

Beneficios del uso de la rúbrica en la enseñanza-aprendizaje del diseño

Benefits of using the rubric in the process teaching-learning of design

Sandra Guadalupe Altamirano Galván
sandra.altamiranoglv@uanl.edu.mx
Universidad Autónoma de Nuevo León
Monterrey, Nuevo León, México
ORCID: 0000-0001-7498-8355

Alma Lilia Méndez Ramírez
alma.mendezrnr@uanl.edu.mx
Universidad Autónoma de Nuevo León
Monterrey, Nuevo León, México
ORCID: 0000-0001-5076-746X

María Bertha Rojas Galindo
maria.rojasgln@uanl.edu.mx
Universidad Autónoma de Nuevo León
Monterrey, Nuevo León, México
ORCID: 0000-0002-9943-9632

Recibido: 04 de noviembre de 2021
Aprobado: 31 de diciembre de 2021
Publicado: 01 de abril de 2022

Resumen

El presente estudio se enfoca primeramente en determinar los beneficios que el uso de la rúbrica aporta al aprendizaje del alumno en el desarrollo de identidad corporativa de la licenciatura en Diseño Gráfico; además en investigar teorías, pensamientos y estudios relacionados con el uso de la rúbrica en la práctica educativa, y en identificar el progreso del alumno a partir de la retroalimentación recibida durante el proceso educativo con el uso de los criterios utilizados en la rúbrica. El tema es indispensable para adentrarnos en la importancia de la rúbrica en la evaluación y así generar una retroalimentación efectiva por parte del docente hacia el alumno y, con ello, lograr un aprendizaje significativo. El estudio se realizó dentro de un enfoque mixto unido a la investigación en el aula, obteniendo resultados óptimos del uso y la aplicación de la rúbrica en la enseñanza del diseño gráfico, específicamente en el área de identidad corporativa.

Palabras clave: Evaluación, rúbrica, enseñanza, aprendizaje, diseño gráfico, retroalimentación.

Abstract

This study focuses primarily on determining the benefits that the use of the rubric brings to student learning in the development of corporate identity of the degree in graphic design; also in investigating theories, thoughts and studies related to the use of the rubric in educational practice, and in identifying the student's progress from the feedback received during the educational process with the use of the criteria used in the rubric. The topic is essential to delve into the importance of the rubric in the evaluation and thus generate effective feedback from the teacher to the student and, with it, achieve significant learning. The study was carried out within a mixed approach linked to research in the classroom, obtaining optimal results from the use and application of the rubric in the teaching of graphic design, specifically in the area of corporate identity.

Keywords: Evaluation, rubric, teaching, learning, graphic design, feedback.

◆ Introducción

El uso de la rúbrica en la evaluación es indispensable para la mejora de los resultados de los estudiantes, pues influye directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Torres y Perera (2010) definen que “la rúbrica es un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios pre-establecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados” (p. 142). Existe una gran cantidad de estudios que muestran los beneficios que el uso de la rúbrica aporta a la educación.

Timmerman, Strickland, Johnson y Payne (2011) desarrollaron una rúbrica para evaluar las capacidades de razonamiento y escritura de sus estudiantes de Laboratorio de Biología y llegaron a la conclusión de que esta herramienta aporta tres ventajas importantes en la educación superior: aumentar la objetividad de las calificaciones, asegurar la validez en la evaluación del rendimiento del estudiante y, cuando se utiliza en múltiples cursos, proporcionar una medida común para evaluar en qué grado el plan de estudios está cumpliendo sus objetivos. (García, Belmonte y Galián, 2017, p. 95)

La evaluación es parte del aprendizaje y así debe ser entendido en la práctica educativa, pues “le permite al alumno saber cuánto aprendió y cuál fue el recorrido transitado en ese proceso, y también le permite al docente repensar el proceso de enseñanza y aprendizaje para crear nuevas estrategias, cambiar contenidos o reorganizarlos a fin de mejorar la práctica docente” (Folgar, 2006, p. 100). Esta evaluación acompañada de una rúbrica específica del tema a calificar es de mayor trascendencia, pues el estudiante puede conocer directamente tanto los aspectos tomados en cuenta en su proyecto de diseño como su puntuación, y fortalecer las áreas débiles para la realización de sus próximos proyectos. Es por ello que, en esta investigación, se plantea conocer cuáles son los beneficios que el uso de una rúbrica específica del área aporta al aprendizaje del alumno en la clase de Identidad Corporativa de la licenciatura en Diseño Gráfico y cuál es el progreso del alumno a partir del uso de una rúbrica específica del área durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

❖ **Desarrollo** En el proceso de aprendizaje es tan importante la capacidad intelectual como la práctica, pues les permite a los estudiantes no sólo conocer algo, sino también saber cómo utilizarlo. Y es que durante el proceso de aprendizaje es fundamental que se desarrollen las habilidades enfocadas en realizar las estrategias y técnicas para llevar a cabo la tarea requerida, esto para evitar confusión entre lo que se dice y lo que se espera que logre el alumno, ya que comúnmente los profesores solicitamos actividades de aprendizaje a nuestros estudiantes sin mayor guía u orientación que la explicación dada por nosotros sobre el tema (Zabalza, 2007), lo que pudiera generar en el estudiante cierta incertidumbre y poca seguridad al momento de realizar sus proyectos, así como un mayor riesgo de ejecutarlos de manera incorrecta.

