

# SINCRONÍAS Y DESAFÍOS PARA DISEÑAR GRÁFICA DE ENVASES Y PIEZAS EDITORIALES EN CONTEXTO DE PANDEMIA.

PROYECTO INTEGRADOR DE DISEÑO GRÁFICO DESARROLLADO DURANTE EL AISLAMIENTO SOCIAL

AGUIRRE, Sebastián

Campos del conocimiento: Comunicación - Educación  
Filiación institucional: Escuela Superior de Artes Aplicadas  
Lino Enea Spilimbergo / Facultad de Arte y Diseño FAD,  
Universidad Provincial de Córdoba, UPC.  
Correo electrónico: enviosprofeaguirre@gmail.com

FERNANDEZ, Fernanda Ivana

Filiación institucional: Facultad de  
Ciencias de la Comunicación  
Universidad Nacional de Córdoba.  
Correo electrónico: vania3007@gmail.com

Fecha de recepción: 23 / 12 / 2020

Aceptación final: 25 / 06 / 2021

## RESUMEN

El siguiente artículo muestra la planificación de un proyecto pedagógico de Diseño Gráfico entre espacios curriculares de una Tecnicatura Universitaria de la Escuela Spilimbergo (Córdoba, Argentina) en contexto de pandemia y aislamiento social. El proyecto incluye el desarrollo de gráfica de envases para productos típicamente cordobeses pensando al diseño situado en entorno local y regional. Para la segunda mitad del 2020 se continua el proyecto ajustado a los lineamientos del espacio curricular proponiendo el diseño de gráfica editorial que rescata los referentes locales, regionales, nacionales e internacionales del campo disciplinar del Diseño Gráfico. Finalmente se muestran algunos prototipos del resultado del proceso de los estudiantes y la dinámica docimológica perseguida.

## PALABRAS CLAVE:

Diseño en contexto / Envases / Editorial /  
Diseño en pandemia.

## SYNCHRONIES AND CHALLENGES TO DESIGN PACKAGING GRAPHICS AND EDITORIAL PIECES IN THE CONTEXT OF A PANDEMIC.

## INTEGRATIVE GRAPHIC DESIGN PROJECT DEVELOPED DURING SOCIAL ISOLATION.

## ABSTRACT:

The following article shows the planning of a Graphic Design pedagogical project between curricular spaces of a University Technician of the Spilimbergo School (Córdoba, Argentina) in the context of pandemic and social isolation. The project includes the development of packaging graphics for typically Cordovan products thinking of the design located in a local and regional environment. For the second half of 2020, the project adjusted to the guidelines of the curricular space continues, proposing the design of editorial graphics that rescues local, regional, national and international references from the disciplinary field of Graphic

Design. Finally, some prototypes of the results of the students' process and the persecuted docimological dynamics are shown.

#### **KEYWORDS:**

Design in context / Packaging / Editorial / Design in pandemic.

#### **SINCRONIZAÇÕES E DESAFIOS PARA PROJETER GRÁFICOS DE EMBALAGENS E PEÇAS EDITORIAIS NO CONTEXTO DE UMA PANDEMIA.**

#### **PROJETO DE DESIGN GRÁFICO INTEGRATIVO DESENVOLVIDO DURANTE O ISOLAMENTO SOCIAL.**

#### **SUMÁRIO:**

O seguinte artigo mostra o planejamento de um projeto pedagógico de Design Gráfico entre espaços curriculares de um Técnico Universitário da Escola Spilimbergo (Córdoba, Argentina) em um contexto de pandemia e isolamento social. O projeto inclui o desenvolvimento de grafismos de embalagens para produtos tipicamente cordobeses pensando no design localizado em um ambiente local e regional. Para o segundo semestre de 2020, o projeto ajustado às diretrizes do espaço curricular continua, propondo a concepção de uma gráfica editorial que resgate referências locais, regionais, nacionais e internacionais do campo disciplinar do Design Gráfico. Por fim, são apresentados alguns protótipos dos resultados do processo dos alunos e da dinâmica docimológica perseguida.

#### **PALAVRAS CHAVE:**

Design in context / Packaging / Editorial / Design in pandemic.

#### **INTRODUCCIÓN**

El presente artículo comparte la experiencia de un proyecto integrador desarrollado en la carrera de Diseño Gráfico de una escuela pública cita en la ciudad de Córdoba: la Escuela Superior de Artes Aplicadas (ESAA) Lino Enea Spilimbergo. El mismo se readaptó y resignificó en un contexto de pandemia y aislamiento social a lo largo del año 2020. En ese marco es donde los estudiantes y docentes interactuaron en la virtualidad sorteando diversas dificultades, pero manteniendo el desafío de lograr materializar una propuesta pedagógica que desde la academia intente lograr un aprendizaje significativo proponiendo una experiencia abarcativa e integradora. Desde este proyecto compartido con otros docentes en espacios virtuales diacrónicos y sincrónicos se propuso, en una primera etapa, contribuir a la mirada responsable del diseñador como vector y operador cultural del entorno donde se desarrolla su práctica profesional y social. Otro objetivo propuesto fue generar propuestas gráfico-visuales sobre un diseño situado que considerara el relevamiento y análisis de aspectos vinculados a la cultura y la idiosincrasia típicas de Córdoba y sus diferentes regiones tales como la materia prima, los modos de consumo, los hábitos culturales, la conformación socio-cultural del público intérprete y en sí del entramado social, donde las producciones de los estudiantes fueran pensadas para poder implementarse.

En una segunda etapa se planteó el relevamiento y análisis de referentes disciplinares locales y latinoamericanos: aquí se focaliza en la posibilidad de conocer nuevos referentes como así también ampliar el horizonte de diseñadores y diseñadoras que tienen una impronta propia y de gran alcance. Se consideró como premisa

inicial que los estudiantes puedan acceder a fuentes de información disponibles en la web, en redes sociales y en diversas plataformas virtuales con el fin de recabar información de manera ágil y segura.

Los resultados visibles en las producciones de los alumnos demuestran una calidad gráfica y conceptual por encima de las expectativas iniciales considerando las particularidades de conectividad de cada uno de los actores involucrados. También la dinámica entre los docentes tuvo que ajustarse: desde la planificación de los espacios curriculares, la sincronización en el seguimiento y corrección de trabajos como la mirada heterogénea al momento de plantearse la instancia evaluativa final. Se consideró también trabajar en este proyecto con evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas conforme al contexto y las condiciones de disparidad de algunos estudiantes que no poseían la conectividad plena durante todo el cursado virtual que implicaba el desarrollo de este proyecto pedagógico.

