

Aprendizaje basado proyecto para fortalecer el pensamiento creativo estudiantil en el módulo de diseño gráfico.

Project Based Learning to develop the student creative thinking in the graphic design module.

Coya Barahona Liliana Katherine, Valenzuela Merino María Fernanda, Ángel Yasmil Echeverría Guzmán.

**CIENCIA E INNOVACIÓN EN
DIVERSAS DISCIPLINAS
CIENTÍFICAS.**

Enero - Junio, V°6-N°1; 2025

Recibido: 16/03/2025

Aceptado: 30/03/2025

Publicado: 30/06/2025

PAIS

- Ecuador - Guayaquil
- Ecuador - Guayaquil
- Ecuador - Guayaquil

INSTITUCION

- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador

CORREO:

- ✉ lkcoyab@ube.edu.ec
- ✉ mfvalenzuelam@ube.edu.ec
- ✉ ayecheverriag@ube.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0006-6927-9355>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0003-1769-2998>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0009-5797-3317>

FORMATO DE CITA APA.

Coya, L. Valenzuela, M. Echeverría, A. (2025). Aprendizaje basado proyecto para fortalecer el pensamiento creativo estudiantil en el módulo de diseño gráfico. Revista G-ner@ndo, V°6 (N°1.). 3549 – 3572.

Resumen

La metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ha sido considerada en el último decenio, como una metodología activa que permite una formación colaborativa, compleja y concreta por parte de los estudiantes. Por tal motivo, el presente estudio tiene como propósito implementar el aprendizaje basado proyecto para fortalecer el pensamiento creativo estudiantil en el módulo de diseño gráfico. Desde la perspectiva metodológica la misma contó con un diseño mixto, teniendo como muestra de estudio a 52 estudiantes y 18 docentes. Como principal resultado, se observó una mejora significativa en el rendimiento y la adquisición de habilidades profesionales. El ABP fomenta un enfoque integral, donde el trabajo en equipo y la creación de prototipos permiten a los estudiantes aplicar sus destrezas de diseño gráfico en situaciones reales. Se destaca la importancia de integrar esta metodología en la educación secundaria para impulsar el pensamiento creativo, el desarrollo profesional y la innovación. En conclusión, la investigación revela que el ABP facilita la expresión de ideas y la comunicación efectiva, trascendiendo las técnicas convencionales y profundizando en el significado del arte. Al abordar la tensión entre lo tradicional y lo innovador, se promueve un modelo educativo sostenible y alineado con las demandas actuales, preparando a los estudiantes para un impacto positivo en el mundo laboral.

Palabras Clave: pensamiento, creatividad, metodología ABP, fortalecimiento, diseño gráfico.

Abstract

This study explores how Project-Based Learning (PBL) methodology has been considered in the last decade as an active methodology that allows for collaborative, complex, and concrete training by students. For this reason, the present study aims to implement project-based learning to strengthen student creative thinking in the graphic design module. From a methodological perspective, it had a mixed design, with a study sample of 52 students and 18 teachers. As a main result, a significant improvement in performance and the acquisition of professional skills was observed. PBL fosters an integrated approach, where teamwork and the creation of prototypes allow students to apply their graphic design skills in real situations. The importance of integrating this methodology into secondary education to promote creative thinking, professional development, and innovation is highlighted. In conclusion, the research reveals that PBL facilitates the expression of ideas and effective communication, transcending conventional techniques and deepening the meaning of art. By addressing the tension between the traditional and the innovative, a sustainable educational model aligned with current demands is promoted, preparing students for a positive impact in the professional world.

Keywords: thinking, creativity, ABP methodology, strengthening, graphic design.

Introducción

El diseño gráfico en los últimos años demanda una serie de competencias en la formación de un profesional en el área, desde los fundamentos que se debe poner en consideración hasta el énfasis en el pensamiento creativo, se potencia en todos los niveles escolares logrando así ser un eje de desarrollo en colaboración al esperado aprendizaje significativo. Dentro de las competencias que se exponen como parte de la formación de saberes en esta rama, se puede determinar que los procesos, expresiones y publicaciones deben responder a varios aspectos necesarios para lograr el correcto impacto en la sociedad, obteniendo así un producto elaborado con todas las normativas necesarias.

Por lo cual, se considera que el diseño gráfico tiene una trascendencia no solo en la experiencia digital sino también en el aspecto global ya que todo material visual puede moldear incluso a un determinado grupo social, obteniendo ventajas en el mercado y por ende en el consumismo, otro aspecto a considerar es la influencia en el criterio de pensamiento a través de frases o logos que capten la atención necesaria de un individuo. La comunicación visual, logotipos, marcas, innovación, tendencias, cambios sociales, desarrollo económico son unos pocos campos en los que abarca este gran mundo. El diseño gráfico fue institucionalizado o cimentado recién en el siglo XX, a pesar de que las distintas actividades y proyectos constitutivos del campo para aquel entonces -como la tipografía y la ilustración- disponían de manifestaciones y directrices de siglos anteriores. (Casallas, 2020)

La esencia, visualización y transformación implica configurar todo un escenario artístico, como un acto que orienta sentimientos, emociones y deseos, logrando ingresar a la medula social como una alternativa de producción concreta, la misma que hace parte de una comunicación en cualquier entorno. Varios autores han logrado impregnar no solo su estilo y trayectoria, sino que han demostrado que existe una verdadera evolución y profesionalización en la disciplina del diseño gráfico, los mismos exponen que no es una mera creación visual o combinación de colores

y formas, se trata en realidad de experimentar y demostrar la esencia de la creatividad en cada producto, en el que se imprimen no solo ideas creativas sino emociones y de esta manera trascender tanto en el factor económico y global. En el ámbito del diseño gráfico Paul Rand, reconocido y admirado por su trabajo icónico como logotipo de IBM; Massimo Vignelli, contribuye al diseño y creación de varios sistemas visuales y tipografía; y Ellen Lupton, autora de "Thinking with Type". (Mora y otros, 2022).