La deficiencia en la producción de actividades se da no porque no se posea la capacidad para realizarlas, sino, en la mayoría de los casos, porque no se ha entendido el objetivo de la tarea. Como docentes, es importante ser conscientes de que las actividades deben poder ser realizadas por los estudiantes de forma autónoma y, para que esto suceda, la tarea o actividad debe ser clara y realizable para los estudiantes, tanto en lo relativo a la comprensión de los elementos solicitados, como en su utilización y aplicación adecuada. Señalar claramente el objetivo de la realización de cada tarea, con guías o pistas, refuerza la atención y le da sentido a las actividades.

Evaluar es un acto sumamente importante en la enseñanza, pues involucra diversos factores que tienen una repercusión directa en el aprendizaje. Es por ello que “se deben proporcionar al estudiante instrumentos objetivos que reflejen cómo serán evaluados en función del aprendizaje requerido para dicho curso” (Gómez y Huilcapi, 2015, p. 76).

Existen instrumentos objetivos para la evaluación, como lo es la rúbrica, cuya aplicación en el aula puede lograr un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. De acuerdo con Torres y Perera (2010), “el estudiante encuentra en la rúbrica una manera clara de conocer las expectativas del docente, respecto a lo que éste espera que haga en una determinada situación de aprendizaje [...] Cabe destacar que dicha herramienta ayuda a los estudiantes a situar con precisión las dudas y problemas que se les plantea en el transcurso de su actividad de aprendizaje” (p. 148).

Menéndez (2013) menciona cuatro beneficios que la rúbrica puede generar al utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el inicio del curso:

- ❖ Primero: estudiantes y profesores disponen de una referencia fundamental para enjuiciar los resultados obtenidos, comentar los puntos débiles del trabajo realizado, establecer líneas futuras de mejora y valorar, en consecuencia, el progreso de los aprendizajes.

- ❖ Segundo: posibilita procesos de autoevaluación y evaluación entre iguales sobre la base de criterios reconocidos por el ámbito disciplinario, especialmente si los estudiantes han participado de alguna manera en el diseño y/o en la discusión del significado, la finalidad, la utilidad y el uso de las rúbricas.
- ❖ Tercero: favorece que el estudiante tome decisiones responsables acerca del valor que confiere a la asignatura y siente las bases para un diálogo al respecto con el profesor.
- ❖ Cuarto: permite a los estudiantes regular los esfuerzos, planificar las actividades a llevar a cabo y organizar todos los medios necesarios en cada fase del proceso de aprendizaje (pp. 7-8).

Por su parte, Santos (1993) menciona que los beneficios de la evaluación se enfocan en tres aspectos:

- ❖ Mejorar las prácticas de aprendizaje en los alumnos.
- ❖ Comprender y mejorar la práctica de la enseñanza.
- ❖ Mejorar o modificar el proyecto institucional como escuela.

Anderson (1984), citado por Zabalza (2007) en una investigación realizada entre sus alumnos, encontró que éstos daban mayor importancia al hecho de cumplir con la tarea y terminarla sin detenerse a comprender lo que estaban realizando. Es por esto que la rúbrica de evaluación se conforma como una herramienta que puede servir de guía al estudiante para conocer los criterios que le serán evaluados y, con ello, enfocar su aprendizaje en los aspectos que realmente sean trascendentales para su formación.

❖ Metodología

El presente estudio tiene un enfoque mixto unido a la investigación-acción, que se desarrolló durante el período de agosto a diciembre de 2021. La investigación-acción es definida por Borroto (1992) como “una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar” (Vidal y Rivera, 2007, p. 1); al ser una indagación al interior de una situación educativa, resultó ser un buen enfoque para la realización del estudio, que fue realizado al interior del aula y en un contexto específico del área, debido a que dicha actividad fue llevada a cabo en una clase de la asignatura de Identidad Corporativa, impartida en el cuarto semestre de la licenciatura en Diseño Gráfico de una Facultad que pertenece a una universidad pública, ubicada en la Ciudad de Monterrey, Nuevo León, México. El curso es teórico-práctico y se imparte semestralmente. La población de

estudio fue de 27 alumnos: 14 mujeres y 13 hombres. En este estudio colaboraron tres estudiantes de noveno semestre que se encuentran cursando las estancias de investigación y realizaron actividades de observación, recolección de datos, análisis, validación y resultados.

