

Referencias bibliográficas

- Cordero, C. (Octubre de 2021). Imaginario Simbólico Salvadoreño. El Salvador.
- Española, R. A. (24 de 06 de 2022). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/dise%C3%B1ar>
- Karam, T. (2011). Introducción a la Semiótica de la Imagen. Lecciones del Portal. *PortalComunicación.com*, 1. doi:ISSN 2014-0576
- Mendoza, R. M. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. *Iconofacto*, 1.
- Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. (2014). Hacia una definición del diseño gráfico. En *Lectura del mes* (pág. 3). Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Universidad Dr. José Matías Delgado. (Octubre de 2021). Plan de Estudios Licenciatura en Diseño Gráfico. San Salvador.

Abstract: Academic experience of the bachelor's degree in graphic design through the Image Semiotics course, with the project, Salvadoran Symbolic Imaginary, design of a dictionary of symbols based on references to national culture and identity; such as historical figures, painters, musicians, writers; as well as folk dances, myths, legends, museums, cemeteries, squares, popular religiosity, among other topics.

Keywords: Image semiotics - symbolism - symbols - signs - allegories - graphic design.

Resumo: Experiência acadêmica do curso de graduação em design gráfico através da disciplina Semiótica da imagem, com o projeto

Imaginário Simbólico Salvadoreño, projeto de dicionário de símbolos a partir de referências da cultura e identidade nacional; como personagens históricos, pintores, músicos, escritores; bem como danças folclóricas, mitos, lendas, museus, cemitérios, praças, religiosidade popular, entre outros temas.

Palavras-chave: Semiótica da imagem - simbolismo - símbolos - signos - alegorias - design gráfico.

(*) **Carlos Cordero**, licenciado en diseño gráfico por la Universidad Dr. José Matías Delgado con una trayectoria profesional en empresas multimedia y de comunicación estratégica como, Cytec El Salvador, Cital Web Solutions, G-Premper Diseño o el Instituto Salvadoreño de Formación Profesional (INSAFORP). Ha trabajado en el área educativa como docente universitario a lo largo de 15 años en diversas universidades de El Salvador: Universidad Centroamericana José Simeón Cañas, Escuela de Comunicaciones Mónica Herrera, Universidad Tecnológica de El Salvador, Universidad Dr. José Matías Delgado, en esta última casa de estudios actualmente se desempeña como Coordinador de la Licenciatura en Diseño Gráfico y como docente de diversas cátedras: Semiótica de la Imagen, Comunicación Visual, Gráfica de Entorno, Fundamentos del Diseño, Historia del Arte, así como asesor y jurado de proyectos de investigación en diseño. Gestor cultural con instituciones como, Sociedad Dante Alighieri de El Salvador o Alianza Francesa. Consultor en diseño editorial en instituciones como Save the Children, perito judicial en litigios de marca y columnista de Diario El Salvador en temas de historia y simbolismo.

Entre lo virtual y presencial: Aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes del curso de Técnicas digitales del diseño para la estampación textil

Isabel Hidalgo Valencia y Claudia Valenzuela Suárez (*)

Actas de Diseño (2025, abril),
Vol. 49, pp. 128-131. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: febrero 2025
Versión final: abril 2025

Resumen: La pandemia implicó el reto de repensar los cursos, sus metodologías y procesos de enseñanza-aprendizaje en arte y diseño. La consigna fue trasladar un curso taller a un formato virtual-presencial, generando experiencia significativas en los estudiantes. Por tal motivo en los años 2021-2022 se añadió el aprendizaje basado en proyecto para el desarrollo de piezas de *merchandising*. El resultado fue prototipos de calidad, estudiantes autónomos, clientes felices y docentes con pensamiento más flexible.

