

## **Estrategias de enseñanza aprendizaje para desarrollar competencias en la asignatura de diseño editorial**

**Ángel Geovanny Arias Camacho**  
[p7001252330@ucvvirtual.edu.pe](mailto:p7001252330@ucvvirtual.edu.pe)  
Universidad César Vallejo-Perú

**Marco Antonio Villamar Coloma**  
[p7001252299@ucvvirtual.edu.pe](mailto:p7001252299@ucvvirtual.edu.pe)  
Universidad César Vallejo-Perú

**Angela María Bravo Pino**  
[p7001253805@ucvvirtual.edu.pe](mailto:p7001253805@ucvvirtual.edu.pe)  
Universidad César Vallejo-Perú

### **RESUMEN**

Las estrategias de enseñanza aprendizaje en educación universitaria, influye significativamente al desarrollo de competencias profesionales, por lo cual se pretende describir el nivel de uso de estrategias de enseñanza aprendizaje por parte de los docentes en la carrera de Diseño Gráfico del IST Babahoyo, con la finalidad de que se logre disminuir el bajo nivel de competencias en los egresados de la carrera del nivel tecnológico, la investigación que se empleo es de tipo aplicada, con un diseño no experimental, transeccional, descriptivo. La población estudiantil tomada para el presente estudio es de 132 estudiantes con una muestra aleatoria simple, donde se logró observar que las distintas formas de enseñanza aprendizaje por parte de los docentes es muy tradicionalista por parte del 60% de docentes y solo el 40% utilizan nuevas formas metodológicas de enseñanza.

**Palabras clave:** enseñanza; aprendizaje; competencias; editorial; diseño.



## **1. INTRODUCCIÓN**

La educación como parte fundamental en el desarrollo de un país, implica que los docentes deben de estar actualizados en temas de estrategias de enseñanza aprendizaje; siendo la realidad otra, en la cual estudios han indicado que una gran parte de docentes del sector educativo no conocen, ni aplican nuevas tendencias metodológicas de enseñanza.

La educación debe de empezar por los docentes en donde puedan utilizar estrategias de enseñanza, que mejoren las competencias de los estudiantes, Mendoza y Mamami (2012) coinciden con lo descrito por Kohler (2005). Donde indica que lograr un aprendizaje significativo, requiere que aprendan a comprender.

Según datos del gobierno se ejecutó el Plan Educativo covid-19, por parte del Ministerio de Educación con la finalidad que los docentes fortalezcan sus competencias digitales, en programas de formación. Se estima que más de 102 000 inscripciones por parte de los docentes han realizado cursos en instituciones públicas y privadas además de Microsoft Ecuador y Grupo Edutec. (elcomercio.com 2020)

Toda actividad que transmite conocimientos se la conoce como estrategias de enseñanza de enseñanza aprendizaje, el aplicar estas metodologías por parte de los docentes proporcionan una ruta de aprendizaje durante el desarrollo de la clase. Pamplona et al. (2019) “las estrategias de enseñanza se relacionan con la metodología del docente para lograr que los contenidos, temáticas e información logren ser aprendidas por el estudiante y se genere el desarrollo de competencias” (p. 14). González (2019), refiere que actualmente en las aulas los docentes estén innovando sus experiencias de enseñanza; a través de la aplicación de estrategias de enseñanza pertinentes para cada asignatura dependiendo el contexto laboral donde se desenvuelve.

El problema de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, han venido presentando carencias en sus competencias en especial falencias generales en las competencias de composición visual, el realizar criterios de observación como docente de la institución permitió observar que los estudiantes de los últimos semestres no puedan tener un criterio formado de conocimientos básicos y competencias y habilidades generales del diseño.

Por tal motivo, el objetivo del presente artículo consiste en describir la utilización de estrategias de enseñanza aprendizaje, por parte de los docentes en la asignatura de diseño

editorial de la carrera de Diseño Gráfico del IST Babahoyo en el cual se pretende mejorar el nivel de competencias en la parte editorial

Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias utilizadas en salas de clases según Nolasco (2014), citado por Delgado (2017), considera las siguientes estrategias para el desarrollo de competencias en clase: Ilustraciones, Organizadores previos, Debate, Discusión dirigida, Clases prácticas, Resolución de ejercicios y problemas, Método de Casos, Exposición, Posibilitar la pregunta, Lluvia de ideas, Discusión de casos, Tutoría.