Considerando la situación del 2020 que inexorablemente cambió los modos de vinculación entre docentes y estudiantes en el ámbito educativo, comenzamos a pergeñar la idea de proponer al conjunto del estudiantado una manera dinámica, significativa y memorable para aprehender los tópicos fundamentales de cada espacio curricular a desarrollar durante ese año. Así surge la posibilidad de pensar en esta idea de considerar el ABPr (Aprendizaje basado en proyecto) como manera de involucrar a los equipos de trabajo de manera sincrónica y diacrónica.

Así varios espacios curriculares se amalgamaron sobre la posibilidad de generar gráficas de envases saludables con ingredientes

típicamente cordobeses en la primera mitad del año y un sistema editorial que reactualice los referentes del diseño gráfico a nivel local, nacional e internacional. Para ello es necesario considerar la diversidad y heterogeneidad del cúmulo de estudiantes con diversas geolocalizaciones, posibilidades de acceso, formaciones previas diferentes e intereses fragmentados. Se vislumbra una capacidad latente de trabajo en condiciones aún no experimentadas, nuevas maneras de aprender para todos los actores involucrados con los recursos y medios disponibles pero con todo el potencial y las falencias evidentes en una estructura digital/virtual aún en formación. En este contexto no había posibilidad de ajuste tecnológico inmediato ya que la situación mundial de pandemia llegó de manera intempestiva donde las necesidades debían ser consideradas mirando un contexto incierto, cambiante y con condiciones de extrema fragilidad.

## DESARROLLO

De este modo, y sobre la experiencia en docencia universitaria de Diseño Gráfico en la Educación Superior en la ciudad de Córdoba, nos reunimos cuatro docentes para trabajar en la primera etapa y dos en la segunda etapa del año. La primera etapa del 2º Año de la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo dentro de la Facultad de Arte y Diseño (FAD) de la UPC (Universidad Provincial de Córdoba) turno noche dio lugar al proyecto de “Diseño de gráfica de envases para meriendas saludables” donde se propuso pensar no solo las propuestas gráficas según el contexto propuesto por la provincia de Córdoba y todos los ingredientes típicos que tenemos a disposición sino que también

se propuso pensar en el diseño en contexto que llevaría a que los estudiantes, sumen criterios de sustentabilidad e inclusión en sus propuestas gráficas. Logramos así pensar un proyecto que combinó diversas aristas: el diseño en contexto, lo sostenible y la inclusión como una premisa necesaria e inevitable para este tiempo que vivimos.

Planificamos para la segunda mitad del año trabajar sobre propuestas de gráfica editorial que revaloricen el potencial de los referentes gráficos que tenemos en Argentina, Latinoamérica y el mundo (todo material accesible y disponible a través de redes o uso de internet, plataformas y redes sociales de los diseñadores sugeridos) intentando mostrar al estudiantado el potencial creativo, las referencias y el valor histórico que va desarrollando el Diseño Gráfico en su quehacer disciplinar en ámbitos más próximos que disten de considerar de manera unánime que sólo los países europeos pueden ser los paradigmáticos del buen diseño o la calidad gráfica en todas las producciones de comunicación visual.

De esta manera las herramientas teórico/práctico conceptuales desarrolladas en la Asignatura de Diseño Gráfico y Publicitario II (espacio curricular integrador del semestre) se vieron movilizadas desde la praxis del diseño como herramientas necesarias para visualizar soluciones integradoras, innovadoras e inclusivas desde los estándares de competitividad que el entorno local actual requiere.

La hipótesis inicial que motivó la implementación de este proyecto fue, por un lado, la falta de conocimiento sobre el desarrollo significativo y de calidad en la gráfica de envases alimenticios típicamente cordobeses con ingredientes propios de lo regional y considerando el

potencial de la tecnología gráfica de la provincia de Córdoba.

Por otro lado también sostenemos que los estudiantes en el 2º año de la Tecnicatura en Diseño Gráfico aún no tienen claro cuáles son los posibles referentes de la disciplina a escala local, nacional, internacional y mundial para proyectarse con miradas particulares sobre el quehacer específico del campo disciplinar. De esta manera vimos así la posibilidad de exponer y referenciar a diversos diseñadores en un supuesto Congreso de Diseño a realizarse en Córdoba posicionando al estudiante como protagonista al momento de investigar, cotejar información y formar un juicio crítico sobre la trayectoria y el trabajo de los DG.

En este sentido es necesario comprender la noción de Currículum en una institución de nivel superior universitario de la ciudad de Córdoba con el objetivo de contextualizar y comprender algunos lineamientos y características del accionar institucional. En base a esto, Gimeno Sacristán (2005) propone analizar el Currículum según los niveles de concreción curricular:

“El ámbito político: implica que los fines de la educación escolarizada son más amplios que la simple transmisión de contenidos y ofrece principios que harán los contenidos más educativos.

En este sentido, el autor cita a Bourdieu y Gros (1990) quienes nos ofrecen un marco que permite establecer bases no sólo cómo serán los contenidos, sino también cómo debemos utilizarlos:

1. La educación debe primar los modos de pensamiento dotados de validez y aplicabilidad general por encima de otras formas que puedan

ser más sencillas en su adquisición. Propone el pensamiento deductivo, experimental, histórico, el estilo crítico reflexivo, los métodos cualitativos.

2. Los programas deben ser un marco de actuación, deben ser interpretados por los expertos, profesores y practicados de forma flexible. Distinguir lo obligatorio de lo opcional.

3. Revisión periódica de los programas, con objeto de introducir conocimientos que exige tanto el avance científico como las necesidades sociales.

El ámbito del centro: El centro es el contexto organizador de la enseñanza. Es una importante fuente de experiencias educativas.

El ámbito del aula: El aula es el lugar donde se produce aprendizaje, es el currículum en la acción. Planificar en este ámbito tiene una dimensión muy centrada en la práctica”

A partir de los conceptos vertidos por los autores explicitados anteriormente deducimos que la incorporación del proyecto en la currícula de la institución aportará a los alumnos dinamismo en el desempeño de las actividades, le permitirá tomar decisiones, generar cambios, discutir de manera constructiva con sus compañeros y por último, pero no por ello menos importante tomar riesgos al momento de decidir sobre las tareas a desarrollar, lo cual desembocará en una actitud crítica y reflexiva.