En un primer momento se realizó una búsqueda bibliográfica sobre los temas del uso de la rúbrica en la práctica educativa, se desarrolló una investigación-acción y, posteriormente, se aplicó una encuesta a los estudiantes, conformada por siete ítems en total: dos ítems de escala Likert de cinco niveles, en donde podían elegir las opciones: totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni en acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. Un ítem de escala Likert de cinco niveles con las opciones: muy buena, buena, indiferente, mala, muy mala, y un ítem con las opciones: sí, no, así como también tres ítems de respuesta abierta. El objetivo de dicha encuesta fue conocer la percepción de los estudiantes con respecto al uso de la rúbrica.

◆ Creación de la rúbrica

Durante el semestre de agosto a diciembre de 2020 se realizó una búsqueda bibliográfica sobre teorías y estudios relacionados con los indicadores de calidad en la identidad corporativa para determinar criterios en la creación de proyectos de esta área; además, se realizaron entrevistas a profesionales del diseño especializados en el tema para conocer los criterios tomados en cuenta en el mundo laboral, específicamente en el desarrollo y la funcionalidad de la identidad corporativa. Dicha información fue comparada y analizada, logrando establecer 10 criterios de calidad para el desarrollo de proyectos de identidad corporativa, los cuales fueron validados según juicio de expertos (Altamirano, 2021a).

Por otro lado, se analizaron los diferentes tipos de rúbricas existentes y se determinó utilizar la rúbrica analítica, pues la naturaleza de los proyectos de identidad corporativa es lograr una unidad, a partir de criterios específicos que son desglosados en las partes que los constituyen, permitiendo determinar el desempeño del estudiante e identificar sus fortalezas y debilidades. Dicha rúbrica está constituida por cuatro niveles de calidad: logrado, medio, bajo y no logrado (Altamirano, 2021b).

◆ Investigación-acción

Se realizó una investigación-acción en el aula en dos etapas. En ella participaron los alumnos y el docente dentro del ambiente de clase, para lograr así una mayor comprensión de la situación y la práctica evaluativa.

Kemmis (1984) define la investigación-acción, como “una forma de indagación auto-reflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado o dirección, por ejemplo), en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre

las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo)". (Latorre, 2005, p. 24)

Durante la primera etapa se omitió la socialización de la rúbrica a los estudiantes, quienes realizaron un proyecto de identidad corporativa basándose únicamente en las instrucciones proporcionadas por el docente, mientras que en una segunda etapa se les compartió dicho instrumento y se les solicitó que volvieran a realizar el proyecto de identidad corporativa, esto para contar con un punto de comparación entre los resultados obtenidos en ese primer momento y los resultados generados una vez conociendo la rúbrica específica del área. Todo lo anterior se generó también a partir de la retroalimentación por parte de la docente hacia los alumnos con base en los criterios incluidos en la rúbrica (véase tabla 1).

Tabla 1. Cronograma de clases y uso de rúbrica

MES	SEMANA	ACTIVIDAD AULA	REVISIÓN
AGOSTO	1ª semana	Presentación de actividades.	
	2ª semana	Teoría-docente, participación de alumnos.	
SEPTIEMBRE	3ª semana	Actividad práctica aula-bocetaje sin conocimiento de criterios de la rúbrica.	1ª retroalimentación.
	4ª semana	Presentación de propuestas sin conocimiento de criterios de la rúbrica. *En esta clase, posterior a la presentación de propuestas, se socializa la rúbrica con los estudiantes, se les dan a conocer los criterios y la retroalimentación se hace con base en dichos criterios.	2ª retroalimentación con base en criterios de la rúbrica.
	5ª semana	Presentación de proyectos con conocimiento de criterios de la rúbrica. No hay retroalimentación.	Los alumnos presentan proyectos con base en la retroalimentación de la semana 4 y en los criterios de la rúbrica.
	6ª semana	Evaluación de proyectos por parte de la docente/participación de alumnos.	3ª retroalimentación con base en criterios de la rúbrica.

Fuente: Elaboración propia.

◈ **Dinámica de las sesiones de uso de la rúbrica**

Una semana previa a la sesión, la docente les comentó a los alumnos que la siguiente semana deberían presentar sus propuestas de identidad corporativa en clase de manera individual. En dicha sesión, cada alumno expuso sus propuestas y tanto los alumnos como la docente expresaron su opinión de manera constructiva respecto a lo presentado para que quien expusiera pudiera obtener la mayor información posible para la mejora de su proyecto. Cabe mencionar que siempre se dan dos sesiones de retroalimentación previas a la entrega de los proyectos y una sesión posterior, una vez que se evalúan los proyectos.

Para la recolección y el análisis de datos se utilizó la rúbrica, en donde se evaluaron los proyectos de la cuarta y quinta semanas. Dicha rúbrica se conformó por 10 criterios de identidad corporativa y cuatro niveles de calidad. Posteriormente, se analizaron los datos y la información para identificar el progreso del alumno a partir de la socialización de la rúbrica y su conocimiento de los criterios necesarios para la creación óptima de la identidad corporativa; con ello, se determinaron los beneficios que la rúbrica aporta al aprendizaje del alumno en el desarrollo de la identidad corporativa.