**Aprendizaje cooperativo.** Según Iobato (2018) El aprendizaje cooperativo es una metodología que se basa en el trabajo en equipo y que tiene como objetivo la construcción de conocimiento y la adquisición de competencias y habilidades sociales.

**Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** Según Thomas (1998), el aprendizaje basado en proyectos es un método de aprendizaje en el que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades a través de un trabajo a largo plazo, Según García y Basilotta (2017), el ABP ayuda a desarrollar en los estudiantes habilidades del siglo XXI

**Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).** George H. Watson, define el Aprendizaje Basado en Problemas como “un enfoque de aprendizaje que alienta a los estudiantes a aprender a aprender, trabajando de forma cooperativa mediante grupos, para buscar entre todas soluciones a problemas del mundo real” (Boletín informativo U de C, 2018).

Badilla (2010), propone las Pizarras Digitales Interactivas (PDI) como estrategias didácticas para el desarrollo de competencias: Debate virtual, Aplicación de estilos de la plantilla, Correo electrónico, Chat, Ejercicios en línea, Material didáctico para entornos virtuales, Simulación, Videoconferencia

## **2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS O MATERIALES Y MÉTODOS**

La metodología utilizada en el presente estudio es una investigación aplicada, con enfoque cuantitativo, el estudio se realizó en la carrera de diseño gráfico Publicitario del Instituto Superior Tecnológico Babahoyo, el tipo de estudio es descriptivo, se utilizó la técnica de las encuestas, según nos explica Hernández (2012): “La encuesta se utiliza para recolectar información de personas respecto a características, opiniones, creencias, expectativas, conocimiento, conducta actual”. (pág. 25).

Los datos se recolectaron a partir del instrumento de un banco de preguntas. Hernández, Fernández y Baptista (2010) mencionan que “un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (pág. 217).

El estudio se realizó a través de un muestreo aleatorio simple en donde se encuestó a 30 estudiantes de la asignatura de editorial de una población de 132 estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, una vez obtenido los datos de los encuestados se procedió a realizar el análisis de los mismos a través de tablas estadísticas con sus respectivos gráficos.

### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

Se procedió a realizar el análisis descriptivo tomando en consideración los resultados de las encuestas realizadas a estudiantes de la asignatura de la carrera de diseño gráfico en donde se procedió a realizar tablas de frecuencia.

**Cuadro 1.** *Pregunta 1.- ¿Considera que el método de enseñanza utilizado en la asignatura por el docente en clase necesita ser actualizado?*

| <i>1.- ¿Considera que el método de enseñanza utilizado en la asignatura por el docente en clase necesita ser actualizado?</i> |                   |                   |
|---|-------------------|-------------------|
|   | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
| Totalmente de acuerdo   | 19                | 24%               |
| De acuerdo  | 41                | 51%               |
| Indiferente   | 14                | 17%               |
| En desacuerdo   | 5                 | 6%                |
| Totalmente en desacuerdo  | 2                 | 2%                |
| <b>Total</b>  | <b>81</b>         | <b>100%</b>       |

**Fuente:** *Elaboración propia. Cuestionario a estudiantes de la carrera de Diseño gráfico del ISTB.*

En el cuadro 1 se muestran los resultados en donde los docentes de la carrera de Diseño gráfico deben de actualizar sus métodos de enseñanza en la asignatura, el 51% están de acuerdo, el 24% totalmente de acuerdo, un 17%, de manera Indiferente el 6% y en desacuerdo y solo el 2% estaban totalmente en desacuerdo