Por otro lado y en consonancia con lo expuesto del currículum se detalla un extracto de la visión de comunicación institucional propuesta por la escuela y que aporta una determinada visión al proyecto:

*“Las tecnicaturas universitarias, están siempre encaminadas a la meta que nos hemos propuesto desde la fundación de la Institución: enseñar y aprender, formar y formarnos, actualizar y capacitarnos, devolver a la comunidad servicios profesionales preparados en visiones vanguardistas del diseño y del arte, pero siempre en la senda del compromiso, la responsabilidad y la ética.”<sup>1</sup>*

Lo mencionado en la web de la institución se considera también como un indicador estructural de la propuesta curricular de la Escuela, la cual esta relacionada entre otras variables, con la propuesta educativa para alumnos de diferentes zonas de la provincia de Córdoba y de Argentina. Desde un punto de vista crítico, se deberá observar y reflexionar si realmente esta propuesta tácita llegó a cumplimentarse en su magnitud en cada espacio curricular que se desarrolla en la ESAA Lino E. Spilimbergo.

Por lo mencionado anteriormente según la propuesta curricular integradora que ofrece la Escuela Spilimbergo deberíamos entender al Currículum tal como lo propone Manuel Fernández Cruz ( 2004) como *“un espacio de naturaleza social y profesional (...) de toma de decisiones sobre la escuela y la enseñanza donde resulta evidente que no sólo interviene el profesorado, sino que son diversos los elementos personales e institucionales implicados y singulares las dinámicas de participación de las diferentes personas, colectivos y estamentos, en función de aspectos contextuales substantivos como el sistema político, la estructura administrativa o el entorno cultural desde donde se toman y justifican las decisiones curriculares adoptadas, todo aquello a lo que se denomina determinaciones curriculares”*.

En definitiva, en este espacio práctico se toman decisiones que permiten la formalización de una perspectiva global de análisis del proceso educativo en propuestas de diseño y pautas para la realización, la evaluación y la mejora de la práctica educativa, como así también la concreción en actividades que van completando la experiencia escolar del alumnado. Tal es así que no solo la escuela, sino también los protagonistas de la vida escolar, alumnado y profesorado, pueden ser eficazmente analizados como ámbito de profesionalización del docente. Es en este contexto institucional donde se propuso este Proyecto Didáctico para los alumnos del 2º año (turno noche) de la carrera de Diseño Gráfico.

El tema de este Proyecto Didáctico fue el diseño de gráfica de envases para productos regionales y típicos de Córdoba, en una primera etapa, y en la segunda etapa se trabajó sobre la gráfica Editorial considerando diseñadores gráficos referentes de diversos orígenes que conforman el mosaico paradigmático en cuanto a la mirada de la disciplina.

A partir de la observación diagnóstica de los estudiantes al inicio del semestre se planteó el proyecto didáctico que tuvo dos etapas de implementación donde se pudo considerar al diseño como un vector estratégico del comportamiento social que ayuda a la comunicación visual, la comercialización y a la inclusión desde la desmaterialización de barreras que brinden las mismas posibilidades de accesos a la comunidad.

Se focalizó la mirada sobre el espacio y las posibilidades que brinda la Asignatura Diseño Gráfico y Publicitario II que se especializa en

el diseño de packaging y gráfica de envase como así también se focalizó en el diseño editorial donde los estudiantes ya cursaron y aprobaron asignaturas anteriores que desde los pensamientos proyectuales, manejo de retículas y grillas constructivas como la noción de serie y sistema al igual que la integralidad de plantear un sistema de baja complejidad fueron experiencias acumuladas y vividas por el alumnado a esta instancia del cursado de la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo dentro de la (FAD) Facultad de Arte y Diseño de la UPC (Universidad Provincial de Córdoba)

Así la unidad de análisis de este proyecto fue la asignatura Diseño Gráfico y Publicitario II de la Carrera de DG de la Escuela Spilimbergo. La misma fue visualizada desde una mirada abarcativa de saberes anteriores, los cuales se dieron sincrónicamente en el mismo semestre pero con la intención de lograr un desafío posible en lo que fue el contexto de aislamiento del año 2020.

Al momento de plantear el problema para llevar adelante dicho proyecto valoramos la referencia que se detalla a continuación, extraída del sitio web de la escuela: *“Nuestra Institución está constantemente produciendo y ajustando tanto los ya implementados como nuevos enfoques de producción, tecnología y diseño, con el fin de insertar técnicos profesionales, en un medio exigente y globalizado, procurando vincular a nuestros alumnos empresarialmente durante su proceso de formación, en cada una de las carreras que se dictan.”*<sup>2</sup>

Dichas expresiones evidencian el compromiso que la institución pretende en el desarrollo de sus profesionales egresados y es por esto que

<sup>1</sup><http://escuelaspilimbergo.edu.ar/>

la idea del proyecto que se implementó tiene su origen en la solidaridad que implica la inclusión como mecanismo de equidad y de igualdad de posibilidades. El Diseño contextualizado es una responsabilidad de los docentes y de los estudiantes de manera conjunta y desde el Diseño se pueda trabajar y contextualizar un proyecto gráfico que tienda a incrementar el compromiso con los recursos del entorno local y típicos del suelo cordobés.

Dicho trabajo pretendió alcanzar durante su implementación diversas metas: a nivel general, mencionamos comprender en diálogo con el usuario el proceso de interpretación de los recursos gráficos presentes en los envases de productos saludables y cordobeses, dirigidos a un público general incluidos diabéticos y celíacos, relacionar los recursos gráficos del envase como elementos que vehiculizan semióticamente significados generales y particulares, entender gráfica de envase como una posibilidad de generar alternativas de buena calidad gráfica para públicos no siempre considerados en la comercialización e incluir el desarrollo de la gráfica editorial como eje importante en la formación de los diseñadores gráficos de la Escuela contemplando herramientas estratégicas de comunicación para enriquecer el potencial de los enunciados visuales.