Como se mencionó anteriormente, para determinar la calidad de los proyectos, con respecto a la rúbrica se establecieron cuatro niveles, los cuales son: logrado, medio, bajo y no logrado (véase tabla 2).

Tabla 2. Niveles de calidad de la rúbrica

NIVELES	DESCRIPCIÓN
Logrado (3 puntos)	Cumple muy bien con el criterio
Medio (2 puntos)	Cumple bien con el criterio
Bajo (1 punto)	Cumple parcialmente con el criterio
No logrado (0 puntos)	No cumple con el criterio

Fuente: Elaboración propia.

◈ **Resultados** *Resultados investigación-acción: Uso de la rúbrica en el aula*

En cuanto a la investigación-acción, se utilizó la rúbrica elaborada previamente con criterios específicos del área de la identidad corporativa, los cuales fueron creados con base en entrevistas realizadas a 16 profesionales del diseño y en un análisis bibliográfico de los autores más sobresalientes del área. La rúbrica se conformó de 10 criterios, los cuales son evaluados en cuatro niveles, cada uno con un puntaje: logrado (3 puntos), medio (2 puntos), bajo (1 punto) y no logrado (0 puntos).

La investigación-acción se realizó en dos etapas: durante la primera etapa los estudiantes realizaron un proyecto de identidad corporativa sin tener conocimiento de la rúbrica, mientras que en una segunda etapa se les compartió dicho instrumento antes de volver a realizar el proyecto de identidad corporativa, esto para contar con un punto de comparación entre los resultados obtenidos en ese primer momento y los resultados generados una vez conociendo la rúbrica específica del área. Las revisiones en las dos etapas a los 27 proyectos estuvieron a cargo de la docente y de una estudiante de estancia de investigación, para tener también un punto de comparación en las evaluaciones.

En cuanto a la información recolectada de la primera revisión, en donde aún no se socializaba la rúbrica a los estudiantes, se puede observar que, tanto en la revisión de la docente como en la revisión de la estudiante de estancia de investigación, hay una mayor cantidad de proyectos con nivel bajo, y una menor cantidad de proyectos con nivel logrado (véase figura 1).

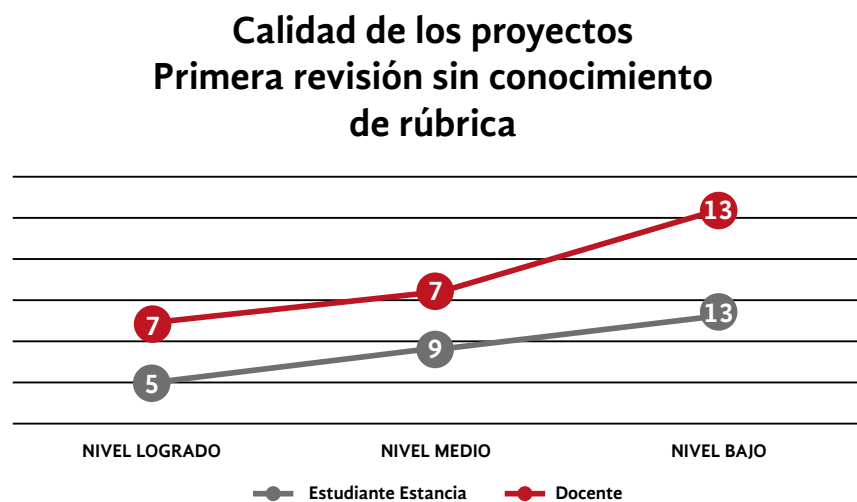


Figura 1. Calidad de los proyectos, primera revisión sin conocimiento de rúbrica.
Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la información recolectada de la segunda revisión, en donde ya había sido socializada la rúbrica a los estudiantes, se puede observar que, tanto en la revisión de la docente como en la revisión de la estudiante de estancia de investigación, hay una mayor cantidad de proyectos con nivel logrado, y una menor cantidad de proyectos con nivel bajo; así también se puede ver un crecimiento de proyectos en el nivel medio (véase figura 2).

Calidad de los proyectos Segunda revisión con conocimiento de rúbrica

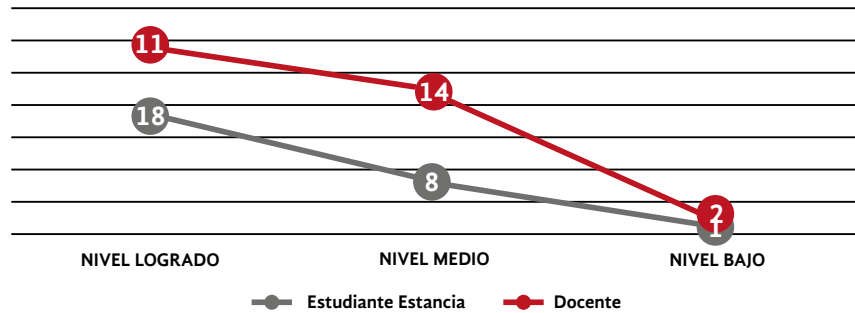


Figura 2. Calidad de los proyectos, primera revisión con conocimiento de rúbrica.
Fuente: Elaboración propia.