Palabras claves: Diseño gráfico - serigrafía - aprendizaje basado en proyectos - aprendizaje significativo - semi-presencialidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 131]

Este curso presencial, antes de la emergencia sanitaria, se caracterizaba por tener procedimientos técnicos, manuales y digitales. Se dictaba en el Campus PUCP, en el taller de Serigrafía de la Facultad de Arte y Diseño que cuenta con equipos, herramientas y materiales propios de la serigrafía. A partir del 2020-1 la nueva normalidad trajo consigo el desafío de la enseñanza virtual en todos los niveles de la educación incluyendo los aprendizajes prácticos de la técnica de serigrafía. que se impartía en el curso. Esto permitió incorporar a la metodología, nuevas estrategias de aprendizaje.

Repensar el diseño del curso permitió trasladar el taller de Serigrafía de la PUCP a la casa de los estudiantes implementando un pequeño espacio de trabajo a modo de taller básico de serigrafía con materiales y equipos artesanales, para complementar de una manera asincrónica la experimentación de la técnica, la capacidad de reflexión, el reconocimiento de sus fortalezas y debilidades, que den como resultado un aprendizaje significativo de la actividad programada.

En el semestre 2 del 2021, después de tres semestres de actividades virtuales, se decidió incluir actividades semipresenciales en el sílabo del curso, frente a la oferta de retornar a las clases en el campus PUCP en la modalidad semi-presencial y a la necesidad de retorno a la naturaleza del curso donde la práctica y la experimentación son componentes importantes.

Este retorno vino acompañado de una propuesta del Instituto Riva Agüero para realizar un proyecto de *merchandising* para la celebración por sus 75 años de creación que consistía en el diseño de piezas gráficas impresas en la técnica de serigrafía.

En el contexto contemporáneo observamos que la disciplina del diseño gráfico se ha convertido en una arista fundamental de la comunicación visual, por la capacidad de transmitir mensajes visuales eficientes y eficaces, los cuales crean escenarios y experiencias que inciden y modifican el comportamiento de las personas.

La pandemia ha visibilizado la importancia del diseño gráfico en la vida de las empresas y en la interacción con sus usuarios. Por tal motivo el perfil del futuro diseñador debe ser crítico, flexible y resiliente para brindar soluciones visuales innovadoras y divergentes frente a los nuevos contextos locales y globales. En ese sentido, muchas propuestas desde el diseño rescatan los procesos hechos a mano por su valor personalizado y diferenciador.

El curso electivo de técnicas digitales del diseño para la impresión textil le permite al estudiante complementar sus conocimientos de diseño gráfico con la experimentación técnica de los procesos manuales de la serigrafía y de igual forma la potenciación de sus competencia de aprendizaje autónomo y la capacidad de emprender en una startup de productos y servicios de diseño.

Objetivos

El objetivo principal fue que los estudiantes complementen su aprendizaje virtual y experimenten el proceso de impresión, usando los materiales, herramientas e infraestructura del taller de Serigrafía y luego, estos conocimientos adquiridos de los procesos de serigrafía, sean replicados en su taller implementado en casa.

Objetivos específicos:

- Potenciar el aprendizaje autónomo y autorregulado de los estudiantes que les permita experimentar las posibilidades de la serigrafía pasando por todas las etapas: procesos técnicos, manuales y digitales.
- Desarrollar la capacidad para adaptarse a las condiciones cambiantes del entorno de sesiones virtuales a presenciales y viceversa.
- Implementar un taller básico de serigrafía (espacio de trabajo en casa) para la producción y estampación textil realizando todos los procesos de serigrafía. Así como complementar dicho aprendizaje en las sesiones presenciales.
- Reforzar e Incrementar las competencias de investigación, innovación, así como las habilidades artísticas creativas y técnicas de las y los estudiantes.
- Aprender a través de proyectos reales y crear diseños de vanguardia para la conmemoración de los 75 años de fundación del instituto Riva Agüero.
- Aprender colaborativamente y de forma autónoma a partir de la retroalimentación individual de cada estudiante en las sesiones sincrónicas.

