de herramientas y técnicas para la creación formal.

Como ha precisado Alain Findeli las escuelas de diseño se encuentran en una paradoja, pues: *“The relationship between content and pedagogy determines two opposite poles between which every school necessarily hesitates or oscillates. In a design school, if the emphasis is on the curriculum, that is, if the school is content-oriented, the characteristic profile is vocational; if, on the contrary, pedagogics predominates, that is, if the school is process-oriented, the profile is, as Sir Herbert Read rightly put it, humanistic”* (Findeli, 1990, p. 7). Por tanto, con el ánimo de balancear tanto el quehacer profesional del diseñador gráfico, como su desarrollo y formación integral, desde una perspectiva humanística se propone un instrumento que tiene la siguiente estructura:

→ LOS ASPECTOS A EVALUAR (FACTORES)

hacen referencia a cinco vectores que comprenden holísticamente aspectos de conocimiento disciplinar y profesional, en concordancia con las competencias disciplinares y transversales configuradas en el perfil del diseñador gráfico libertador. La naturaleza del espacio académico y el Componente al cual pertenece determinará la ponderación de cada uno de estos factores según los procesos y resultados que se espera desarrollar en el curso. Ver: *Cuaderno curricular N° 1 Componentes*.

→ LOS CRITERIOS

desglosan los factores, y detallan elementos que han sido interpretados por el docente en el diseño del proyecto de aula. El listado aquí presentado es amplio y contiene de manera general lo consignado en las competencias del Programa; aunque algunos aspectos se tengan en cuenta en menor medida, los agentes del proceso deben tenerlos presentes pues representan el norte en la formación del diseñador gráfico libertador.

→ LOS INDICADORES

son establecidos por el docente, de acuerdo a la naturaleza del proyecto de aula y sus respectivos entregables y productos, como evidencia y resultado del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se sugiere que sean concretos, pues esto facilitará el proceso evaluativo y permitirá la transparencia del mismo.

→ LA ESCALA DE CALIFICACIÓN

está propuesta de manera numérica en el rango de 1 a 5, para cuantificar el grado de realización de acuerdo a los criterios e indicadores establecidos en cada caso, previo conocimiento por parte del estudiante. Es importante que el lenguaje de la escala se plantee en términos positivos, por cuanto la evaluación formativa propende por motivar a la mejora continua en los procesos de aprendizaje. Se sugiere la siguiente:

- 1 Los productos presentados evidencian que aún no hay comprensión de las competencias esperadas.
- 2 Aunque se comprenden los indicadores, no se evidencia su alcance lo cual compromete el resultado final.
- 3 Se cumplen algunos indicadores, pero otros aún deben mejorar.
- 4 El factor se cumple satisfactoriamente.
- 5 El factor se cumple satisfactoriamente, superando las expectativas con aportes que agregan valor al proyecto.

Por último es importante que los actores del proceso firmen como evidencia de que el procedimiento evaluativo se llevó a cabo presencialmente entre estudiante y docente, y lo más importante que los resultados fueron socializados de manera argumentada y dialógica.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISCIPLINARES

COMPETENCIAS GENÉRICAS TRANSVERSALES

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO:										
Producto:										
Nombre del estudiante:					Fecha:					
Docente:					Grupo:					
Aspectos a evaluar (Factores)	Ponderación	Criterios	Indicadores	Escala de calificación						
				1	2	3	4	5		
I. Comunicación	20*	<ul style="list-style-type: none"> Pertinencia, interpretación del entorno, elementos socioculturales. Informativos, persuasivos, usuarios-públicos, configuración del mensaje, visualidad, legibilidad, narrativa. Uso, condiciones de la interacción, efectividad, solución del problema. 	<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">ESTABLECIDOS POR EL DOCENTE DE ACUERDO A LA NATURALEZA DEL PROYECTO DE AULA Y SUS RESPECTIVOS ENTREGABLES Y PRODUCTOS, PREVIO ACUERDO Y SOCIALIZACIÓN CON LOS ESTUDIANTES</p>					x	10	
II. Sentido proyectual	20*	<ul style="list-style-type: none"> Observación, indagación, recopilación de información, sistematización, selección, análisis. Concepto, asociación de conceptos, propuesta, valor, recursividad. Prototipado (producción, acabados) Noción de gestión y emprendimiento. 						x	8	
III. Representación visual	30*	<ul style="list-style-type: none"> Apropiación del lenguaje visual: imagen, estructura, color, tipografía. Noción de sistema: relación visual entre las partes. Exploración de instrumentos y técnicas de expresión análogas y/o digitales. 						x	12	
IV. Tecnología	20*	<ul style="list-style-type: none"> Uso propositivo de la tecnología como medio de expresión, creación, producción y aprovechamiento práctico del conocimiento. Dominio del software (aplicaciones, formatos, recursos, requisitos) especializado en cada caso. 							x	10
V. Responsabilidad profesional	10*	<ul style="list-style-type: none"> Ética y puntualidad. Completitud de las condiciones pactadas. Trabajo en equipo. Presentación, sustentación, argumentación, ortografía. Responsabilidad ambiental. 							x	5
Firma del estudiante:					Total:		45			

* Ejemplo de ponderación

Referencias:

- Findeli, A. (1990). *Moholy-Nagy's Design Pedagogy in Chicago (1937-1946)*. Design Issues, Vol. 7, No. 1, Educating the Designer (Autumn, 1990), pp. 4-19. The MIT Press.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2008). *Proyecto Educativo Libertador - PEIL*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2015). *Lineamientos sobre el modelo pedagógico libertador a partir de los aportes de la heurística*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2015). *Lineamientos para la innovación curricular: una mirada desde la formación*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2015). *Proceso de innovación curricular en la Fundación Universitaria los Libertadores*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Juego de palabras (8 promedio)

- Jerarquiza encerrando las 2-3 más importantes
- Experimenta formas contenedoras
- Ubica las palabras cuidando el orden de lectura
- Balancea la composición haciendo que palabras y letras interactúen (calca y calca en papel mantequilla)

2. Detalle (estilo de las letras)

- Prueba estilos (gótica-inglesa...)