La capacidad de crear en diseño gráfico es poder convertir una idea en algo tangible, visual y comunicativa de forma asertiva, además de que debe trascender en tiempo y espacio, logrando así su función a lo largo del tiempo, pero cumpliendo con las tendencias de la actualidad. Dentro del campo del diseño gráfico y su desarrollo a través de una educación profesional se desencadenan varias aristas o principios educativos que expanden las habilidades y competencias con la finalidad de fortalecer y contribuir en la formación de los estudiantes, para ello utiliza varias metodologías. (Toapanta Silva , 2020)

La influencia de la industria exige lineamientos en base a las nuevas tecnologías las mismas que se relacionan con las bellas artes, podemos establecer la combinación de funciones en la orientación profesional de la disciplina, reconociendo las particularidades que van desde los medios y espacios de producción local. Tomar en cuenta las ideas, contextos, situaciones que enmarcan la diversidad reconociendo la particularidad para garantizar la elaboración de productos con un significado relevante es la premisa de esta figura. (Palacios , 2006)

Al potenciar la creatividad en los educandos mediante diversas practicas educativas, es necesarios rever las estrategias didácticas novedosas que los docentes pueden brindar para dejar fluir no solo la curiosidad por lo nuevo, sino la creatividad en su ámbito total, demostrando su pasión y enfocándose en proyectos que permitan experimentar solución a varios puntos de vista. (Delgado, 2021)

Cabe recalcar que en el arte del diseño gráfico se debe tomar en cuenta el desarrollo del pensamiento creativo como un eje de vital importancia para el desenvolvimiento profesional de un individuo, la necesidad de fortalecer las habilidades creativas es un rol vital que se da desde un docente capacitado hasta llegar a motivar a los estudiantes con la finalidad de que su desempeño laboral sea óptimo, productivo y trascendental. (Saquicela Tumbaco , 2020)

Refiriendo al perfil de un profesional se debe tener presente las diversas estrategias metodológicas, cada proceso es seleccionado de forma prolija generando un nexo adecuado entre una programación y un nivel de habilidades que mejoren la interacción entre un diseño y el mercado nacional. Lo anterior no solo deriva de una educación continua y presencial, sino también incide en la decisión de una autoeducación, realizando una conjunción de herramientas, artísticas, tecnológicas y pedagógicas que influyen en el proceso de la elaboración de un producto o servicio. (Loor & Alarcón Barcia , 2021)

El ABP al influir como una metodología en una asignatura, contribuye a que el desarrollo de habilidades del pensamiento en los estudiantes sea un proceso adecuado que vaya desde lo simple a lo complejo a través de varias estrategias dinámicas y activas que despierten el interés por soluciones reales y factibles que ayuden a comprender mejor su entorno y la utilidad de lo que poseen para un beneficio a la sociedad. (Tantalean, 2020). Por esto es necesario que la metodología del ABP tenga características innovadoras dentro del proceso de enseñanza en el nivel de profesionalización, ya que la finalidad de este es formar individuos capaces de analizar problemas cotidianos poniendo en práctica las competencias, habilidades y actitudes adquiridas siendo protagonista de nuevas y evolucionadas ideas que generen un marketing productivo y beneficioso para los usuarios o público en general.

La metodología del ABP denota varias propuestas en competencias investigativas que conllevan a un sin número de ventajas; como el dominio de conceptos y procesos, búsqueda de información científica, utilización de las TIC, dominios de aplicaciones y sistemas, técnicas de

investigación y recolección de datos, aspectos que colaboran con el desarrollo de habilidades profesionales. (Ceballos & Tobón , 2019)

El aprendizaje activo es una perspectiva que repercute en la actualidad como parte de un mejoramiento en la calidad académica en los diversos niveles, la enseñanza no solo demuestra un proceso adecuado de formación, invita al estudiante a asumir un papel fundamental en varios aspectos como el científico, procedimental, actitudinal, emocional, etc.

La propuesta de interactuar con varias aristas en el campo educativo con la finalidad de otorgar un perfil que responda a las necesidades actuales y que este se aplique de manera global, es la respuesta a la implementación de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos, al argumentarlo tenemos a John Dewey, como un iniciador de este método, posterior a el Killpatrck lo populariza como una forma efectiva de enseñanza activa que despierta el interés en el estudiante además de la cooperación mutua entre pares. (Orellana, 2010)

El aprendizaje que se basa en la experiencia y activa las habilidades que se desarrollan mediante un proceso, es el mismo que determina el método de proyectos, transportar la realidad como objeto de estudio para la búsqueda de una solución mediante un sistema de pasos adecuado y moldeados de tal manera que se apropien de las bondades de esa problemática, adquiriendo un grado de conocimiento mayor en el que denote que el aprendizaje es propositivo y placentero.

Desde esta perspectiva el Pensamiento Creativo es un factor influyente parte de un método que reinventa y redefine una situación actual, además de aportar desde aportaciones tradicionales nuevos objetos de pensamiento que desarrollen un proceso creativo para un colectivo social determinando un factor superior en la integración de saberes y habilidades. (González y otros, 2022)

Por lo tanto, el objetivo central de esta investigación es implementar el aprendizaje basado proyecto para fortalecer el pensamiento creativo estudiantil en el módulo de diseño gráfico lo que impulsará el desenvolvimiento de habilidades y destrezas profesionales a partir de proyectos que parten desde situaciones reales.

Métodos y Materiales

El estudio exploratorio busca comprender como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), fortalece el pensamiento creativo en estudiantes de diseño gráfico, ofreciendo un entorno de aprendizaje activo y motivador, donde los estudiantes pueden enfrentarse a la resolución de problemas, analizando la información para generar la experimentación, motivando a un trabajo en equipo y comunicación donde los educandos se involucren en el desarrollo de proyectos tangibles.

Para poder conocer la realidad situacional de este fenómeno, se toma técnicas e instrumentos adecuados a la investigación no experimental como base central nos ha permitido utilizar entrevistas y registros de observación, los mismos que han podido reflejar de una forma adecuada la detección de falencias, además de la influencia de propuestas que logren abordar esta temática de una forma práctica y accesible a la realidad nacional del nivel educativo en mención. Se toma en consideración una población que está constituida por estudiante y docente del nivel de bachillerato, tomando en cuenta a 52 estudiantes y 18 maestros, la selección de esto participantes fue no probabilista, ya que se incluyeron a todos los estudiantes en su totalidad, los cuales fueron abordados a través de una entrevista, la misma consta de un cuestionario delimitado por la escala de Likert (1: Nunca – 5: Siempre), donde los participantes mostraron sus características frente a su realidad. (Méndez Hinojosa y otros, 2020)

En el caso de la entrevista, contamos una base estructurada, ya que permite procesar de forma estandarizada los resultados de la investigación a través de un cuestionario en línea,

referente a aquello debemos considerar que la entrevista no solo es una conversación con otra persona sino la recolección en si de informacion necesaria para el estudio de un hecho o fenómeno, por tal motivo lleva una serie de procesos en la selección del hecho, diseño, entrevista como acción primordial, verificación de los datos, análisis de estos y la transcripción en forma de informe que permite la lectura de varios tipos de informacion recolectada. (Martínez Godínez , 2013). Desde el enfoque mixto con una metodología que precisa recopilar y analizar la informacion tanto cuantitativa como cualitativamente, ya que requiere una mejor comprensión de la investigación planteada, midiendo no solo datos proporcionado sino actitudes que reflejan estas escalas de puntuación estadística, para validar las variables de investigación considerando diversos ángulos y aclarando posibles contradicciones. (Cueva Luza y otros, 2023)