Fases de planificación e implementación

Primera fase: estructura del curso

- Programación del curso tanto en la virtualidad como en la presencialidad. Es decir, al asumir sesiones presenciales, decidimos realizar la actualización del sílabo, ello incluyó un cronograma de trabajo con las fechas de asistencia presencial como las actividades a realizarse. Dicho documento digital fue socializado por un lado con los estudiantes y por otro con la administración de la unidad de la FAD.
- Contacto con nuevos proveedores. Fueron los distribuidores de los productos serigráficos y las empresas gráficas de servicios de impresión láser y rotulación y corte en vinil. Para ello se realizó la gestión con la unidad para que se realice la compra de los materiales y servicios de manera individual y entrega por delivery para cada estudiante.
- Dichas acciones se ejecutaron a través de diferentes documentos, los cuales favoreció finalmente al estudiante, primero en el recibo de todas sus herramientas y materiales de serigrafía en casa, como en la facilidad de poder trasladar sus materiales del taller de la universidad a su propio espacio de trabajo en sus respectivos hogares.
- Protocolos de bioseguridad. Pruebas covid para las docentes, llenado de diferentes documentos como la ficha Covid, la evaluación sintomatológica, constancias del seguro de salud, etc.,
- Estos documentos eran evaluados antes de cada sesión como aspecto obligatorio para el ingreso al campus tanto por estudiantes como por docentes y personal técnico.

Segunda fase: metodología del curso

- **Diseño de actividades:** Tanto individuales, como aprendizajes grupales prácticos, guías de procesos y videotutoriales que acompañaron al estudiante en su aprendizaje asincrónico de la técnica para la impresión de soportes textiles y de papel afianzados en las sesiones presenciales. Para las sesiones presenciales también se

realizaron guías de proceso para los estudiantes, con la finalidad de aprovechar la experiencia presencial de manera significativa.

- **Inicio de las sesiones presenciales en la segunda unidad** Desde la semana 6 hasta la semana 15, en el marco académico del proyecto con cliente, el Instituto Riva Agüero IRA.
- **Asimismo, el proyecto con el instituto Riva Agüero contempló dos etapas de trabajo:**
- **Virtual:** 10 sesiones de actividades sincrónicas y asincrónicas desde casa.
- **Presencial:** 1 visita guiada al Instituto Riva Agüero y 9 sesiones de actividades en el campus en el taller de serigrafía.
- **Conclusión del proyecto IRA.** Se realiza una exposición virtual de los prototipos finales impresos y la mención de los ganadores de dicho proyecto en la inauguración de las actividades de celebración del Instituto Riva Agüero.

Acciones del docente:

- Coordinación y aplicación de protocolos de bioseguridad para las docentes y estudiantes, las clases presenciales y la visita guiada al Instituto Riva Agüero IRA.
- Presentación en google slide de los contenidos teóricos.
- Presentación de guías de procesos paso a paso.
- Presentación de videos (tutoriales) para cada etapa.
- Demostración técnica digital y manual de los procesos por parte de las docentes.
- Coordinación y preparación de materiales con los lineamientos del proyecto con el Instituto Riva Agüero IRA.
- Acompañamiento, comunicación y resolución de problemas de los estudiantes a través de asesorías asincrónicas y del chat grupal de GMail y el correo PUCP.
- Contacto directo con los proveedores de servicios de plotter y rotulado en vinil y materiales de serigrafía.
- Revisión de las bitácoras y archivos digitales evidenciadas en Google drive del proceso asincrónico de cada estudiante.
- Evaluación de los resultados de aprendizaje de cada proceso técnico asincrónico de cada estudiante.

Acciones del estudiante

- Cumplimiento de los protocolos de bioseguridad por parte de los estudiantes, para el retorno a las clases presenciales y la visita guiada al Instituto Riva Agüero IRA.
- Revisión de manera asincrónica de los contenidos teóricos de los temas propuestos en el sílabo.
- Seguimiento paso a paso las guías de procesos, las grabaciones zoom de las demostraciones y videos cortos (tutoriales) para cada etapa colgadas en la plataforma PAIDEIA PUCP.
- Exposición sincrónica de los procesos de los estudiantes, con cámaras prendidas evidenciando el paso a paso de las tareas asignadas para cada sesión de clase.
- Documentación de la bitácora con el modelo de investigación en diseño que contó en tres partes: investigación- ideación y desarrollo de sus proyectos textiles.
- Registro de evidencias en Google drive de los avances y resultados de aprendizaje: textos, fotografías y videos

de todo el proceso creativo, desde el desarrollo de sus ideas hasta el proceso de impresión de sus productos textiles.