En tanto que a nivel específico: desarrollar alternativas de gráficas para envases inclusivos que consideren la particularidad del usuario como vector fundamental al momento de tomar decisiones estratégicas en el proceso de diseño, comprender los fundamentos de la gráfica de envase que aparecen en el material de estudio y cotejar con los posibles funcionamientos que

se observan en el entorno local, desarrollar las habilidades actitudinales de los estudiantes de DGP II durante el proceso e implementación del proyecto para favorecer el crecimiento personal y profesional considerando el trabajo en equipo en condiciones de pandemia, implementar ideas pertinentes e innovadoras en las piezas de diseño editorial que abarquen la diversidad de autores y diseñadores que fueron propuestos y que son referentes en el campo del Diseño Gráfico.

La propuesta de este proyecto implicó una mirada reflexiva con el fin de flexibilizar las estructuras desde los procesos y no sólo focalizarnos en el final del producto de diseño terminado sino también en el desarrollo de lo procedimental, así el docente tiene la posibilidad de generar producción de conocimiento donde podrían aparecer conceptos importantes como el conectivismo (nodos, interconectados para compartir conocimiento), el enactivismo (autopoiesis, identidad de sí mismo, el ser), la participación enactiva, icónica y simbólica, la heurística (principio de la autonomía durante el proceso educativo). Podríamos decir que el fenómeno educativo debería involucrar integralmente los siguientes componentes: SER = identidad, el yo, el nosotros; ESTAR = autonomía, apertura; HACER = utilidad, lo pragmático; SABER = síntesis integral de todo. El proyecto implementado 100% en la virtualidad consideró en su totalidad la noción del diseño estratégico. Refiere una nueva manera de pensar el diseño en un contexto mutante, al utilizar todos los factores que actúan directa o indirectamente en un proyecto; actividad que franquea el paradigma mecánico en pos del paradigma digital, donde los límites de las disciplinas y de las tipologías de los problemas

<sup>2</sup> <http://escuelaspilimbergo.edu.ar/>

a resolver se encuentran en permanente hibridación e interacción, por lo que exceden los escenarios vigentes hasta hace pocas décadas.

El diseño estratégico se nutre de una red de conexiones y dinámicas globalizadas, donde confluyen diversos conceptos y acontecimientos del proyecto: la burocracia, la economía, las corporaciones, las identidades, la investigación, la enseñanza, el consumo, los objetos, los sujetos, etc convirtiéndose más como pensamiento equipado para plantear interrogantes e interactuar, conociendo lo que se sabe y lo que se desconoce. Desde esa visión integral y ambiciosa del diseño es que asentamos nuestro proyecto de trabajo.

El conocimiento será desarrollado en sus diferentes saberes a partir de los contenidos de Diseño Gráfico y Publicitario II conjuntamente con la cátedra de Color y Composición. Desde ambas asignaturas se intentó activar el pensamiento estratégico de los estudiantes, orientando ese pensamiento hacia metas de aprendizaje (competencias). Desde este conocimiento se propicia el desarrollo del pensamiento estratégico que implica una elaboración subjetiva de la posible acción y un desarrollo de la cognición, habilidades y procesos básicos (análisis, síntesis, inducción, deducción e inferencia). En este sentido es que los trabajos prácticos se plantearon secuencial y progresivamente desde un Modelo de Aprendizaje que evidencia el desarrollo del pensamiento estratégico: el Aprendizaje Social propuesto por Lev Vigotsky citado en Baquero (1996) incluye dentro del modelo cognitivo el aprendizaje de funciones psicológicas superiores, considerando al ser humano dentro de un contexto social y donde el desarrollo de esas funciones debería crear la necesidad de

pensamientos estratégicos. Dichas funciones remiten a la inteligencia, la memoria y las formas de comunicación.

Así el alumno se encuentra en la zona de desarrollo real o actual (ZDR) que será el paso inicial del aprendizaje: aquí se considerarán los aprendizajes previos y el bagaje de experiencias que dicho alumno tiene en su devenir histórico propio. Se intentará que el alumno alcance la zona de desarrollo potencial (ZDPo) donde seguramente se alcanzarán niveles más complejos de sus funciones psicológicas.

En ese tránsito entre la “ZDR” y la “ZDPo” se encontrará la Zona de desarrollo próximo (ZDPr) donde se considera la circunstancia o situación donde se produce el intercambio o “préstamo de herramientas” por parte de un experto que podrá ser el docente. Con este enfoque vigotskyano podemos ubicar la interacción que acompaña o mediatiza el préstamo instrumental que realiza el aprendiz. En esta zona de tránsito (ZDPr) se socializa el conocimiento, por lo que se darán las relaciones interpersonales, donde el lenguaje ocupará un sitio fundamental y protagónico. De esta manera la ZDPo se alcanzará cuando el sujeto haga suyo el conocimiento es decir haya aprehendido (interiorizado e internalizado el conocimiento propuesto) donde se ponen en funcionamiento también las variables intrapersonales.

Para continuar con el desarrollo del proyecto es necesario aclarar que al Diseño como disciplina proyectual podemos inscribirlo dentro de las ciencias sociales y en ellas dentro de las ciencias tecnocríticas es decir donde hay una invención compleja para resolver situaciones/problemas y donde se materializa un tecnofacto. En este contexto, Mario Bunge se refiere al Diseño y a la Tecnología (1999) de una manera muy particular:



*“La tecnología moderna utiliza parte del conocimiento científico al que agrega algún nuevo conocimiento. La ventaja del diseño sobre la espontaneidad es que el primero hace un uso explícito e intensivo del conocimiento, y consecuentemente puede ahorrarnos el despilfarro y la pachorra de la selección natural”*

Dentro de este enfoque diremos que desde las asignaturas Diseño Gráfico y Publicitario 2, Color y Composición, Técnicas y Materiales 2 de la carrera de DG se propició el desarrollo del aprendizaje estratégico que implica trabajar con demandas de tareas del campo de la gnoseología (contenidos del conocimiento), estilos cognitivos y afectivos. Así pretendimos evidenciar el uso de los siguientes componentes esenciales para el desarrollo del PD, los cuales fueron: Habilidad (contiene proceso), destrezas (habilidad motriz), procesos (inteligencia, mente, pensamiento), estrategia (mejora continua). Así también se trabajó sobre las nociones de competencias, las cuales son descritas por Jiménez Rodríguez (2011) de la siguiente manera:

*“Es hablar de características personales, y por lo tanto, de la definición de un modelo de persona, un modelo antropológico que es la base de todo Proyecto Educativo. Por su propia naturaleza la adquisición de las competencias es transversal y progresiva. Se define competencia como un conjunto de comportamientos observables que están causalmente relacionados, con un desempeño bueno o excelente en un trabajo concreto y en una organización concreta.”*

A partir del desarrollo de las competencias podríamos propiciar el saber desde estos enfoques: SABER PENSAR / SABER HACER (destreza), SABER SER, SABER ESTAR (social), SABER SABER (abstracción).

