

Hacia una evaluación objetiva del diseño. De la subjetividad a la objetividad en la evaluación del diseño de packaging

Fecha de recepción: agosto 2022
Fecha de aceptación: octubre 2022
Versión final: diciembre 2022

Paloma Rivas^(*)

Resumen: En el packaging prevalece la función por sobre la estética pudiendo ser el envase el determinante en la compra de un producto. Respaldándose en el enfoque de la diversidad y en la evaluación dinámica y formativa al servicio de la enseñanza y el aprendizaje, es importante que la evaluación del docente sea objetiva y no subjetiva. Herramientas tales como el proyecto integrador, el portfolio, la rúbrica, la retroalimentación, el aula-taller y las colgadas resultan esenciales para estimular el desarrollo de las competencias en el estudiante con la intención de ayudarlo a convertirse en un profesional del diseño.

Palabras clave: Aprendizaje – diseño – diversidad – evaluación – función – objetividad – portfolio – proyecto integrador – retroalimentación – rúbrica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 130]

Introducción

El arte es arte y el diseño es diseño. El arte es, primero, estética, y luego, función – si es que la hay. En cambio, el diseño es, primero, función, y luego, estética. Es allí donde surge la problemática de la subjetividad versus la objetividad en la evaluación de las asignaturas de las carreras de diseño. La evaluación objetiva se basa en la justicia educativa y en la honestidad académica. Resulta interesante pensarla desde la asignatura Diseño de Packaging I de la carrera Diseño Gráfico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, debido a que el envase funciona como vendedor silencioso siendo lo primero que el público ve antes de tomar la decisión final de comprar un producto.

Desarrollo

Según Anijovich (2014), el enfoque de la diversidad reconoce la existencia de diferencias entre las personas. De tal manera que, una vez derribada la barrera subjetiva de lo estético a partir de la aceptación de que cada estudiante puede tener un estilo diferente, el docente debe hacer a un lado su percepción personal y concentrarse en evaluar de manera objetiva si las funciones del envase están siendo cumplidas para comunicar su mensaje de manera eficaz, sin dejar de ser impactante.

Por su parte, Camilloni (1998) expresa que la evaluación, como reguladora de procesos pedagógicos, está al servicio de la enseñanza y del aprendizaje y, por lo tanto, debe ser justa y equitativa. De lo contrario, si se le brinda una crítica subjetiva no constructiva al estudiante, su aprendizaje podría verse perjudicado, ya que evaluar implica enseñarle para favorecer sus posibilidades de mejorar continuamente.

Cabe señalar entonces que la evaluación objetiva de la asignatura en cuestión debe ser dinámica y formativa, a diferencia de la evaluación subjetiva que puede resultar estática y sumativa. La evaluación objetiva implica, mediante la crítica constructiva al estudiante, evaluarlo para enseñarle y que aprenda, en lugar de evaluarlo para que apruebe, a través de una simple nota numé-

rica, como lo hace la evaluación subjetiva. La evaluación objetiva del docente supone al conocimiento como un proceso, y no como un hecho o producto aislado, e invita al estudiante a la acción y a la reflexión. Por el contrario, una evaluación subjetiva del diseño de un envase probablemente resultaría punitiva, especialmente para la autoestima y la motivación del estudiante. Como evaluación dinámica, el docente apoya, ayuda y orienta al estudiante, mediante una retroalimentación de calidad y con claridad, para que internalice sus zonas de desarrollo potencial y las convierta en zonas de desarrollo real, promoviendo así la consolidación de sus conocimientos. Además, como evaluación formativa, la evaluación objetiva, a través de sus diversos métodos, se centra en una visión igualitaria de la educación, al evaluar la función del envase y no su estética como lo hace la evaluación subjetiva. Tal como expresa Perrenoud (2008), la evaluación formativa favorece la regulación – por parte del docente – y la autorregulación – por parte del estudiante – de los procesos de aprendizaje. La evaluación objetiva es constante y se refiere más a sus intenciones que a los resultados – a la nota numérica – para así gestionar y garantizar la enseñanza y el aprendizaje del estudiante como un proceso continuo.