Las características que asume van desde la parte objetiva que se basan en hechos, orientar resultados, realizar confirmaciones para luego inferir datos con resultados sólidos frente a una realidad que utiliza estadísticas y mediciones para determinar una idea central de la investigación. Dado por hecho que el paradigma positivista cuantitativo busca informacion en base a un objeto de estudio o fenómeno, que guarda una relación corresponsable entre el objeto y sujeto, conteniendo métodos cuantitativos siendo objetiva con el propósito de medir, comparar y verificar informacion, se establece fases de exploración a través de instrumentos válidos, descripción de factores que influyen en esta investigación y la correlación que debe existir entre el espacio y tiempo en el que se desarrolla. (Maldonado Pinto , 2018)

La investigación mixta tiene varias aristas que enfocan el desarrollo de recursos y métodos de aprendizaje en búsqueda de la verdad, acerca de un objeto de estudio, una de aquellas aristas que se agrega a esta experiencia de aprendizaje continua, es la metodología positivista cuantitativa, que se aplica como parte un proceso adecuado y coherente en el ciclo de aprendizaje, la que se enfoca en el desarrollo profesional, debe tomar la realidad como su ente importante en la adquisición de habilidades y destrezas, debemos generar incertidumbre que

parta de la realidad por medio de problemáticas del diario vivir. El “aprender a aprender” (García Mauri , 2021) define una clave para expresar de mejor forma la evolución educativa y su importancia en las diversas estrategias tomadas de varias experiencias en diferentes niveles, es por tanto que la motivación en los estudiantes.

Es esencial para evidenciar este pilar fundamental en las dimensiones educacionales, el maestro como un guía y experto debe autorregular las actividades y aplicaciones con la finalidad de motivar al aprendizaje, promover el cambio a lo nuevo, influir en un enfoque innovador que tenga las bases primordiales de un proceso de aprendizaje significativo, demostrando que la construcción del conocimiento no solo la hace el docente sino es un conjunto de actores y de elementos que complementan el APRENDIZAJE. (Oñate y otros, 2024).

Es por esto que se debe tomar en cuenta lo anterior expuesto para lograr un perfil profesional adecuado frente a las exigencias actuales, además de los insumos y la innovación que se dé a los mismos en procesos que colocan al estudiante como un protagonista en conjunto para un cambio que parte desde la creatividad y criticidad necesarias para lograr un objetivo claro y favorable en su futura vida profesional, dando objetividad no solo a la investigación sino también al estudio de fenómenos que puedan encontrarse en esta rama disciplinaria, al formar un investigador nato no solo se orienta a buscar la verdad en cualquier ámbito de la vida, además se otorga valores y virtudes.

En lo que respecta a la variable independiente, contamos con el estudio del pensamiento creativo como un eje de desarrollo en la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos que tiene como variable dependiente el Módulo de Diseño Gráfico, el mismo que ha sido un reto para poder posicionarlo como una disciplina que colabora e influye en el desarrollo no solo escolar en este nivel sino también en su profesionalismo como una vía próxima al desenvolvimiento laboral de los estudiantes.

A partir del proceso de operacionalización de las variables se consideran las siguientes dimensiones que se detallan a continuación:

- Flexibilidad; para adaptar situaciones y perspectivas de aprendizaje en el que se considera el desarrollo de la creatividad como un insumo esencial en el diseño gráfico.
- Fluidez; la misma que demuestra la capacidad de producir diversos conceptos, que evidencias los procesos pedagógicos necesarios para el desarrollo de su aprendizaje.
- Adaptabilidad; que colabora en la personalización de los estilos de aprendizaje en el desarrollo de cada proceso de ejecución de proyectos y actividades.
- Resolución de Problemas, el incluir la metodología de ABP en el desarrollo creativo para el módulo de diseño gráfico mejora las habilidades.
- Innovador; al contar con situaciones de la vida cotidiana enfrentando retos que motivan a la aplicación de diversos elementos.
- Visionario y Original; la capacidad de aplicar el aprendizaje en diferentes contextos, incorporando la comunicación en el proceso de clase de forma asertiva.

Tabla 1. Instrumento de Evaluación.

ENTREVISTA	
Estudiantes	Docentes
1) ¿Consideras que la creatividad es esencial para tu desempeño en Diseño Gráfico?	1) ¿Consideras que la creatividad es esencial para el desarrollo de actividades en Diseño Gráfico?
2) ¿Las formas de enseñanza influyen en el proceso de aprendizaje?	2) ¿Los aspectos pedagógicos son necesarios en el desarrollo del proceso de aprendizaje en el módulo de diseño gráfico?
3) ¿La metodología del ABP es necesaria para la aplicación de proyectos productivos?	3) ¿La metodología del ABP en el desarrollo de proyectos productivos mejora la capacidad de los estudiantes?
4) ¿Consideras que las actividades son enfocadas a la realidad?	4) ¿Consideras que las actividades son enfocadas a la realidad?
5) ¿Consideras que las actividades son adaptadas a tu necesidad de aprendizaje?	5) ¿Consideras que las propuestas pedagógicas son adaptadas a la necesidad del aprendizaje?
6) ¿Consideras que la tecnología determina la selección de	6) ¿Consideras que las estrategias actuales determinan la selección de materiales en la aplicación de nuevos proyectos productivos?

materiales en la aplicación de nuevos proyectos productivos?

7) ¿La comunicación en el proceso de aprendizaje es asertiva?

8) ¿Consideras que el trabajo en equipo mejora proceso de aprendizaje?

9) ¿Crees que el pensamiento creativo se adquiere a través de estrategias educativas?

10) ¿Consideras necesario que el trabajo con prototipos puede llegar a mejorar en desenvolvimiento de propuestas innovadoras?

7) ¿La comunicación en el proceso de aprendizaje es asertiva?

8) ¿Consideras que el trabajo colaborativo en el desarrollo del proceso de aprendizaje es esencial?