Encuesta de la percepción de los estudiantes con respecto al uso de la rúbrica

Con respecto a los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes, la cual se conformó por siete ítems en total, se obtuvieron resultados favorables, puesto que al preguntarles cuál fue su percepción y experiencia con la rúbrica, 69.2% de los alumnos dijo que buena, mientras que 30.8% mencionó que muy buena (véase figura 3). Así también, al preguntarles si creían que la rúbrica para evaluar los proyectos era entendible, 73.1% mencionó estar totalmente de acuerdo y 23.1% estuvo de acuerdo, mientras que 3.8% no estuvo ni en acuerdo ni en desacuerdo (véase figura 4).

¿Cuál fue tu percepción y experiencia con la rúbrica?

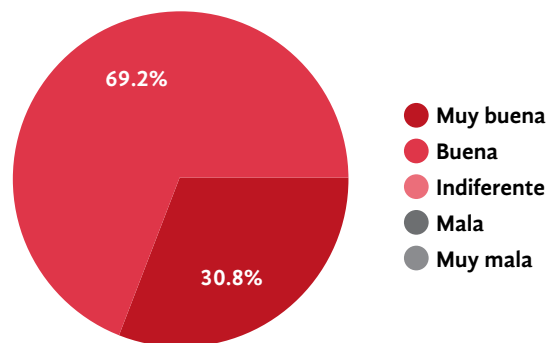


Figura 3. Resultados ítem 1.
Fuente: Elaboración propia.

¿Crees que la rúbrica para evaluar los proyectos es entendible?

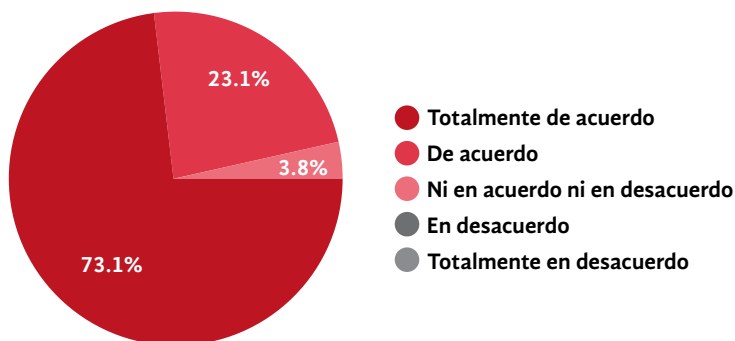


Figura 4. Resultados ítem 2.
Fuente: Elaboración propia.

Al preguntarles acerca de si creían que el uso de la rúbrica les había ayudado a mejorar su proyecto, 46.2% dijo estar totalmente de acuerdo, 50% mencionó estar de acuerdo, y 3.8% respondió que no estaba ni en acuerdo ni en desacuerdo (véase figura 5). Mientras que en la pregunta sobre si les gustó usar la rúbrica, 100% respondió que sí (véase figura 6).

¿Crees que el uso de la rúbrica te ayudó a mejorar tu proyecto?

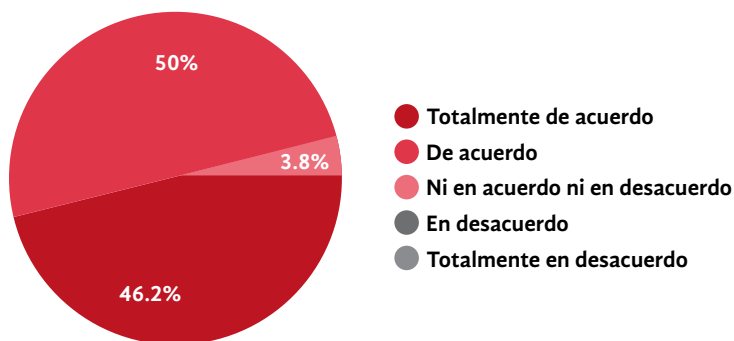


Figura 5. Resultados ítem 1.
Fuente: Elaboración propia.

¿Te gustó usar la rúbrica?

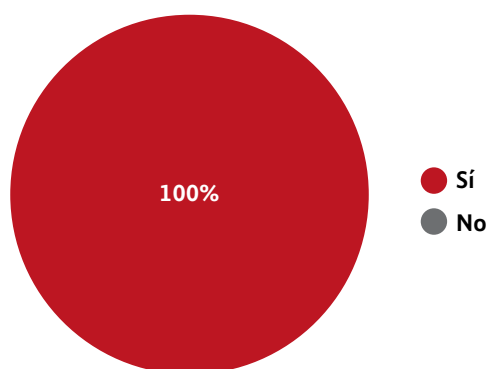


Figura 6. Resultados ítem 2.
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta abierta donde se les cuestiona por qué creen que la rúbrica para evaluar los proyectos es entendible, se menciona que están muy claros los puntos a evaluar, así como los criterios que se deben considerar para la creación de una marca. Además, se menciona que es fácil de entender, ya que cada concepto tiene una definición clara y concisa, lo que es importante a la hora de hacer los proyectos. Así, también se comenta que la rúbrica deja estipulado todo lo que se tiene que hacer y por cuál camino ir para tener un mejor resultado.