**Cuadro 2.** *Pregunta 2.- ¿Considera que el docente hace uso de metodologías de aprendizaje adaptadas para fortalecer la comprensión del conocimiento editorial?*

| <i>2.- ¿Considera que el docente hace uso de metodologías de aprendizaje tradicionales para fortalecer la comprensión del conocimiento?</i> |  |  |
|---|--|--|
|---|--|--|

|                          | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo    | 18         | 22%        |
| De acuerdo               | 37         | 46%        |
| Indiferente              | 19         | 23%        |
| En desacuerdo            | 6          | 7%         |
| Totalmente en desacuerdo | 1          | 2%         |
| Total                    | 81         | 100%       |

**Fuente:** Elaboración propia. Cuestionario a estudiantes de la carrera de Diseño gráfico del ISTB.

En el cuadro 2 se muestran los resultados que los docentes de la carrera de diseño gráfico utilizan metodologías de aprendizaje tradicionales para fortalecer la comprensión del conocimiento en las aulas de clases, el 46% están de acuerdo 22% totalmente de acuerdo 23%, de manera Indiferente el 7% y en desacuerdo y solo el 2% estaban totalmente en desacuerdo.

**Cuadro 3.** *Pregunta 3.- ¿Considera que el docente debe de actualizarse constantemente referentes a competencias editoriales y pedagógicas de la asignatura?*

*3.- ¿Considera que el docente debe de actualizarse constantemente referentes al área de la asignatura?*

|                          | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo    | 36         | 46%        |
| De acuerdo               | 30         | 37%        |
| Indiferente              | 9          | 11%        |
| En desacuerdo            | 4          | 4%         |
| Totalmente en desacuerdo | 2          | 2%         |
| Total                    | 81         | 100%       |

**Fuente:** Elaboración propia. Cuestionario a estudiantes de la carrera de Diseño gráfico del ISTB.

En el cuadro 3 se muestran los resultados que los docentes deben de actualizarse constantemente en temáticas de la asignatura que imparten, el 46% están de acuerdo 37% totalmente de acuerdo 11%, de manera Indiferente el 4% y en desacuerdo y solo el 2% estaban totalmente en desacuerdo.

**Cuadro 4.** *Pregunta 4.- ¿Considera que la aplicación de nuevas técnicas de enseñanza permitirá potenciar el aprendizaje y competencias?*

*4.- ¿Considera que la aplicación de nuevas técnicas de enseñanza permitirá potenciar el aprendizaje y competencias?*

|                          | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo    | 32         | 40%        |
| De acuerdo               | 32         | 41%        |
| Indiferente              | 9          | 11%        |
| En desacuerdo            | 4          | 4%         |
| Totalmente en desacuerdo | 4          | 4%         |
| Total                    | 81         | 100%       |

**Fuente:** *Elaboración propia. Cuestionario a estudiantes de la carrera de Diseño gráfico del ISTB.*

En el cuadro 4 se muestran los resultados que la aplicación de nuevas técnicas de enseñanza permitirá potenciar el aprendizaje y competencias el 40% están de acuerdo 41% totalmente de acuerdo 11%, de manera Indiferente el 4% y en desacuerdo y solo el 4% estaban totalmente en desacuerdo.

## DISCUSIÓN

Esta investigación tiene relación moderado con los estudios realizados por Jiménez (2020) Estrategias de enseñanza utilizadas por docentes en el primer ciclo en la ciudad de Pilar El estudio de revisión de 21 artículos científicos de revistas de los años 2017 y 2019, donde los resultados identificaron estrategias de enseñanza innovadoras enfocadas en aprendizaje cooperativo y colaborativo concluyendo que los estudiantes necesitan participación activa y el desarrollo de habilidades útiles para la vida.

En relación media con los estudios de Ruíz, Contreras, Ramírez, Salazar, Soto, Tahuilan & Estrada (2021). Experiencia de aprendizaje basado en problemas -Universidad De Colima. En donde tuvo como objetivo la implementación de estrategias diferentes de enseñar con la finalidad del desarrollo de destrezas y competencias individuales mediante el aprendizaje basado en problemas (ABP), estrategia aplicada aproximadamente 15 años en las facultades de salud y trabajo social de la Universidad de Colima, en donde concluyeron de manera positiva los resultados de trabajo colaborativo, y de forma negativa la parte evaluativa de esta estrategia debido a las rúbricas de evaluación de este método.