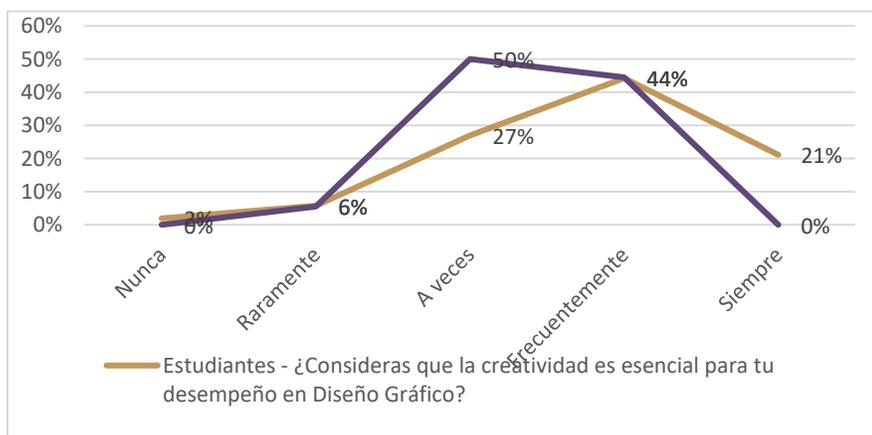
9) ¿Crees que el pensamiento creativo se puede desarrollar a través de la aplicación de varias estrategias educativas?

10) ¿Consideras necesario que el trabajo con prototipos puede llegar a mejorar en desenvolvimiento de propuestas innovadoras?

Resultados

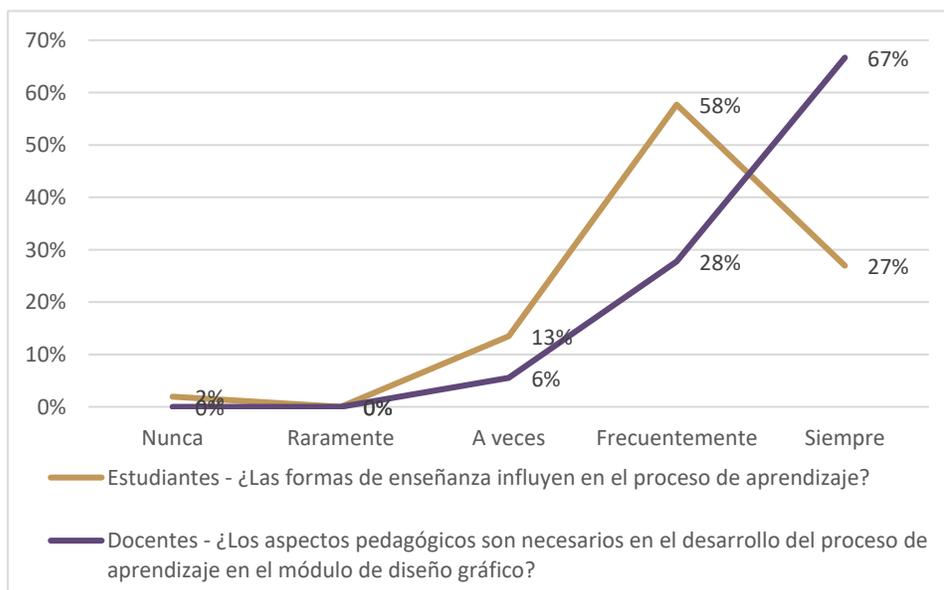
El diseño gráfico como una asignatura dentro del p nsium acad mico actual, tiene una definici n amplia y compleja, en  l se integra hist ricamente las elaboraciones tangibles de dise os elaborados a mano, luego varia con la trascendencia de la novedad y las necesidades seg n los contexto social y comercial.

Figura 1. Variable – Metodolog a ABP – Dimensi n – Flexibilidad – Indicador – Adaptar Situaciones ( tem 1).



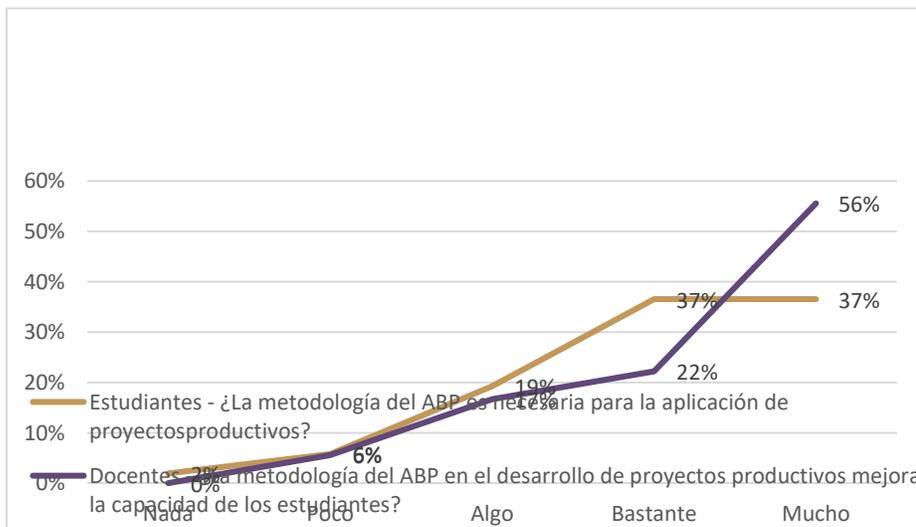
En la dimensión de flexibilidad, figura 1 corresponde al indicador de adaptación de situaciones y perspectivas de la creatividad (ítem 1) que influyen en el desarrollo de aprendizaje en el módulo de Diseño Gráfico, en varias partes del mundo llegando así a incursionar en campos de formación profesional, uno de ellos es nuestro país, el cual abarca todos los niveles escolares denotando su grado de complejidad en cada uno llegando hasta la alineación de un profesional en el arte. La figura refleja que la creatividad es esencial tanto para los docentes y estudiantes (44%), desde varias características en procesos de abstracción en forma conceptual, hasta el uso geométrico en líneas de dibujo junto a la experiencia emocional, para dotar de instrumentos y trabajos como aportaciones de gran magnitud. (Dávila Urrutia , 2015) La construcción de comunicación visual, convivencias culturales llegan a la formación de un perfil profesional manejándose como un aliado perfecto en el perfeccionamiento de materiales en el cual se enfoca el panorama cultural, promoviendo siempre su perspectiva desde la identidad. La estrategia visual se basa en el conocimiento del arte desde su entorno, sus raíces, expandiéndose a la distinción, emociones reconociendo la fidelización de su diseño.

Figura2. Variable – Metodología ABP – Dimensión – Fluidez – Indicador – Capacidad de producir (Ítem 2).