En línea con lo anteriormente dicho, cada una de las asignaturas de todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo se estructura a través de un Proyecto Integrador, compuesto por un proceso, un producto y una presentación, que realiza cada estudiante a lo largo de la cursada. Dicho proceso se evidencia en etapas de desarrollo del proyecto, articuladas con los contenidos básicos de la asignatura, que le permiten un aprendizaje progresivo al estudiante y una evaluación sistemática al docente. El Proyecto Integrador también se encuentra alineado al enfoque de la diversidad en aulas heterogéneas planteado por Anijovich (2014) ya que para la misma consigna puede haber múltiples propuestas y que todas ellas sean válidas, favoreciendo de esta manera la objetividad del docente. La evaluación es transversal al proceso de

aprendizaje, pero también ocurre de manera más formal en tres momentos particulares: a medio término, en el cierre de la cursada y en el examen final. De cualquier manera, el docente se ve obligado, enhorabuena, a pasar de ser un transmisor de contenidos a un facilitador de oportunidades de crecimiento.

Dicho esto, la evaluación objetiva del packaging, al igual que sucede con otros diseños, debe ser una evaluación de calidad que recolecte datos en estas instancias puntuales, para que el docente pueda establecer conclusiones válidas y así el estudiante pueda tomar decisiones útiles. En este sentido, la evaluación objetiva es iterativa porque detecta las dificultades del estudiante para que mejore en la siguiente etapa, es interactiva porque implica un intercambio comunicativo entre el docente y el estudiante a través de la retroalimentación y, más allá de ser formativa, es transformativa porque pretende convertir al proyecto en una experiencia de desarrollo profesional para el estudiante.

Por lo tanto, un proyecto es un instrumento de evaluación que construye evidencias de aprendizaje con altos criterios de validez, transformando la típica evaluación subjetiva de un diseño en una evaluación objetiva de calidad. En cada etapa del proyecto y en cada momento de evaluación, se genera la posibilidad de regular el aprendizaje de la teoría e intervenir para mejorar la práctica. Evaluar no es tan solo calificar, se trata de ir más allá de la calificación y brindar una auténtica evaluación. El Proyecto Integrador – práctico – durante la cursada da lugar a la evaluación del desarrollo de las competencias y del aprendizaje de cada estudiante y, de esta manera, constituye una evaluación más justa y eficaz que el tradicional examen integrador – teórico – al final de la cursada. Es en la práctica que se evidencia realmente la comprensión de la teoría por parte del estudiante. En función a ello, hay tres elementos que resultan esenciales para la evaluación objetiva de un envase: el portfolio, la rúbrica y la retroalimentación.

El portfolio almacena el proceso completo del proyecto, desde los diseños preliminares hasta los finales. Permite evaluar todas las etapas realizadas a lo largo del proyecto de manera global y eficaz, midiendo la evolución de las competencias de cada estudiante y la complejidad de sus aprendizajes. La evaluación a través del análisis del portfolio es ipsativa porque tiene en cuenta tanto las capacidades anteriores del estudiante como sus potencialidades.

Así como el portfolio permite recoger evidencias de aprendizaje, la rúbrica permite valorarlas y situarlas en relación con los elementos clave del proyecto. La evaluación objetiva no se considera objetiva solamente por el hecho de no ser subjetiva, sino también por respaldarse justamente en objetivos a cumplir por el estudiante. Estos objetivos se traducen en criterios de evaluación que surgen a partir de competencias – conocimientos y habilidades – que el estudiante debiera desarrollar a lo largo de la asignatura para desarrollarse como profesional del diseño de packaging. Según Cano (2008), una competencia implica integrar conocimientos, realizar ejecuciones, actuar de forma contextual, aprender constantemente y desempeñarse de forma autónoma. Esta formación continua del estudiante obliga al docente a

utilizar la observación como herramienta de recolección sistemática de información.