De esta manera se lograron visualizar las estrategias que podemos desarrollar como por ejemplo: estrategias metacognitivas (control ejecutivo, planificación, regulación, evaluación), estrategias afectivas (motivación, sostenimiento y valoración) y estrategias cognitivas (adquisición y decodificación; elaboración y codificación; generalización y almacenamiento; transformación, encodificación (decodificación y codificación) y emisión.)

Otra concepto con el cual se trabajó fue el aprendizaje cooperativo: el centro de atención se desplaza a los estudiantes y el profesor es un dinamizador de la actividad de los equipos de trabajo, el cual planifica, plantea, da pautas de desarrollo, media en los conflictos y realiza una observación atenta del proceso para poder guiarlo y evaluarlo. El alumno contribuye con otros a la construcción activa de los aprendizajes mediante diferentes actividades de búsqueda y procesamiento de la información. Lo más importante es que desarrolla capacidades de carácter interpersonal. Desarrolla la empatía, la escucha, la organización y división del trabajo, la colaboración, la toma de decisiones, la solidaridad, las habilidades sociales en general y el crecimiento y maduración personales.

Dentro de las Metodologías cooperativas, se decidió proponer el trabajo con Aprendizaje basado en Proyectos (ABPr) integración de los aprendizajes y la funcionalidad de los mismos. El proyecto surge de una propuesta proactiva, pensada y planificada como una gran tarea colaborativa, conjunta e integradora entre estudiantes y docentes.

A modo ilustrativo se muestran algunos ejemplos de las propuestas gráficas desarrolladas por los estudiantes, autorizadas por los mismos:



FIGURA 01:  
Desarrollo de signo marcario para identificar el envase propuesto.  
Autores: estudiantes de 2º C / DGP: Cufre Roxana, Brondino Ma-  
yra, Errecalde Abel y Sanchez Tort Lucas. 2020



FIGURA 02:  
Proceso de logotipo para identificar el envase propuesto.  
Autores: estudiantes de 2º C / DGP: Cufre Roxana, Brondino Ma-  
yra, Errecalde Abel y Sanchez Tort Lucas. 2020

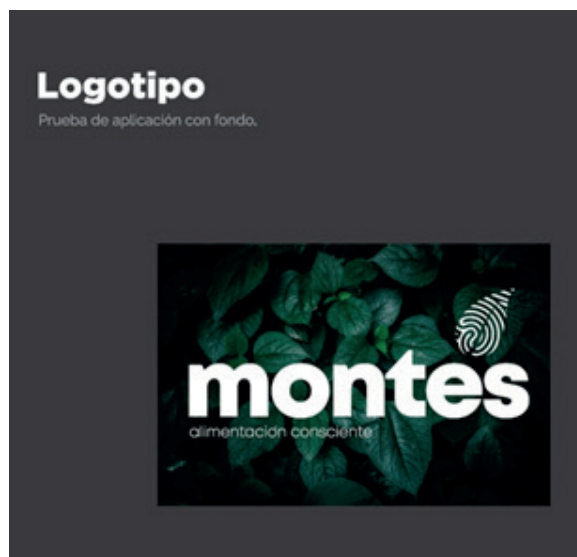


FIGURA 03:  
Proceso de logotipo para identificar el envase propuesto.  
Autores: estudiantes de 2º C / DGP: Cufre Roxana, Brondino Ma-  
yra, Errecalde Abel y Sanchez Tort Lucas. 2020

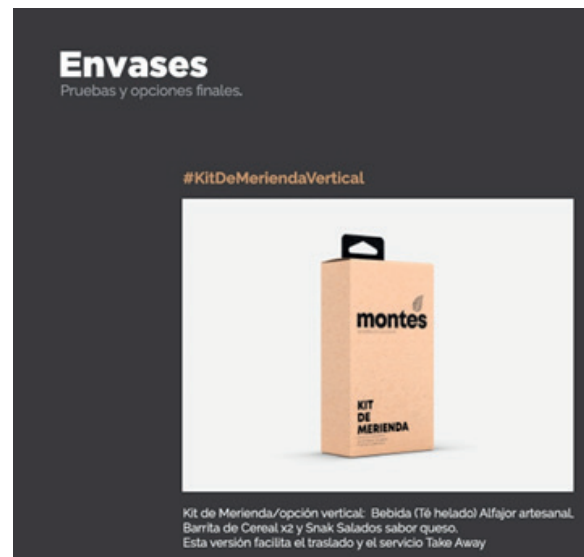


FIGURA 04:  
Propuesta del kit de merienda saludable. Autores: estudiantes  
de 2º C / DGP: Cufre Roxana, Brondino Ma-  
yra, Errecalde Abel y Sanchez Tort Lucas. 2020



FIGURA 05:  
Gráficas de envases propuestas para alfajores cordobeses.  
Autores: estudiantes de 2° C / DGP: Cufre Roxana, Brondino Ma-  
yra, Errecalde Abel y Sanchez Tort Lucas. 2020



FIGURA 06:  
Gráficas de envases propuestas para alfajores cordobeses y barra  
de cereal saludable. Autor: estudiante de 2° C / DGP: Aguirre  
Arragada, Andrea Solana. 2020

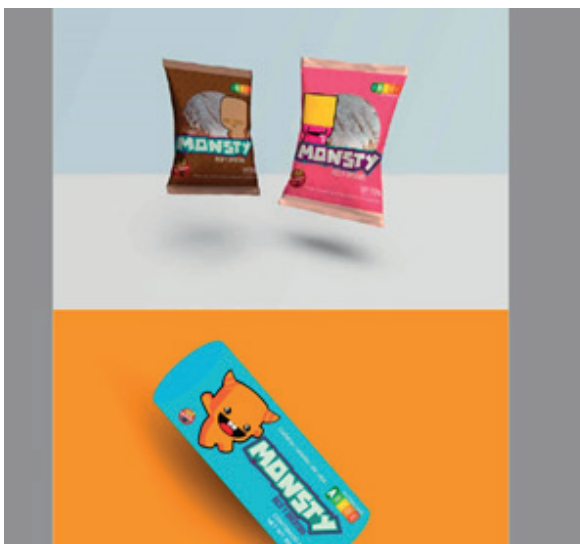


FIGURA 07:  
Gráficas de envases propuestas para alfajores cordobeses y barra  
de cereal saludable. Autor: estudiante de 2° C / DGP: Aguirre  
Arragada, Andrea Solana. 2020