## 4. CONCLUSIÓN O CONSIDERACIONES FINALES

La utilización de metodologías tradicionales a la hora de impartir clases por una mayoría de la planta docente en la asignatura de diseño gráfico ha ocasionado que los estudiantes de la carrera no logren desarrollar destrezas y competencias básicas de la asignatura.

El nivel de utilización de nuevas estrategias de Enseñanza - Aprendizaje por parte de los docentes de la asignatura de Diseño editorial es moderado, debido a los resultados indicados por estudiantes en donde ellos consideran que sólo un 30% de los docentes utiliza estrategias de Enseñanza – Aprendizaje con la finalidad de lograr competencias de la asignatura.

Se requiere proponer estrategias que motiven a los estudiantes a aprender y a desarrollar competencias en la asignatura de diseño editorial en la carrera de diseño gráfico. Los estudiantes requieren de manera prioritaria una participación activa en todas las actividades académicas de la asignatura y un cambio en la estructura del modelo de enseñanza y aprendizaje a la hora de recibir clases.

## **5. LISTA DE REFERENCIAS**

- Badilla. G. (2010), Análisis y evaluación de un modelo socioconstructivo de formación permanente del profesorado para la incorporación de las TIC. Recuperado de: [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/9246/Tesis\\_GracielaBadilla.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/9246/Tesis_GracielaBadilla.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Boletines informativos de la Universidad de Colima. 2018. <http://www.ucol.mx/boletines/index.php?idn=6351&mes=1&dia=31&year=200>
- Delgado, E. (2017) Estrategias de enseñanza y desarrollo de competencias de los oficiales alumnos del diplomado en liderazgo y gestión del grupo de artillería en la Escuela de Artillería del Ejército del Perú – 2017. Tesis de doctorado. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Valle. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1712/TD%20CE%201691%20D1%20-%20Delgado%20Juarez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- El comercio.com (2020) 102 000 docentes se inscribieron en capacitación sobre herramientas virtuales recuperado de <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/docentes-capacitacion-herramientas-virtuales-covid19.html>
- García, A., & Basilotta, V. (2017). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 113-131
- González, M. (2019). Teaching strategies and learning methods in the transfer of mathematical knowledge. A case study in higher. *Estrategias de enseñanza y*



- métodos de aprendizaje en la transferencia del conocimiento matemático. Un estudio de caso en educación superior. *Journal of alternative perspectives in the social sciences*, 139-150.
- Hernández, O. (2012). *Estadística Elemental para Ciencias Sociales*. (Tercera Edición). San José, Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica.
- Jiménez, B. C. (2021). Estrategias de enseñanza utilizadas por docentes en el primer ciclo en la ciudad de Pilar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 3149-3163. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i3.519](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.519)
- Kohler, W. (2005) “Aprendizaje y aplicaciones cognitivas”.
- Lobato 2018 Blog ¿qué es el aprendizaje cooperativo? definición y elementos esenciales recuperado de <https://edintech.blog/2018/01/24/aprendizaje-cooperativo-definicion-elementos-esenciales/>
- Mendoza, Y. y Mamani, J. (2012) *Estrategias De Enseñanza - Aprendizaje De Los Docentes De La Facultad De Ciencias Sociales De La Universidad Nacional Del Altiplano – Puno 2012*. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, vol. 3, núm. 1, enero-junio, 2012, pp. 58-67 de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, Perú recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>
- Pamplona, J., Cuesta, J. C., & Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: Una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 13-33
- Ruíz Espinoza, F. H., Roacho Contreras, S., Ramírez Barrios , R., Salazar Dzul , S. I., Soto Barrera, J., Tahuilan López , C., & Vilchis Estrada , A. (2021). Experiencia de aprendizaje basado en problemas - Universidad De Colima. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(2), 1386-1407. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i2.335](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i2.335)
- Thomas, J. (1998). *Resumen de aprendizaje basado en proyectos*. México: Instituto para la educación