En la dimensión de fluidez, figura 2 corresponde al indicador de capacidad de producir (ítem 2), aquí evidencia que con frecuencia en los estudiantes (58%), influye de forma directa en su aprendizaje, en lo docentes se observa que es siempre (67%), al incluir una metodología como un recurso primordial en las áreas profesionales, podemos sustentar que aquella que puede responder a las exigencias es el ABPr (Aprendizaje Basado en Proyectos), ya que las organizaciones o instituciones, deben responder a problemáticas diarias, tomar decisiones, pero al realizarlo debe tener fundamentos, resoluciones, conciencia creativa, esto se desprende de un proceso investigativo. Esta metodología fomenta la interacción entre individuos, además de la colaboración de un trabajo en equipo para la toma de decisiones, desarrollando un trabajo organizado que orienta la comprensión de saberes además de guiar un aprendizaje activo que favorece a la experiencia educativa. (Morales Bueno , 2018)

Figura 3. Variable – Metodología ABP – Dimensión – Adaptabilidad – Indicador – Estilo de Aprendizaje (Ítem 3).



En la dimensión de adaptabilidad, figura 3 corresponde al indicador de personalización de los estilos de aprendizaje (ítem 3), es importante que un profesional tenga la capacitación y desarrollo de habilidades necesarias para la aplicación de diseños que logren el objetivo planteado, notando en el figura que es necesaria la aplicación de la metodología en este aspecto

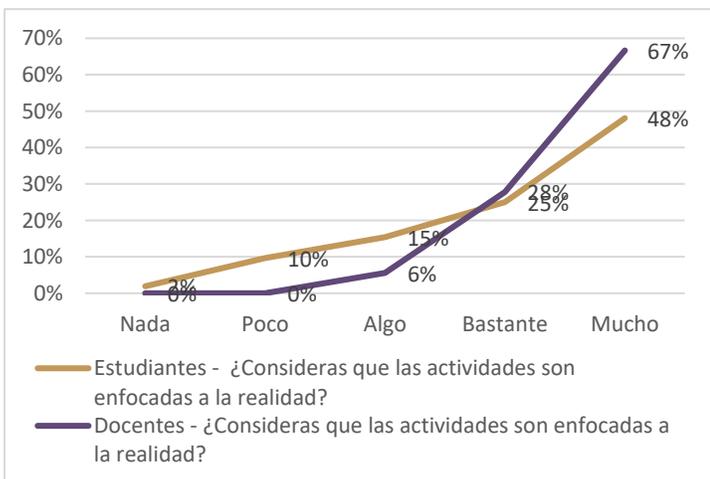


Figura 4. Variable – Pensamiento Creativo – Dimensión – Resolución de Problemas – Indicador – Eficacia en el contexto (Ítem 4).

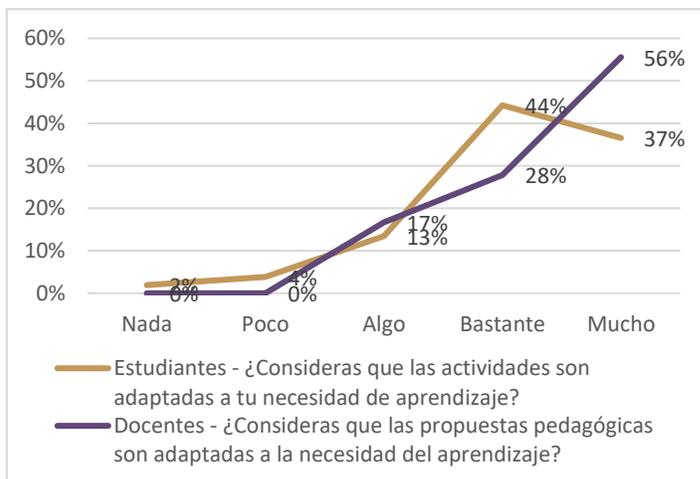


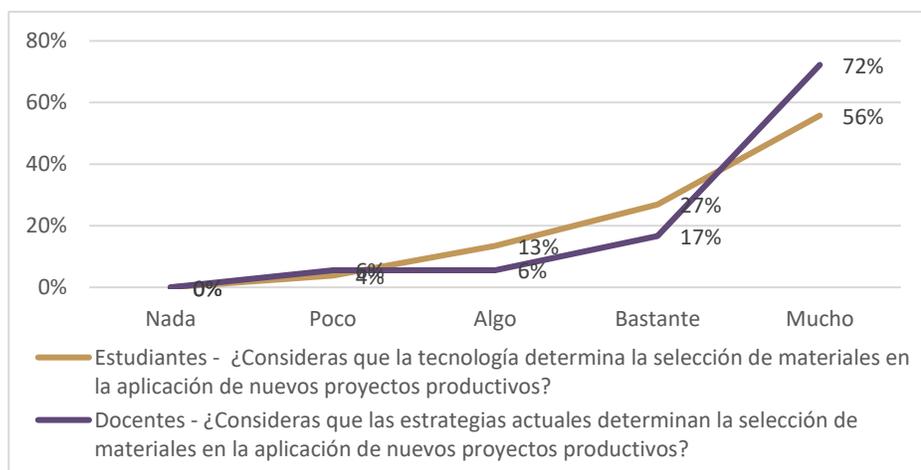
Figura 5. Variable – Pensamiento Creativo – Dimensión – Resolución de Problemas – Indicador – Eficacia en el contexto (Ítem 5).

tanto los estudiantes (37%) como docentes (56%) consideran indispensable la aplicación de la metodología en el desenvolvimiento de las habilidades, las mismas que puedan ser significativas para la opinión pública, además de ser un motor importante en el desarrollo de la sociedad. Mejorar el desarrollo de habilidades es primordial en el módulo de diseño gráfico, ya que basa su experiencia desde la parte abstracta hasta la concreta en cada modelo de realización, podemos presentar a Kolb (1984) como un mentor en la parte metodológica de esta asignatura, ya que su modelo de aprendizaje que se establece en la experiencia se desarrolla en cuatro fases o momentos; concreta, abstracta, experimentación, reflexión. Si se aplica este estilo de aprendizaje dentro de la metodología del diseño gráfico no solo se puede mejorar el rendimiento académico, se potencian las habilidades del estudiante de forma individual y colaborativa.