FIGURA 08:  
Gráfica editorial propuesta para el Congreso de Diseño. Autores:  
estudiantes de 2° C / DGP: Bertona, Pablo / Charreun, Santiago /  
Verón, Lionel. 2020



FIGURA 09:

Gráfica editorial digital propuesta para el Congreso de Diseño.  
Autor: estudiante de 2º C / DGP: Sanchez Tort, Lucas. 2020

Es interesante describir como impactó de forma positiva esta experiencia en los alumnos. A través de dichas piezas se puede observar el involucramiento con los elementos relevados y analizados, dado que fue muy significativa para los resultados obtenidos del proyecto. Se pudieron explorar diversos recursos gráficos y conceptuales, se interpretaron de manera correcta las consignas solicitadas, optimizaron sus herramientas para, a través de la virtualidad, lograr los resultados esperados, detectaron la capacidad de crear algo poco convencional como lo es una merienda saludable con insumos cordobeses y cumplieron con las expectativas propuestas.

Finalmente, y como elemento fundamental plantearemos el tema Docimológico. Según Jornet, Suarez y Perales (2002) la evaluación es “un proceso sistemático de recogida de información relevante respecto a un objeto con la finalidad de emitir juicios y tomar decisiones”.

El siguiente esquema sintetiza los criterios fundamentales docimológicos que giran en torno a la evaluación para el proyecto didáctico implementado: compromiso ético, confianza, evaluar aprendizajes, proceso transparente, evaluación continua, reconocer la diversidad, explicitar criterios, toma de decisiones.



- **Enmarcada en la COMPRENSIÓN:** trabajar la EVALUACIÓN como proceso continuo.
- **CONTEXTO:** basado en la confianza, el diálogo, la ayuda, el compromiso ético y la toma de decisiones.

FIGURA 10:

Esquema que sintetiza los criterios docimológicos en los criterios evaluativos implementados en el proyecto.

Fuente: elaboración propia.

evaluación continua, reconocer la diversidad, explicitar criterios, toma de decisiones. Dicho esquema se basa en la evaluación tomada como un proceso continuo y se destaca la importancia de todos de los elementos que la componen, teniendo presente que cada uno aporta diversos saberes que se implementaran en el proyecto a futuro.

Un punto importante a tener en cuenta es el proceso de evaluación. Con respecto a dicho concepto, Edith Litwin (2008) menciona la importancia que la pregunta tiene en el proceso

de enseñanza-aprendizaje como estimuladora e indicadora para guiar el proceso de evaluación. La autora afirma que las preguntas debieran ser verdaderos desafíos cognitivos, invitaciones para que se cuestionen y se desplieguen los interrogantes más atrevidos o más provocativos. También aporta que la enseñanza requiere que provoquemos a nuestros estudiantes para que realicen diferentes actividades con el objeto de que los alumnos aprendan más y mejor cuando participan activamente en la organización y búsqueda de relaciones entre la información nueva y la ya conocida, y no sólo cuando reciben nueva información. Así se propone para el espacio de clase virtual que cada alumno o equipo de trabajo pueda mostrar envases para analizar, información relevada sobre lo requerido en las consignas generales del proyecto para compartir y reflexionar sobre la especificidad de la necesidad que se deberá considerar de manera integral al momento de pensar en la gráfica de envase propuesta y de las piezas editoriales requeridas sobre el listado de autores y diseñadores propuestos por los docentes. En este sentido, se considera en las correcciones colectivas grupales y virtuales de cada etapa la aparición del error como un elemento importante para detectarlo, explicarlo y ver alternativas posibles de solución sin renunciar a la idea inicial del proyecto gráfico propuesto para envases y diseño editorial.

A continuación, exponemos un estudio llevado a cabo por Abrami y D'Apollonia (Serrano E.L. en Rueda Beltrán y Díaz Barriga F., 2000) el cual permitió identificar, entre otras, las siguientes dimensiones para la evaluación de las prácticas, la cuales fueron aplicadas en el desarrollo de dicho proceso de diseño:

Estimulación del interés / Entusiasmo / Conocimiento de la materia / Amplitud del conocimiento / Preparación y organización del

curso / Claridad / Habilidades de comunicación / Claridad en los objetivos del curso / Relevancia y utilidad de los materiales / Relevancia y utilidad de los materiales y complementarios / Fomento de la discusión y de la diversidad de opiniones / Fomento del pensamiento independiente y del reto intelectual / Preocupación y respeto por los estudiantes / Disponibilidad y ayuda.

Por último, se desarrolla el planteo de instrumentos docimológicos propuestos para el proyecto didáctico que desarrollamos durante el año 2020:

### **1ª ETAPA DEL PROYECTO:**

Evaluación diagnóstica: relevamiento y análisis de indicadores de conocimiento que los alumnos evidencien sobre la gráfica de envase, considerando asignaturas ya cursadas y conocimientos previos basados en experiencias personales. Para ello se describen los siguientes interrogantes y los criterios llevados a cabo para la evaluación del proyecto.

Qué: desempeño de comprensión tales como desempeños flexibles, intereses, hábitos y desempeños sociales. Aquí se propuso evaluar: qué conoce el estudiante sobre la temática del envase, cuál es la finalidad de la gráfica de envase, cuáles son los envases que más le atraen y por qué, cuáles son los hábitos de consumo de envases en su grupo familiar, cómo trabaja en equipo para desarrollar proyectos de diseño. También se indagó sobre lo que ellos conocen acerca de envases que muestran productos típicamente cordobeses y envases saludables. Simultáneamente se propuso indagar sobre criterios de sustentabilidad en envases y se trabajó en la clase virtual con conversaciones informales, observaciones espontáneas,

diálogos y preguntas por exploración según lo planteado anteriormente.

Cómo: técnicas de índole informales, formales, semi-formales. Se propuso evaluar con técnicas informales y semi-formales.