- Comunicación de los estudiantes a través del chat grupal de GMail o correo PUCP.
- Recepción de materiales enviados por delivery a todos los estudiantes tanto en Lima como en otras ciudades.
- Implementación del taller básico de serigrafía (espacio de trabajo en casa de los estudiantes) para el óptimo desarrollo de sus proyectos serigráficos.
- Realización del proceso técnico y digital del proyecto de serigrafía para el IRA: elaboración de artes finales, rotulado y troquelado en vinil, fotograbado y emulsionado, insolado y revelado de la pantalla serigráfica, impresión del diseño y fijado de las prendas textiles y finalmente la recuperación de la pantalla serigráfica.
- Sustentación y presentación con el cliente de los resultados de aprendizaje a través de las piezas gráficas terminadas.

Resultados

Los resultados obtenidos respondieron satisfactoriamente a los objetivos planteados ya que se pudo desarrollar la propuesta de un curso semipresencial.

- Se desarrolló la investigación desde la observación, el análisis del diseño y la producción serigráfica considerando el aprendizaje de recursos tecnológicos y digitales como la trama, la cuatricromía y la simulación de color, así como el desarrollo técnico de los procesos artesanales y manuales de la Serigrafía textil.
- Se promovió la investigación en nuestra identidad cultural, entendiéndolo como referente de inspiración e innovación para el diseño de propuestas de comunicación gráfica.
- Se realizaron y entregaron los prototipos de las piezas gráficas textiles, polos y bolsos así como las postales en papel fino especial que forman parte del merchandising por la conmemoración de los 75 años del Instituto Riva Agüero para su posterior reproducción. La premiación de los estudiantes y el lanzamiento de la tienda para la venta de los productos se celebrará entre los meses de abril y mayo del 2022. Fue la primera vez que implementamos en un curso electivo un aprendizaje con clientes reales. Esa experiencia es una innovación importante que deseamos sostenerla y replicarla.
- Se promovió el aprendizaje autónomo, el derecho a la propiedad intelectual e iniciativas de emprendimiento e innovación de nuevos negocios.
- Se aplicaron estrategias y nuevos recursos didácticos en las sesiones sincrónicas y asincrónicas del curso.
- Un resultado logrado fue el de la implementación del taller de serigrafía casero y práctico con recursos básicos y artesanales para la estampación textil y la motivación de los estudiantes de crear emprendimientos con un nuevo modelo de negocio que compita con otras marcas del rubro en el mercado actual.

Reflexiones finales

Algunas dificultades:

- A inicio del semestre 2021-2 se dieron dilaciones de los protocolos de bioseguridad para docentes y estudiantes (documentos, permisos y fichas), ello generó algunas confusiones y complicaciones, como por ejemplo, el acceso al campus.
- La falta de recursos en el 2020-1 de proveedores de materiales y servicios gráficos en situaciones de emergencia dificultó el pleno desarrollo de las actividades programadas en los contenidos del curso.
- Si bien, conforme avanzó el semestre, los protocolos se fueron clarificando y estructurando, los estudiantes mostraron una actitud despreocupada frente al llenado quincenal de la ficha de salud. Pudimos observar que naturalizar la repetición de ciertos protocolos de seguridad fue más complicado en la comunidad estudiantil que en los docentes.

Lecciones aprendidas:

- Ser empático y acompañar el desempeño del estudiante, manteniendo una buena comunicación con él, ella; a través de los diferentes canales que ofrece Paidea y Google, sincrónica y asincrónicamente.
- La virtualidad llegó para quedarse, los procesos de enseñanza virtual son un complemento necesario en el proceso de enseñanza aprendizaje del diseño gráfico.
- Pensamiento y actitud flexible frente a imprevistos que puedan presentarse en el proceso.
- Adaptabilidad a los cambios y actualizaciones de cronogramas, procesos, formularios, aforos, etc.