Consecuentemente, la rúbrica es un instrumento de evaluación, compartido por docente y estudiante, que se compone por criterios de evaluación – que traducen las expectativas de logro –, niveles de ejecución – que contemplan la heterogeneidad de estudiantes – e indicadores de calidad – que describen detalladamente cada nivel de cada criterio. Por un lado, los criterios de evaluación deben ser claros, detallados y específicos, para permitir que el estudiante logre una comprensión total y así el docente pueda construir una evaluación coherente y honesta. Por otro lado, los niveles de ejecución deben ser cualitativos, y no cuantitativos, para dar cuenta del proceso de aprendizaje del estudiante y no asociarse inmediatamente a una nota numérica. Aunque finalmente una calificación será necesaria, esta se generará a partir de criterios de evaluación sólidos que permitan obtener información válida acerca de los alumnos.

En ese orden de ideas, Camilloni (1998) afirma que no hay evaluación sin juicio de valor, en tanto que Litwin (1998) considera que los criterios de evaluación son recursos para su construcción. Para lograr una evaluación con sentido que cumpla su función didáctica, Camilloni (1998) reconoce que: “El juicio de valor puede surgir (...) como producto de una elaboración seria y rigurosa de la información recogida sistemáticamente, a partir (...) de una base de conocimientos que permite fundamentar el juicio de valor de una manera que pretende ser *objetiva*.” (p. 67).

La rúbrica es entonces una guía de consulta rápida y clara, tanto para que el estudiante pueda autoevaluarse como para que el docente pueda evaluar de forma transparente y objetiva, y así llegar finalmente a la calificación que exige el sistema educativo pero de una manera justa y equitativa. Un buen ejemplo resulta ser la matriz de evaluación confeccionada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y compuesta por distintos criterios de evaluación: escala, desarrollo y profundidad; idea y planteo conceptual; originalidad, creatividad e innovación; calidad técnica y presentación formal; terminología profesional y discurso disciplinar; producción colaborativa interdisciplinaria; integración de conocimientos. Nótese que ninguno de ellos resulta subjetivo sino que todos son objetivos y, al mismo tiempo, pertinentes para la profesionalización del estudiante. La evaluación objetiva, como evaluación por competencias, debe proporcionar al estudiante información sobre su progreso en el desarrollo de las mismas y, además, sugerirle caminos de mejora.

En la evaluación objetiva de packaging, la información tomada del portfolio y evaluada a través de la rúbrica tiene un fin en particular: ayudar al estudiante a regular su proceso de aprendizaje. Para ello, el último paso es la retroalimentación que consiste en una conversación entre el docente y el estudiante para analizar e interpretar las fortalezas y las oportunidades – no debilidades – del proyecto, con el objetivo de hacerle sugerencias que pudieran ayudarlo a evolucionar en su desarrollo, siempre en un contexto de escucha activa, respeto y empatía. Pero la retroalimentación, como eje fundamental de la evaluación formativa, no debe suceder solamente al final del

proyecto, sino en cada etapa. Debe brindar informaciones de impacto sobre el progreso del estudiante, ofreciéndole devoluciones y orientaciones a fin de que tome conciencia de su situación y genere cambios que lo ayuden a alcanzar los objetivos propuestos por la asignatura. De esta manera, podrá reducir la brecha entre sus zonas de desarrollo potencial y sus zonas de desarrollo real.

Sin embargo, el estudiante generalmente observa, primero, su calificación, después, la de sus compañeros y luego, tal vez, los comentarios del docente. De ahí la importancia de crear contextos que inviten al estudiante a la reflexión y lo ayuden a encontrar sentido a la devolución que recibe. Es necesario sistematizar la retroalimentación con el objetivo de que se sostengan en el tiempo y se conviertan en otro modo de enseñar y de aprender. En el ámbito del diseño, dos prácticas que permiten una retroalimentación continua son el aula-taller y las colgadas. El aula-taller es una forma de aprendizaje activo y grupal en la cual los estudiantes se apropian de los conocimientos y aprenden haciendo mientras que el docente cumple un rol de guía. Por su parte, las colgadas de los trabajos son mecanismos de interacción que promueven una evaluación constante del docente al estudiante, de un estudiante a otro – la coevaluación – y del estudiante a sí mismo – la autoevaluación. El aprendizaje colaborativo que se genera tanto en el aula-taller como en las colgadas contribuye a la objetividad de la evaluación del estudiante. Además, ambas modalidades favorecen el desarrollo de su mirada crítica y lo colocan en el centro de la instancia evaluativa como sujeto activo, demostrando así que la evaluación de un envase, lejos de ser subjetiva, puede ser objetiva.