Con respecto a la segunda pregunta abierta, donde se cuestiona por qué el uso de la rúbrica les ayudó a mejorar sus proyectos, se menciona que fue gracias a que tuvieron una guía que les indicaba los puntos que debían tomar en cuenta, pues con ello fueron conscientes de lo que tenían que cambiar. La rúbrica les hizo darse cuenta de las áreas débiles, viendo sus errores de manera directa y, por tanto, lo que podían mejorar.

Y en la pregunta abierta en donde se les cuestiona sobre qué beneficios creían que les aportaba el uso de la rúbrica, se menciona que la rúbrica les ayudó a estructurar bien una identidad corporativa, realizando un proyecto mucho más pensado, a través de la orientación que obtuvieron con los conceptos y definiciones que se incluyen con cada criterio. Comentan que les ayuda a pulir su trabajo, tomando en consideración puntos clave a la hora de diseñar, y con ello también a obtener un mejor resultado y una mejor calificación.

También se expresa que les ayuda a ser autocríticos y a aprender de los errores. Y que les da un mayor conocimiento de lo que deben tomar en cuenta en un proyecto de diseño. En general, se menciona que les ayuda a hacer mejor su proyecto, debido a que cuentan con criterios y especificaciones claras y concisas que les permiten cuestionarse y evaluar lo que están haciendo. Se indica, además, que es una guía que les facilita

el trabajo y les ayuda a entender mejor lo que requiere un proyecto de identidad corporativa/creación de una marca.

◆ **Análisis de resultados**

En una mirada global a la teoría, la metodología y los resultados obtenidos, éstos apuntan a sustentar la premisa presentada con este estudio, la cual confirma los beneficios de la utilización de la rúbrica como guía del diseño de identidad corporativa. A partir de la información encontrada en textos y documentos de autores reconocidos en el área educativa del diseño gráfico, hemos logrado obtener una visión clara de los criterios que denotan los beneficios de contar con una guía para la realización del diseño de identidad corporativa por parte de los estudiantes.

Se presenta un análisis de los resultados obtenidos en dos esquemas: primero, el derivado de la investigación-acción aplicada en el aula en dos momentos de experimentación y observación, que permite contrastar la calidad de los proyectos de identidad corporativa gráfica sin y con el uso de una rúbrica; segundo, el conseguido de la percepción de los alumnos al realizar dicho proyecto con el apoyo de la rúbrica.

Como se mencionó en la metodología, las revisiones estuvieron a cargo de la docente titular de la materia y de una estudiante de estancia de investigación. Ambas tuvieron resultados muy similares en sus revisiones. Cabe resaltar las posiciones en los niveles de los proyectos: en la primera etapa la mitad de los trabajos fueron ponderados en el nivel de calidad bajo (véase figura 1); en cambio, en la segunda revisión, sólo dos alumnos en la revisión de la docente y un alumno en la revisión de la estudiante se quedaron en este nivel (véase figura 2).

En cuanto a la calidad de los proyectos presentados por los alumnos: sin el uso de la rúbrica, 13 de 27 trabajos se posicionaron en un nivel bajo tanto en la revisión de la docente como en la de la estudiante de estancia de investigación; mientras que siete alumnos en la revisión de la docente y nueve alumnos en la revisión de la estudiante de estancia lograron el nivel medio; así también siete alumnos en la revisión de la docente y cinco alumnos en la revisión de la estudiante de estancia obtuvieron el nivel logrado, mientras que alrededor de 50% no logró la calidad deseada y sólo 25% obtuvo un buen resultado. En contraste con la segunda revisión, ya con el conocimiento y la aplicación de los criterios presentados a través de la rúbrica, se detectó en los resultados que 11 alumnos en la revisión de la docente y 18 alumnos en la revisión de la estudiante de estancia alcanzaron el nivel logrado; así también 14 alumnos en la revisión de la docente y ocho alumnos en la revisión de la estudiante de estancia alcanzaron el nivel medio, mientras que sólo dos alumnos en la revisión de la docente y un alumno en la revisión de la estudiante de estancia obtuvieron el nivel bajo, es decir, 40.74% tuvieron la calidad esperada, 51.85% se posicionaron en nivel medio, y 7.41% quedaron en nivel bajo.

Con nivel logrado quedaron 25% en la primera etapa y pasaron a 40% en la segunda etapa, mientras que en nivel medio pasaron de 25% a casi 52% los diseños con calidad. Estos indicadores son muestra del avance en el proceso de aprendizaje, de creación y producción por parte de los estudiantes sobre sus proyectos de identidad corporativa con el cotejo de los criterios requeridos. Este control que siente el alumno sobre su desempeño le proporciona confianza al dirigir sus esfuerzos de una forma guiada y concisa, y esto lo podemos observar en el crecimiento de la puntuación.