Como logro la virtualidad nos dio la oportunidad de aprender nuevas plataformas y herramientas virtuales que nos ayudaron a establecer nuevas estrategias para mejorar los aprendizajes técnicos del curso y tener una mejor comunicación e interacción con los estudiantes. Por otro lado, el contacto con proveedores directos fue uno de los ejes que permitió tener todos los materiales en casa para un buen desempeño técnico.

El retorno a la presencialidad nos permitió darnos cuenta de la importancia de implementar actividades híbridas, para estimular el aprendizaje autónomo de los estudiantes, es decir, poder trasladar la experiencia presencial del taller hacia sus propios espacios personales.

Referencias bibliográficas:

- Aparicio, J. (1995). El conocimiento declarativo y procedimental que encierra una disciplina y su influencia sobre el método de enseñanza. *Tarbiya: Revista de Investigación e Innovación Educativa*, 10, 23-38. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/313929040_El_conocimiento_declarativo_y_procedimental_que_encierra_una_disciplina_y_su_influencia_sobre_el_metodo_de_ensenanza
- Berridi R., R., Martínez G., J. (2017). Estrategias de autorregulación en contextos virtuales de aprendizaje. *Perfiles Educativos*, 39 (156), 89-102. Recuperado el 5 de marzo de 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982017000200089&lng=es&tlng=es.

- Coll, C., Pozo, J., Sarabia, B., Valls, E. (1994). *Los Contenidos en la reforma. Enseñanza y aprendizaje de Conceptos, procedimientos y Aptitudes*. Buenos Aires. Argentina. Ed. Santillana. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1MkWNGwk9zAj8B0ckg6wCtOXim82AaXm/view>
- Díaz, F. y Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* Ed. Mc Graw Hill, 2ª. Edición. Recuperado de: <http://tie.inspvirtual.mx/recursos/temas/docentes/instrumentos/objetos/instrumentos/PDF00.pdf>
- Fortea, (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/ aprendizaje de competencias*. Colección Materiales para la Docencia Universitaria (MDU), N° 1. Recuperado de: <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/182369/MDU1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, G. (2017). *Los contenidos de aprendizaje*. UAEMEX. Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de: <https://www.uces.edu.sv/wpcontent/uploads/2017/planeamiento/doc/LosContenidosdeAprendizajeok.pdf>

Resumo: A pandemia trouxe o desafio de repensar os cursos, suas metodologias e processos de ensino-aprendizagem em arte e design. A meta era transferir um curso-oficina para um formato virtual-presencial, gerando experiências significativas para os alunos. Por esse motivo, nos anos de 2021-2022, foi adicionado o aprendizado baseado em projetos para o desenvolvimento de peças de merchandising. O resultado foram protótipos de qualidade, alunos autônomos, clientes satisfeitos e professores com um pensamento mais flexível.

Palavras-chave: Design gráfico - serigrafia - aprendizagem baseada em projetos - aprendizagem significativa - semi-presencialidade.

Abstract: The pandemic posed the challenge of rethinking courses, methodologies, and teaching-learning processes in art and design. The goal was to transfer a workshop course to a virtual-face-to-face format, generating meaningful experiences for students. For this reason, in the 2021-2022 academic years, project-based learning was added for the development of merchandising pieces. The result was high-quality prototypes, autonomous students, happy customers, and teachers with more flexible thinking.

Keywords: Graphic design - screen printing - project-based learning - meaningful learning - blended learning

(* **Valenzuela Suárez, Claudia Catherine.** Docente de cursos de formación general y de diseño en la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Magístra en Historia del Arte y Curaduría y licenciada en Diseño Gráfico en la misma casa de estudios. Se ha especializado en la investigación del Arte y Diseño peruano a inicios del siglo XX. Ha participado en congresos nacionales e internacionales de investigación en torno a la historia del diseño y patrimonio, y en experiencias docentes sobre la enseñanza del Arte y Diseño.