En la dimensión de resolución de problemas, figuras 4 y 5 corresponde al indicador de la eficacia en la forma de abordar el contexto real e implementar soluciones apropiadas contando con los recursos disponibles (ítem 4-5), incluye la aplicación de otras ciencias en la perspectiva de llevar lo ingenioso de un proyecto a la realidad, se evidencia en el desarrollo de actividades enfocadas a la realidad tanto para estudiantes (48%), como para docentes (67%), cabe recalcar que el diseño parte de la factura humana que se integra a una visión interdisciplinaria. (De la

Barrera Medina, 2019). La revolución industrial, la mecanización artesanal, son agentes que consolidan el pragmatismo del diseño buscando responder a la proyección o manifestación de la subjetividad, se agrega a esto los materiales, producciones culturales que aproximan el arte como propio de la vida. Teniendo en cuenta que cada actividad es enfocada al estilo de aprendizaje propio tanto de estudiantes en su mayoría (44%), como docentes (56%) adaptando a la necesidad del saber hacer responde a los sentidos acogiendo lo legítimo y significativo de las piezas particulares considerando el tiempo y espacio en cada una. Contar con la eficiencia de un individuo al momento de elaborar un diseño es validado en su desarrollo profesional, además que desprende preparación en su arte, otro aspecto que deben enfrentar esta en la resolución de problemas, es necesaria esta característica, percibir la información del usuario y convertirla en una solución es de vital importancia, para este proceso intervienen dos factores esenciales; la orientación hacia los problemas presentados y las habilidades que determina el individuo para resolverlas. (Bados & García Grau , 2014). Se debe recordar que el sistema no debe sustituir el automático por la experiencia que imprime calidad, disponiendo de recursos adecuados y todos los elementos que colaboran en la autosuficiencia en la aplicación de técnicas y procesos, resaltando no solo el rol profesional docente sino también el desempeño estudiantil.

Figura 6. Variable – Pensamiento Creativo – Dimensión – Innovador – Indicador – Estrategias para la comprensión (Ítem 6)



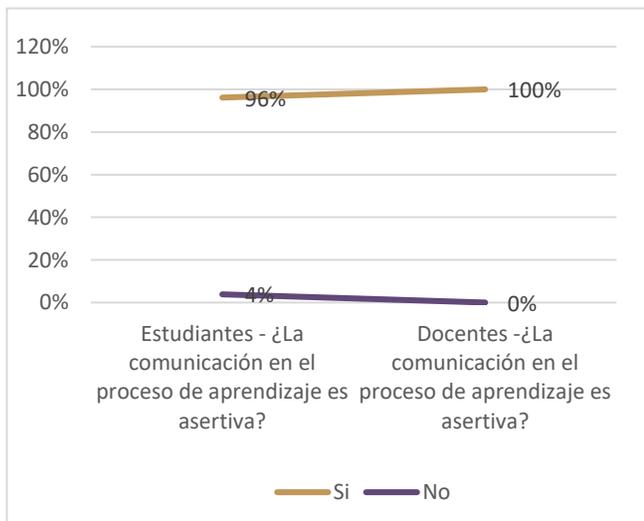


Figura 7. Variable – Pensamiento Creativo – Dimensión – Originalidad – Indicador – Perspectiva al comunicar (Ítem 7).

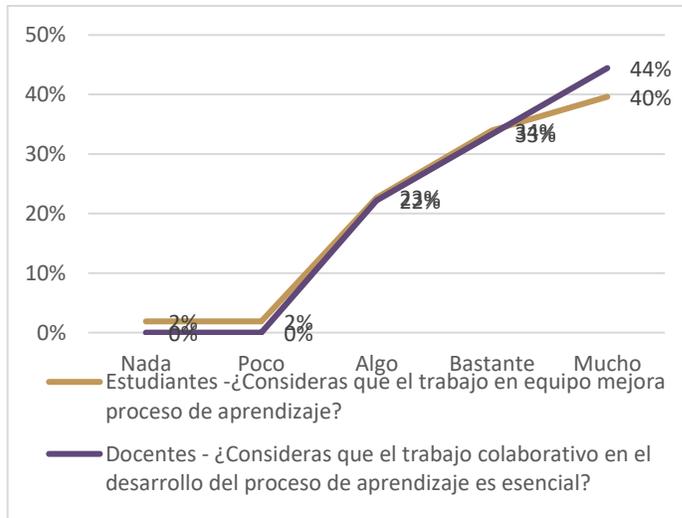


Figura 8. Variable – Pensamiento Creativo – Dimensión – Originalidad – Indicador – Perspectiva al comunicar (Ítem 8).

En la dimensión de innovación, figura 6 corresponde al indicador de la evaluación de estrategias y comprender la realidad logrará profundizar acciones en la opción de materiales adecuados para la elaboración de nuevos productos (ítem 6), evidenciando que la tecnología influye en la contextualización de proyectos productivos tanto para estudiantes (56%), como para docentes (72%), la esencia, visualización y transformación implica configurar todo un escenario artístico, como un acto que orienta sentimientos, emociones y deseos, logrando ingresar a la medula social como una alternativa de producción concreta, la misma que hace parte de una comunicación en cualquier entorno. Por tanto, es necesario saber que el diseño gráfico cumple un papel importante en el arte de la comunicación y visualización que parte de la calidad que exige su público o consumidor. Considerando que la creatividad es el motor de toda actividad humana, debemos tomar muy en serio los aportes que se han realizado a lo largo de la historia como desarrollo individual y colectivo de varios hechos, destacar la importancia de la imaginación de trascender de lo imaginario a lo real impulsando a romper varias limitaciones como el conformismo, denotando un carácter interdisciplinariedad. (Almansa Martínez, 2012).

En la dimensión de originalidad, figuras 7 y 8 corresponde al indicador que los estudiantes pueden cambiar las perspectivas adaptando las ideas y soluciones únicas que permitan un buen fluido comunicativo en su producto (ítem 7-8), evidenciando que la comunicación asertiva en el proceso de aprendizaje es primordial tanto para estudiantes (96%), como para docentes (100%), determinar la asertividad es una arista dentro del proceso que constituye el estilo en el que se proporciona el respeto a otros, teniendo la confianza de desenvolverse en un ámbito comercial es necesario marcando la diferencia entre la impresión relevante de emociones tal como la apreciación de una pieza diseñada, estimulando en el usuario una experiencia de emociones, de ahí que se expresa que esta figura profesional del diseño gráfico es un engranaje de varias aristas de formación. (Bernal y otros, 2022). Agregamos otro aspecto que es el trabajo colaborativo dentro del proceso profesional, sabemos que el diseño es una formación o experiencia de vida, la misma que satisface a cada persona a través de varias herramientas, tomando en cuenta la figura 8, tanto estudiantes (44%) como para docentes (40%), es un compromiso en las expectativas del individuo orientándolo al disfrute, el mismo que nace de principios y fundamentos especializados y diseñados para cumplir con el interés de la sociedad, parte de esto se fundamenta en el paradigma positivista, ya que en el ámbito educativo la obtención de información debe ser precisa y objetiva, al verificar datos a través de utilización y técnicas rigurosas que permiten evidenciar la implementación de estrategias aplicadas, considerando el trabajo en equipo y colaborativo en los diversos enfoques y perspectivas de estudio en la aplicación de problemáticas que parten de la realidad. (Herrera Castrillo , 2024). La era digital ha logrado dominar varios campos de profesionalización, es necesario contar con los recursos en aplicaciones y software adecuados en el proceso de elaboración, patentes además de legalización de producción competitiva en el mercado, de acuerdo con las exigencias del cliente se debe fijar una serie de fundamentos que no solo benefician la proliferación de un producto o servicio en el mercado, sino también trascienda en el mundo como un elemento icónico que genere una gran capacidad competitiva.