Es posible concluir que existe una tendencia entre los estudiantes a creer que sus trabajos están diseñados para el gusto del docente y en búsqueda de la mejor calificación. Por esta razón, el desafío del docente implica lograr, primero, que el estudiante comprenda la heterogeneidad de estilos que pueden coexistir en el aula y, segundo, que la valoración del portfolio se centrará en la importancia de la funcionalidad del envase. De allí la sutileza de renombrar la matriz de evaluación como matriz de valoración, con niveles de desempeño en lugar de niveles numéricos. De todos modos, es primordial acompañar la rúbrica con una crítica constructiva, a modo de retroalimentación justa y honesta, para colaborar en la evolución y la mejora continua del estudiante y brindar una evaluación transversal al proceso completo de la cursada.

A su vez, el docente debe estimular el aprendizaje del estudiante mediante su acompañamiento en el desarrollo de las competencias que le permitan adquirir conocimientos y habilidades para su futuro como profesional del diseño. Idealmente la gestión del docente debería producir que el estudiante transforme el proyecto integrador de una obligación a una práctica de desarrollo profesional, al igual que sucede con el diseñador de packaging que logra convertir un simple envase en una experiencia de usuario.

Conclusión

Siendo así, es posible generar un paralelismo entre el diseño de packaging y la evaluación objetiva. Mientras que el primero intenta evolucionar desde un diseño

funcional hacia uno transformador, la segunda va desde una evaluación formativa a una transformativa. En el caso del diseño de packaging esto es posible centrándose en el usuario, en tanto que en la evaluación objetiva todo se trata de centrarse en el estudiante.

Referencias bibliográficas

- Anijovich, R. (2014). *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Camilloni, A., Celman, S., Litwin, E. y Palou de Maté, M. (1998). *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Buenos Aires: Paidós.
- Cano García, M. (2008). La evaluación por competencias en la educación superior. *Profesorado: revista de currículum y formación de profesorado*, 12 (3), 1 - 16.
- Perrenoud, P. (2008). *La evaluación de los alumnos: de la producción a la regulación de los aprendizajes; entre dos lógicas*. Buenos Aires: Colihue.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Hilario Capeans en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: In packaging design, function often takes precedence over aesthetics, and the packaging can be a decisive factor in a product's purchase. Embracing a diversity-focused approach and dynamic, formative assessment in the service of teaching and learning, it is crucial that a teacher's evaluation be objective rather than subjective. Tools such as the integrative project, portfolio, rubric, feedback, workshop-style classrooms, and exhibitions are essential for fostering the development of competencies in students with the aim of helping them become design professionals.

Keywords: Learning - design - diversity - assessment - function - objectivity - portfolio - integrative project - feedback - rubric.

Resumo: Nas embalagens a função prevalece sobre a estética, e a embalagem pode ser o fator determinante na compra de um produto. Com base na abordagem da diversidade e na avaliação dinâmica e formativa ao serviço do ensino e da aprendizagem, é importante que a avaliação dos professores seja objetiva e não subjetiva. Ferramentas como o projeto integrador, o portfólio, a rubrica, o feedback, a sala-oficina e as sessões suspensas são essenciais para estimular o desenvolvimento de competências no aluno com o intuito de ajudá-lo a se tornar um profissional de design.

Palavras chave: Aprendizagem – design – diversidade – avaliação – função – objetividade – portfólio – projeto integrativo – realimentação – rubrica.

(*) Paloma Rivas: Diseñadora Gráfica con especialización en Diseño Editorial (UP, 2016). Productora de Moda (UP, 2019). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.