Con qué: dentro de los instrumentos estructurados y no estructurados, se decidió evaluar con instrumentos no estructurados. Por ejemplo: Registre y responda los siguientes interrogantes:

Como alumno de DG: ¿qué es un envase? ¿cuáles son sus funciones? ¿cuáles serán los procesos de diseño para trabajar en gráfica de envase? ¿cómo se vincula el envase con el público objetivo? ¿qué elementos le resultan llamativos de un envase? ¿por qué?. Para la clase siguiente se solicita que acerque un envase o varios que a usted le resulte innovador y diferente por su diseño o por su tratamiento en general desde el diseño (industrial o gráfico). Releve y analice envases de productos típicamente cordobeses y envases saludables.

Ejemplifique casos de envases que fueron desarrollados desde el diseño con criterios de sustentabilidad (fotografías, videos, impresiones, envases reales)

Cuándo / Para qué: evaluación diagnóstica (inicial), evaluación formativa (proceso- basada en criterios), evaluación sumativa (basada en normas)

Es importante destacar que se realizó una puesta en común de todo lo relevado y registrado por los estudiantes, se realizó el desarrollo teórico considerando la diversidad de envases que proporcionan los alumnos y además, se registraron las conclusiones de los saberes previos de los estudiantes sobre

gráfica de envase y las expectativas que tenían sobre la asignatura en el semestre.

## 2ª ETAPA DEL PROYECTO:

Durante el semestre y en diferentes etapas del proceso (fase analítica, fase productiva o creativa y fase de implementación) se propuso una evaluación formativa donde se releven y analicen indicadores de conocimiento que los alumnos evidencien sobre la Gráfica de Envase, considerando asignaturas ya cursadas en el 1º año y durante el 2º que estaban cursando, conocimientos previos.

En esta instancia las correcciones colectivas fueron de gran importancia. Se explicitó que evaluaremos el diseño de la gráfica del envase a partir de las siguientes fases:

Fase analítica, relevamiento de información, pertinencia, conclusiones, escalas del relevamiento (local, regional, internacional). Premisas de diseño propuestas para la gráfica de envase a diseñar.

Fase creativa: manejo de los recursos gráficos (imagen, tipografía, color), producción de recursos (generación de imágenes propias, ilustración, fotografía, esquematización), ajustes o producción tipográfica, exploración sobre paletas cromáticas, exploración de materiales. Adecuación a la necesidad comunicacional planteada. Ajuste al condicionante presupuestario (cantidad de tintas, procesos de post impresión, variedad de soportes propuestos). Pertinencia con criterios de sustentabilidad según recursos seleccionados (cantidad de tintas, tipos de papeles o soportes reciclados o reciclables), adecuación y pertinencia al público destinatario, análisis de constantes y variables en envases específicos.

Fase implementación: adecuación presupuestaria, posibilidades reales de implementación (relevamiento de tecnología disponible en proveedores gráficos de Córdoba). También se propuso Autoevaluación y Heteroevaluación donde se incluyen los ítems mencionados anteriormente. En cada caso se solicitó una nota propuesta para la evolución y estadio del proyecto.

### 3ª ETAPA DEL PROYECTO:

Para la instancia de evaluación final de la asignatura se propuso una evaluación sumativa en base a una rúbrica donde el Docente pudo registrar los resultados del proceso y compartir con el alumno una devolución específica en base a dicha rúbrica que permitía además justificar con la mayor objetividad posible la nota que se había obtenido. Dicha rúbrica intentó incluir diversos indicadores de variables de evaluación desarrolladas durante el proceso del proyecto y de los resultados presentados como prototipos digitales al mismo tiempo que se convirtió en una herramienta fundamental para el proceso de evaluación considerando a la misma como:

- Una herramienta de evaluación para evaluar el trabajo y que ayuda a mejorar el aprendizaje y la enseñanza.
- Una guía de trabajo para estudiantes y profesores; normalmente se entrega a los alumnos antes de iniciar un trabajo para ayudarles a pensar sobre los criterios con los cuales su trabajo será juzgado.
- Una matriz de valoración que facilita la calificación del desempeño.

- Un listado de criterios específicos y fundamentales que permite valorar el aprendizaje, los conocimientos y las capacidades logradas.

Siguiendo con lo expresado hasta el momento, detallaremos los logros a los que se arribaron en la implementación del proyecto, con el objetivo de poder definir el impacto causado:

A corto plazo, se prevé lograr desarrollos gráficos inclusivos que lleven al discente a pensar en soluciones inclusivas no estandarizadas, estimular el pensamiento reflexivo y entender al diseño como vector estratégico de un cambio posible, que la comunidad educativa de la institución pueda visualizar propuestas gráficas expuestas por los alumnos de diseño y reflexionar sobre la necesidad de generar soluciones abarcativas que tengan la premisa de la inclusión en su desarrollo, la posibilidad de que cada discente y los docentes involucrados se sientan parte de un proyecto significativo que tiene la intención de generar una mirada reflexiva sobre el diseño local y contextualizado.

A mediano plazo, se pretende generar proyectos y actividades de extensión donde la carrera de DG de la Escuela Spilimbergo sea la que desarrolle las acciones vinculadas a la inclusión y a la sustentabilidad en el entorno local como ya lo viene desarrollando desde los últimos años.

A largo plazo: normalizar estos proyectos como parte de la currícula de la Carrera de Diseño Gráfico y que puedan considerarse como temáticas en el desarrollo de los Proyectos Finales de la carrera de Diseño Gráfico, lograr la continuidad de estos proyectos en diversas carreras simultáneamente

para trabajar desde la transdisciplina como estrategia educativa posible aún en contextos de crisis extrema como lo fue el de la pandemia en este 2020.

## CONCLUSIÓN

Sobre las alternativas gráficas generadas a partir de la implementación del presente proyecto didáctico (PD) en contexto de pandemia donde la virtualidad fue el vector común a todo el Sistema Educativo, se puso de manifiesto el potencial comunicacional, gráfico-visual y conceptual que tiene el Diseño Gráfico en la sociedad como también el potencial que demuestra la gráfica de envase vinculada a públicos específicos y que muestra desde el diseño la mirada de una gráfica local y contextualizada. Las propuestas podrán ser consideradas en el uso potencial por un público destinatario en el punto de venta, como así también en la implementación posible para generar los ajustes necesarios antes de que la producción gráfica se vea aplicada en el contexto real y propio para el que fue pensada. Podría ser este un proyecto que tenga el rigor metodológico y creativo para implementar un plan de acción en una escala reducida que con los ajustes necesarios y que pueda aplicarse a una escala de mayor impacto social donde se pueda visibilizar el diseño como vector estratégico para mostrar el potencial de los productos e ingredientes locales (en caso de gráfica de envase) como también el potencial creativo del diseño editorial que considera referentes en una escala local, regional e internacional.