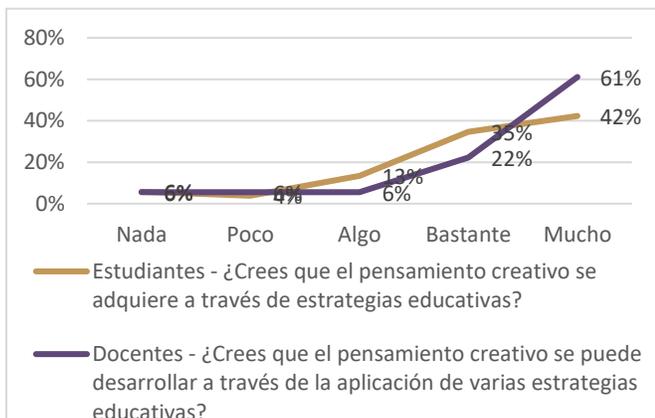


Figura 9. Variable – Pensamiento Creativo – Dimensión – Visión – Trabajo con prototipos (Ítem 9).



Figura 10. Variable – Pensamiento Creativo – Dimensión – Visión – Trabajo con prototipos (Ítem 10).

En la dimensión de visión, figuras 9 y 10 corresponde al indicador que al trabajar con prototipos productos novedosos, los estudiantes desarrollan habilidades creativas obteniendo una visión integral de lo abstracto a lo concreto (ítem 7-8), poniendo en evidencia que el pensamiento educativo se puede adquirir a partir de estrategias pedagógicas adecuadas por parte de estudiantes (42%) como docentes (61%) que hacen posible aquello, lo que se puede plasmar con un producto elaborado partiendo del arte conjugado con varios aspectos lineales que provienen de un sistema de formación profesional, es un concepto que conecta a las personas con una experiencia de satisfacción que no solo suplente la visualización sino también induce a una necesidad. (V. Ridge, 2023). Añadimos que al trabajar con prototipos se logra propuestas y proyectos productivos valederos en los estudiantes (46%) y en los docentes (44%), ya que la relación entre lo empírico y lo científico establece un consecuente de innovación que implica jugar con lo creativo del pensamiento abstracto poniendo en evidencia sus habilidades de forma concreta. (Castillo Castro & Cruz Vargas , 2020).

Tabla 2. Propuesta de Estrategia Metodológica

Objetivo General	Implementar el aprendizaje basado proyecto para fortalecer el pensamiento creativo estudiantil en el módulo de diseño gráfico.
Componentes de la estrategia	
1. Diagnóstico inicial	Propósito: Analizar aspectos primordiales en el proceso de aprendizaje, utilizando herramientas favorables para fortalecer el pensamiento creativo.
	Herramientas: -Encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes. -Observación de prácticas educativas. -Evaluación del acceso a infraestructura tecnológica.
	Indicadores clave: -Metodología del ABP en el proceso de aprendizaje de Diseño Gráfico. -Influencia del pensamiento creativo en el proceso de aprendizaje. -Percepción de docentes y estudiantes acerca del pensamiento creativo y su influencia en el Diseño Gráfico.
2. Diseño del programa de formación	Contenido: Metodología del ABP Fortalecimiento del Pensamiento Creativo
	Estrategias: Desarrollo de actividades pedagógicas adecuadas a la metodología del ABP. Proyectos colaborativos que promuevan el aprendizaje y trabajo en equipo. Formación contextualizada a partir de la realidad, según las necesidades de los estudiantes.
3. Implementación	Metodología: Influencia de la metodología de aprendizaje ABP en el proceso de aplicación de proyectos productivos. Tutorías personalizadas para docentes con menor experiencia en el ABP y trabajo colaborativo. Creación proyectos productivos en vinculación con la comunidad para el intercambio de conocimientos.

	Recursos:	<p>-Acceder a plataformas que permitan el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.</p> <p>-Adquirir licencia y permisos de programas que permitan el dominio de habilidades en Diseño Gráfico.</p>
4. Evaluación formativa y sumativa	Propósito:	<p>Medir el impacto de la estrategia en la integración de la IA en la enseñanza técnica y el desarrollo de competencias digitales.</p>
	Instrumentos:	<p>Autoevaluaciones y pruebas diagnósticas.</p> <p>Observación de clases para analizar la integración la metodología del ABP en el pensamiento creativo.</p> <p>Encuestas a estudiantes para evaluar mejoras en el aprendizaje.</p>
	Indicadores:	<p>Nivel de integración del pensamiento creativo en el Diseño Gráfico.</p> <p>Fortalecer el entusiasmos y convicción al profesorado.</p>
5. Sostenibilidad y mejora continua	Políticas institucionales:	<p>Incluir la formación de proyectos productivos en la formación profesional docente.</p> <p>Establecer alianzas con empresas tecnológicas para garantizar acceso a plataformas y licencias.</p>
	Retroalimentación periódica:	<p>Adaptar los contenidos de formación a las nuevas tecnologías mediante un proceso de análisis y actualización.</p> <p>Revisar y modernizar el material educativo para adaptarlo a las necesidades estudiantiles.</p>
Resultados esperados		<p>Desarrollar la fluidez y flexibilidad en el pensamiento creativo, permitiendo la aplicación de ideas originales.</p> <p>Capacidad de expandir sus conocimientos al aplicar metodologías a partir de la realidad, para la resolución de problemas.</p> <p>Trabajar de forma colaborativa y adquirir la habilidad de la comunicación asertiva en el desarrollo de proyectos productivos.</p> <p>Fortalecer el pensamiento creativo a partir de situaciones e la vida cotidiana para un mejor desenvolvimiento profesional.</p>

La propuesta de fortalecer el pensamiento creativo a través de la metodología del ABP en la asignatura de Diseño Gráfico se determina y valora teóricamente bajo la técnica de IADOV

(Técnica de Evaluación de Vladimir A. Iadov), modelo evaluativo que se establece a través de un análisis lógico que demuestra si la propuesta es efectiva, manteniendo un enfoque a partir de la teoría de la actividad, que se implementa por medio de estrategias didácticas, con despliegue de acciones pensadas de forma adecuada teniendo en cuenta el objetivo y proceso. (Arias Verdecia & Valdés Pérez , 2022). Según el índice de satisfacción la aceptación de las actividades realizadas por los estudiantes durante el proyecto productivo vinculado con la comunidad para demostrar sus habilidades en el pensamiento creativo fue relevantes y satisfactorias en su gran mayoría (46%), la implementación de la metodología del ABP como una herramienta indispensable para la creación de recursos a través de la asignatura de Diseño Gráfico fue de gran impacto en los estudiantes, por parte de los docentes resulto el encuentro de nuevas propuestas didácticas que favorecieron no solo el rendimiento estudiantil sino también el desempeño de los mismos (38%), teniendo una visión positiva frente a cambios y propuestas innovadoras. Considerando que esta propuesta se implementa de forma paulatina existe cierta contradicción debido a la continuidad e integración de herramientas pedagógicas, sin embargo, la percepción a futuro promete mejores resultados incluida la observación del desarrollo de las primeras actividades realizadas.