Por otra parte, la disminución de la puntuación del nivel no logrado fue también muy evidente, ya que en la revisión de la estudiante de estancia de investigación la puntuación de no logrado disminuyó 81.8%, y en la revisión de la profesora al proyecto hubo una disminución de 91.2%. Es en los extremos del puntaje donde lo observado se traduce en mejores notas y proyectos más adecuados y exitosos. El beneficio radica en que los estudiantes tienen una visión clara de lo que se va a calificar y se tomará en cuenta, por lo que controlan en ese sentido el proceso creativo del diseño de identidad corporativa.

Con respecto a la encuesta que se aplicó a los estudiantes para conocer su percepción sobre el uso de la rúbrica, se les cuestionó con dos tipos de preguntas: una con nivel de respuesta de escala Likert y la segunda de forma abierta. En el primer formato, encontramos que la gran mayoría estuvo de acuerdo con el uso de la rúbrica (y les gustó), con criterios entendibles, como herramienta útil para evaluar y mejorar sus proyectos. En el formato de respuestas libres mencionaron que los criterios son claros y concisos, que les ayudó a mejorar sus diseños al identificar sus errores y corregirlos; que les brindó una orientación para estructurar sus gráficos, considerando los puntos clave para diseñar y obtener un buen resultado; y también señalaron que les ayudó a ser autocríticos.

Así, con este análisis, se logra reconocer los beneficios y el provecho que obtuvieron los alumnos al mejorar su desempeño en el área de conocimiento de identidad corporativa.

Conclusiones

La capacidad del estudiante para la toma de decisiones sobre su formación en esta etapa de desarrollo apenas inicia, por lo que observamos que uno de los beneficios del uso de la rúbrica es que permite al joven tomar el control sobre su aprendizaje. La rúbrica se convierte, entonces, en una guía con la que el estudiante puede comprobar si está cumpliendo los criterios solicitados, puesto que puede identificar niveles y aspectos durante el proceso de la práctica, permitiendo regular sus esfuerzos, planificar las actividades y organizar los medios necesarios en cada fase; tomando decisiones reales, conscientes y efectivas.

En los resultados presentados en este trabajo de investigación es notorio el cambio que los estudiantes tuvieron en su desempeño, ya que sus resultados se modificaron de forma positiva al contar con la guía de los criterios establecidos y asimilados. Esto coincide con lo mencionado por Menéndez (2013), en cuanto a que “disponen de una referencia fundamental para enjuiciar los resultados obtenidos” (p. 7) para, de esa manera, mejorar su práctica disciplinaria, considerando también que la rúbrica posibilita procesos de autoevaluación, lo cual favorece cotejar el cumplimiento de los criterios antes de entregar el proyecto gráfico. Por supuesto, la rúbrica es un auxiliar para el facilitador del aprendizaje.

Además del perfeccionamiento disciplinar del diseño de identidad corporativa, el ser conscientes de los criterios solicitados para lograr un buen proyecto les permitió a los alumnos el desarrollo de su perfil como profesionistas, al poder argumentar su propuesta gráfica con fundamentos sólidos y prácticos, generando confianza en su desempeño como estudiantes. Por otro lado, la retroalimentación es de suma importancia en el progreso de su aprendizaje, pues siempre es posible el rediseño como mejora continua o de actualización, y en este tema la labor del docente es indispensable en el avance de cada etapa.

También se puede constatar otro de los beneficios en los resultados que arroja la encuesta realizada entre los mismos estudiantes para conocer su percepción sobre el uso de la rúbrica en este proceso creativo, pues en ella contundentemente se expresaron de forma positiva sobre su utilidad y reconocieron que este tipo de guía les proporciona una visión clara sobre los puntos importantes para tomar en cuenta en el proceso creativo del diseño de identidad corporativa.

Finalmente, por las condiciones en que se establecieron los criterios que conforman esta rúbrica, basados en las recomendaciones de expertos en el área, para los estudiantes el conocimiento y uso de la rúbrica no sólo serán válidos mientras cursan la asignatura de Identidad Corporativa o la universidad, sino que reconocen que podrán seguir usando esta herramienta como instrumento de evaluación y guía en su futuro como profesionistas. ●

◆ Referencias

Altamirano, S. (2021a). *Criterios de calidad para la creación de diseño de identidad*. Ponencia presentada en XII Congreso Virtual Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Argentina: Universidad de Palermo.

Altamirano, S. (2021b) La evaluación en el diseño: Un estudio enfocado en la enseñanza de las identidades. Ponencia presentada en Primer Coloquio Académico de Experiencias de Enseñanza-Aprendizaje en el Diseño. Huixquilucan, Estado de México: Universidad Anáhuac Diseño.