La experiencia de implementación del proyecto durante el 2020 ha resultado significativa en cuanto a pensar que es posible el desafío desde el rol docente, al involucramiento de los estudiantes con temáticas poco habituales,

en pensar al Diseño Gráfico como un vector estratégico de cambio y aporte social, ha generado también trabajo colaborativo entre los docentes involucrados y ha desarrollado en los estudiantes estrategias de convivencia, mejora y juicio crítico para el aporte permanente en las correcciones colectivas presentadas en la virtualidad; asimismo el relato de los protagonistas demuestra un alto valor de superación y mejora continua que seguramente permanecerá como habilidad adquirida para el desarrollo y desempeño de los espacios curriculares correlativos dentro de la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela quizás en un formato virtual como se desarrolló ese año.

En relación a los objetivos y metas planteadas para el proyecto, afirmamos que se cumplieron superando las expectativas generadas en su inicio.

El desarrollo de dicho proyecto permitió integrar diversos aprendizajes y la funcionalidad de los mismos ya que se trabajó en conjunto con docentes de diversas asignaturas. De esta manera la articulación propició no solo el trabajo en equipo de los docentes sino que además, el trabajo colectivo de los alumnos permitió adoptar el pensamiento reflexivo, tomar decisiones, dialogar de manera constructiva, conocerse a sí mismos y a sus compañeros y que esto permitiera superar sus propios límites y en definitiva involucrarse en el proyecto a través de la realización de tareas, poniendo su esfuerzo y dedicación para lograr, en tiempos de virtualidad, y con todo lo que ello implica, un trabajo que les permitiera sentirse orgullosos de su labor. Este contexto potenció la relación entre alumnos y docentes, por lo que permitió generar una relación dialéctica basada en el feedback de la información a medida que se iban desarrollando las tareas solicitadas, destacando



que los alumnos investigaron y pensaron diversas soluciones para cumplimentar las consignas solicitadas de manera correcta.

Con respecto a la hipótesis planteada en el trabajo se concluyó que, por un lado, y en base a diferentes investigaciones, los alumnos tomaron conocimiento de los referentes de la disciplina a escala local, nacional e internacional lo que les permitió incorporar nuevos conocimientos que, conjuntamente con sus gustos y elecciones, colaboraron para realizar los diversos diseños presentados. Por otro lado, se descubrió un desarrollo de calidad de envases alimenticios típicamente cordobeses con ingredientes propios de lo regional, conocimientos que hasta ese momento habían estado velados y que

permiten enriquecer los contenidos utilizados en este proyecto, como así también generar más experiencia en los alumnos, con vista a un futuro desarrollo profesional.

Se evidencia así que lo pensado en este contexto tan incierto puede generar resultados de impacto positivo en todos los actores educativos involucrados pero que requiere de gran compromiso, responsabilidad y seguimiento en un entorno virtual/digital con posibilidades y carencias. Creemos que es posible seguir desarrollando ideas innovadoras que puedan visibilizar la idea central que propone la frase del pedagogo Paulo Freire<sup>3</sup> “la educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo”.

<sup>3</sup> Freire Paulo: pedagogo y filósofo brasileño, destacado defensor de la pedagogía crítica. Reconocido por su influyente trabajo “Pedagogía del oprimido”, considerado uno de los textos fundamentales del movimiento de pedagogía crítica. Además, entre otras ideas, Freire proponía la autonomía como fundamento pedagógico en la escuela.

## RESEÑA CURRICULAR:

Sebastián Javier Aguirre es especialista en Docencia Universitaria, tesis de Maestría en proceso. Lic. en DG (UES21), Docente universitario y de nivel terciario, Forma el CAE (Comité Académico Evaluador) de TF de UES21 y del Comité Académico del Congreso de Enseñanza de Diseño de la UP (Bs. As.), Conferencista en 4º Congreso Nac. de Diseño - Univ. Areandina (Valledupar Colombia), Co-autor de Textos Digitales - carrera DG (IES).

Fernanda Ivana Fernández es Técnica en Comunicación en Turismo, Técnica en Comunicación Social, Estudiante avanzada de la carrera de Licenciatura en Comunicación Social, Estudiante avanzada del Profesorado en Comunicación Social.

## PARA CITACIÓN DEL ARTÍCULO:

AGUIRRE, S. y FERNÁNDEZ, F. I. (2020) “Sincronías y desafíos para diseñar gráfica de envases y piezas editoriales en contexto de pandemia. Proyecto integrador de Diseño Gráfico desarrollado durante el aislamiento social”, en Revista Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia. N° 2. Año 2. Pp. 167 - 184. Red Latinoamericana COMEDHI. Córdoba, Argentina.



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

## REFERENCIAS

- Baquero, R. (1996) Vigotsky y el aprendizaje escolar. Aique. Buenos Aires
- Bunge, M. (1999) Las ciencias sociales en discusión. Edit. Sudamericana. Buenos Aires
- Fernández Cruz, M. (2004) El desarrollo docente en los escenarios del currículum y la Organización Profesorado. Buenos Aires.
- □ Gimeno Sacristán, J. Comp. (2010) Saberes e incertidumbre sobre el currículum. Editorial Morata. España.
- J.M.Jornet, J.M.Suárez y Ma.J.Perales, (200) La evaluación en la formación ocupacional y continua en Revista de Investigación Educativa, Vol. 18, N° 2, España.
- Leiro, R. (2006) Diseño, estrategia y gestión. Ediciones Infinito. Buenos Aires.
- Litwin, E. (2008) El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Paidós. Buenos Aires.
- Páez, R. (2016) Material del Seminario Problemas de la Enseñanza en las Ciencias y la Tecnología. Maestría en Docencia Universitaria (Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba) Córdoba
- Rodríguez Jimenez, M. (2011) Cómo diseñar y desarrollar el currículo por competencias. Editorial PPC. Madrid.
- Rueda Beltrán, Mario y Díaz Barriga, Frida (Compiladores). Evaluación de la Docencia, Perspectivas Actuales. Editorial Paidós, México, 2000
- Santos Guerra, M (2003) Dime cómo evalúas y te diré qué tipo de profesional y persona eres. Revista Enfoques Educativos. Volumen N° 5.