Conclusiones

El arte como parte primordial en el desenvolvimiento del diseño gráfico va más allá de solo lo visual o el diseño de artefactos, se expresa la esencia, es el acto creativo que apunta a la producción e interpretación de un diseño de arte en sí, dentro de lo cual están involucradas la complejidad y la independencia de cada artículo. En lo que respecta al diseño en el arte se ha destacado como un campo pragmático, es decir un área de estudio primordial que pone a consideración varios elementos expresivos, tomando en cuenta teorías que enfatizan el accionar en su realidad de lo que desea dar a conocer, aumentando su relevancia en la aplicación de habilidades.

Sabemos que el diseño gráfico exige una actualización constante, a esto le agregamos la adquisición de material y recursos digitales como softwares y demás aplicaciones que generan un gasto dentro del sistema educativo, el mismo que se debe tomar en cuenta para que la profesionalización se exponga de una forma real y continua, al aplicar sus conocimientos en las practica de vinculación que tienen en instituciones o comunidades que se gestionen por parte de la institución.

Referencias Bibliográficas

- Almansa Martínez, P. (2012). Qué es el pensamiento creativo. *Scielo* , 21(3).
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962012000200012>
- Arias Verdecia , A., & Valdés Pérez , L. (2022). Índice de Satisfacción por la Estrategia Didáctica para la utilización de Recursos Educativos Abiertos en la disciplina Historia de Cuba a través de la técnica ladov. *Scielo* , 21(2).
- Bados , A., & García Grau , E. (2014). RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. *Universitat de Barcelona* , 34.
- Bernal , Á., Cañarte , C., Macias, T., & Ponce , M. (2022). La comunicación asertiva y su aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Dialnet*, 7(4), 14.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3850>
- Casallas, N. P. (2020). El diseño gráfico más allá de la experiencia visual-óptica. *Scielo* , 30(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81512>
- Castillo Castro , N., & Cruz Vargas , B. (2020). Influencia en la elaboración de prototipos para el desarrollo de proyectos. *Dialnet* , 6(4), 231-252.
- Ceballos, J., & Tobón , S. (2019). Validez de una rúbrica para medir competencias investigativas en pedagogía desde la socioformación. *Atenas Revista Científica Pedagógica* , 3(47), 1-17.
- Cueva Luza, T., Jara Córdova, O., Arias Gonzáles, J., Flores Limo , F., & Balmaceda Flores , C. (2023). Métodos mixtos de investigación para principiantes. *INUDI*, 1(1), 170.
[https://doi.org/ https://doi.org/10.35622/inudi.b.106](https://doi.org/https://doi.org/10.35622/inudi.b.106)
- Dávila Urrutia , J. (29 de 9 de 2015). Fundamentos de diseño gráfico hipermedia Principios teóricos y aportaciones metodológicas. Tesis Doctoral . Madrid .
- De la Barrera Medina, M. (2019). EL DISEÑO GRÁFICO, Las transformaciones tecnológicas de una profesión creativa. *Universidad Autónoma de Aguas Calientes* , 326.
- Delgado, C. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio metaanalítico . *Revista Innova Educación* , 4(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>
- García Mauri , D. (2021). Aprender a aprender . *Scielo* , 2(8).
- González , J., Suárez , J., TAcó , A., & Cózar , A. (2022). Técnicas y métodos de aprendizaje para mejorar el pensamiento creativo en los estudiantes. *Polo de Conocimiento* , 7(10), 22. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i10>
- Herrera Castrillo , C. (2024). Paradigma Positivista. *UAEH* , 12(24), 29-32.
-

- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Loor , K., & Alarcón Barcia , L. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje. *Scielo* , 1(48).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>
- Maldonado Pinto , J. (2018). *Metodología de la investigación social : paradigmas : cuantitativo, sociocrítico*,. Ediciones de la U.
- Martínez Godínez , V. (13 de 1 de 2013). *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación*. guao.org:
<https://www.guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/M%C3%A9todos%2C%20t%C3%A9cnicas%20e%20instrumentos%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf>
- Méndez Hinojosa , L., Peña Moreno , J., & Maldonado Luna , S. (2020). *Manual práctico para el diseño de la Escala Likert*. Dianelt .
- Mora , R., Delgado , N., & Marina , L. (2022). La animación digital en el Diseño Gráfico. *Convicciones* , 9(18, 11-16).
- Morales Bueno , P. (2018). Aprendizaje basado en problemas (ABP) y habilidades de pensamiento crítico, ¿una relación vinculante? *Redalyc* , 21(2), 91-108.
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/reifop.21.2.323371>
- Oñate , J., Mantilla , I., Rosero , K., & Placencia , A. (2024). Estrategias de aprendizaje y motivación en estudiantes de la carrera de diseño gráfico. *REPSI*, 7(17), 25-38.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33996/repsi.v7i17.107>
- Orellana, A. (2010). PROYECTO KILPATRICK: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS. *Revista Clave* 21 , 15.
- Palacios , L. (2006). El valor del arte en el proceso educativo. *Redalyc* (46).
- Saquicela Tumbaco , A. (2020). ANÁLISIS TEÓRICO DE LA CREATIVIDAD COMO ELEMENTO IMPORTANTE EN EL DESARROLLO DEL DISEÑO GRÁFICO. *Revista de Investigación Formativa: Innovación y Aplicaciones Técnico - Tecnológicas*, 2(1).
- Tantalean, H. (2020). Aprendizaje basado en problemas para desarrollar Competencias matemáticas en estudiantes de primer grado del nivel secundaria. Universidad César Vallejo, Trujillo.
- Toapanta Silva , P. (7 de 5 de 2020). Repositorio UMET.
https://repositorio.umet.edu.ec/bitstream/67000/327/1/Toapanta%20Silva_Paolo%20Fernando.%20Dise%C3%B1o%20Gr%C3%A1fico.pdf
-

V. Ridge, B. (7 de octubre de 2023). mediummultimedia. Diseño Gráfico:
<https://www.mediummultimedia.com/disenocual-es-el-pensamiento-creativo/>