- Folgar, V. (2006). Cómo evaluar a los alumnos en diseño. En *Experimentación, Innovación, Creación. Aportes en la enseñanza del Diseño y la Comunicación*. XIV Jornadas de reflexión académica en Diseño y Comunicación (pp. 100-101). Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación-Universidad de Palermo. Recuperado el 28 de octubre de 2021 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/122_libro.pdf
- García, M., Belmonte, M. y Galián, B. (2017). Opinión del alumnado sobre el empleo de rúbricas en la Universidad. *Estudios Pedagógicos*, XLIII(2), 93-113. Recuperado el 13 de octubre de 2021 de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173553865005>
- Gómez, S. y Huilcapi, C. (2015). Propuesta de rúbrica de evaluación para fortalecer los procesos creativos en el aula. *Index, Revista de Arte Contemporáneo*, (00), 74-87. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i00.12>
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Editorial Graó.
- Menéndez, J. (2013). *Rúbricas para la evaluación de proyectos de Aprendizaje-Servicio en los estudios universitarios de las artes*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Santos, M. (1993). La evaluación: Un proceso de diálogo, comprensión y mejora. *Revista IE Investigación en la Escuela*, (20), 23-35. Recuperado el 27 de octubre de 2021 de <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/8553>
- Torres, J. y Perera, V. (2010). La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en Educación Superior. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (36), 141-149. Recuperado el 1 de octubre de 2021 de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128011.pdf>
- Vidal, M. y Rivera, N. (2007). Investigación-Acción. *Educación Médica Superior*, 21(4). Recuperado el 5 de octubre de 2021 de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000400012&lng=es&nrm=iso
- Zabalza, M. (2007). *La enseñanza universitaria. El escenario y sus protagonistas*. España: Editorial Narcea.

Sobre las autoras *Sandra Guadalupe Altamirano Galván*

Doctora en Educación con acentuación en Comunicación y Tecnología Educativa por la Escuela de Ciencias de la Educación de la Secretaría de Educación Pública (SEP), cuenta con una maestría en Ciencias de la Comunicación con acentuación en Nuevas Tecnologías y una licenciatura en Artes Visuales con acentuación en Artes Gráficas por parte de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL). Es profesora-investigadora de tiempo completo en la Facultad de Artes Visuales de la UANL y se ha desarrollado en diversas áreas del diseño, tales como identidad corporativa, editorial, desarrollo de campañas publicitarias y fotografía, realizando proyectos para empresas como British American Tobacco, Cervecería Cuauhtémoc Moctezuma, ERIAC-EGADE y el Tecnológico de Monterrey, entre otros. Es miembro de la comisión de pares académicos como Evaluadora de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) y formó parte del Consejo Técnico EGEL-DISEG, Ceneval. Ha participado como jurado en diversos certámenes de diseño a nivel local y nacional y tiene experiencia administrativa como coordinadora del Departamento de Planeación y Proyectos Estratégicos. También fungió como coordinadora de la licenciatura en Diseño Gráfico y como coordinadora del Departamento de Vinculación Interna. Actualmente imparte clases de Diseño Editorial y Diseño de Identidad a nivel licenciatura y de Administración de Proyectos y Diseño Sustentable a nivel de posgrado. Además, dirige el Departamento Editorial en la Facultad de Artes Visuales de la UANL y también es creadora del canal de investigación: Hola! Todo es Diseño, en la plataforma Youtube. Asimismo, pertenece al Sistema Nacional de Investigadores (SNI) como candidata en el área de Ciencias de la Conducta y Humanidades.

Alma Lilia Méndez Ramírez

Licenciada en Ciencias de la Comunicación con especialidad en Publicidad por la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Nuevo León, cuenta con una maestría en Artes con acentuación en Educación por el Arte por la Facultad de Artes Visuales de la misma universidad y con estudios de doctorado tanto en Filosofía con acentuación en Educación por la Facultad de Filosofía y Letras como en Artes y Humanidades por el Centro de Investigaciones en Ciencias Artes y Humanidades de Monterrey (ambos sin título). Está certificada y acreditada por la sep y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta) como promotora y gestora cultural y cuenta con experiencia en la docencia y en la coordinación de proyectos especiales de la Secretaría de Extensión y Cultura de la UANL. Actualmente es profesora de tiempo completo en la Facultad de Artes Visuales de la UANL.

María Bertha Rojas Galindo

Licenciada en Artes Visuales con acentuación en Artes Gráficas en la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León, es egresada de la maestría en Ciencias de la Comunicación con acentuación en Nuevas Tecnologías en la Facultad de Ciencias la Comunicación de la misma institución. Como diseñadora gráfica se ha desempeñado en el ámbito de medios impresos. Es

docente de tiempo completo en la Facultad de Artes Visuales y ha impartido clases en las unidades de Aprendizaje de diseño y composición, Estructuración gráfica, Laboratorio de color, Técnicas de representación gráfica, Laboratorio de materiales, entre otras. Cuenta con Perfil Prodep 2019-2022 y actualmente es responsable del Departamento de Formación Integral del Estudiante en la misma dependencia, atendiendo programas de becas, intercambios académicos, talentos universitarios, el programa de tutorías, orientación y apoyo psicopedagógico, servicio social y prácticas profesionales en el nivel de licenciatura.