ISSN 2529-9824

Artículo de Investigación

Experiencias de taller con metodologías de aprendizaje basado en servicio en carreras de Diseño chilenas

Workshop experiences with learning and service methodologies in Chilean Design careers

María Paula Simian Fernández[1]: Universidad Católica de Temuco, Chile.
msimian@uct.cl
Eugenia Álvarez Saavedra: Universidad de La Serena, Chile.
eugenia.alvarez@userena.cl

Fecha de Recepción: 20/12/2024

Fecha de Aceptación: 26/01/2025

Fecha de Publicación: 31/01/2025

Cómo citar el artículo

Simian Fernández, M. P. y Álvarez Saavedra, E. (2025). Experiencias de taller con metodologías de aprendizaje basado en servicio en carreras de Diseño chilenas [Workshop experiences with learning and service methodologies in Chilean Design careers]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-20. https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1570

Resumen
Introducción: Este artículo describe fundamentos y características del modelo Aprendizaje basado en Servicio (ABS o AeS) relacionándolo con modelos educativos de la UC Temuco y Universidad de La Serena. El uso de AeS en cursos de Diseño resulta tremendamente útil y valioso al contribuir al logro de objetivos en desarrollo sostenible del país; promocionando un encuentro virtuoso, profundo y mutuamente enriquecedor entre saberes y culturas que lo constituyen, desde una perspectiva intercultural y global integrada en el quehacer institucional. **Metodología:** Este escrito da cuenta de experiencias realizadas con AeS en dos Escuelas de Diseño chilenas: aprendizajes, dificultades y logros alcanzados; demostrando como su incorporación puede impactar en la transformación de prácticas docentes tradicionales. Se busca comparar experiencias vinculantes desarrolladas inter-instituciones que, si bien han sido exitosas y valoradas por los estudiantes, no han sido sistematizadas ni divulgadas, desfavoreciendo su replicabilidad. **Resultados:** Estas experiencias permitieron que estudiantes desarrollaran un proyecto de diseño, satisfactores que responden a

[1] **Autor Correspondiente:** María Paula Simian Fernández**.** Universidad Católica de Temuco (Chile).

necesidades locales. **Discusión:** Estas estrategias contribuye al logro de competencias genéricas y desarrollo de procesos de cambio y transformación sociedad regional; valorando la dignidad humana y bien común. **Conclusione**s: Las experiencias realizadas y resultados obtenidos indican el valor de AeS y aplicación en carreras proyectuales.

Palabras clave: aprendizaje-servicio; metodologías de enseñanza activa; enseñanza del diseño; desarrollo comunitario; diseño; educación para desarrollo sostenible; taller; Chile.

Abstract
Introduction: This article describes the foundations and characteristics of Service-Based Learning (ABS or AeS) model, relating it to the educational models of UC Temuco and University of La Serena. The use of AeS in Design courses is tremendously useful and valuable in contributing to the achievement of the country's sustainable development objectives; promoting a virtuous, profound and mutually enriching encounter between knowledge and cultures that constitute it, from an intercultural and global perspective integrated into institutional work. **Methodology:** This writing reports on experiences carried out with AeS in two Chilean Design Schools: learning, difficulties and achievements achieved; demonstrating how its incorporation can impact the transformation of traditional teaching practices. The aim is to compare binding experiences developed between institutions that, although they have been successful and valued by students, have not been systematized or disseminated, disfavoring their replicability. **Results:** These experiences allowed students to develop a design project, satisfying local needs. **Discussions:** These strategies contribute to the achievement of generic competencies and development of change processes and regional society transformation; valuing human dignity and common good. **Conclusions:** The experiences carried out and results obtained indicate the value of AeS and application in project careers.

Keywords: service-learning; active and participatory methodologies; design teaching; community development; design; education for sustainable development; workshop; Chile.

1. Introducción

En una crítica al academicismo clásico Chaverri (Chaverri, 2016) hace una reflexión histórica indicando que las instituciones de educación superior fueron inicialmente concebidas durante mucho tiempo como centros de claustro, donde el encierro académico era la condición necesaria para el estudio y la reflexión; ilustrando las semejanzas arquitectónicas entre dichos recintos de la edad media y un monasterio con algunas ideas subyacentes en común, como la necesidad de reflejar majestuosidad hacia afuera y aislamiento hacia adentro.

Se asumía la academia dando la espalda a la sociedad en la que estaba inserta como propietaria del conocimiento y, en algunas ocasiones, como un fin en sí misma.

> "En realidad, la educación institucionalizada no es causa, sino consecuencia de las posibilidades organizativas de una sociedad que logra resolver sus necesidades básicas, pues allí donde hay hambre, enfermedad o la sobrevivencia no está garantizada mínimamente, no se puede hablar de educación; al menos no en el sentido formal del término. La educación es, entonces, un producto social. Es decir, es la educación la que depende de la sociedad y no está de aquella, aunque con el desarrollo de la primera la segunda se beneficia enormemente, aunque tampoco, en este caso, por causa propia, sino por el avance de la ciencia, la tecnología y el conocimiento humano en cada campo de actividad social, incluyendo las artes y las humanidades." (Chaverri, 2016, p. 4).

Consecuentemente la educación es entonces, consecuencia de la organización social que la posibilita y cuyo desarrollo transforma a la sociedad debido al control creciente del entorno que el conocimiento científico permite. Esto convierte a la educación en una causa o factor importante de cambio social, cambiando el paradigma de la actitud academicista tradicional y dando pie a un cambio de visión propiciando la innovación en la Educación Superior.

El concepto de Innovación Educativa es el proceso de incorporar un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje: tanto en los materiales empleados para el mismo, como en los métodos de entrega de las sesiones, contenidos impartidos o en los contextos implicados en la enseñanza. El Tecnológico de Monterrey propone que esta innovación presenta distintos niveles de complejidad comenzando desde una *Mejora Continua,* en donde se proponen cambios que afectan parcialmente algunos de los elementos de innovación educativa sin alterar de forma relevante el proceso de enseñanza y aprendizaje; uno *Incremental,* que redefine, mejorando un elemento, proceso, metodología, estrategia o proceso construido con base en componentes de una estructura ya existente y diseño establecido; uno *Revolucionario,* que se identifica por la aplicación de un nuevo paradigma revelándose como un cambio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y prácticas existentes (cambio realizado no tiene precedentes en el ámbito educativo abordado) y finalmente la *Innovación Disruptiva*, propuesta que potencialmente impacta a todo el contexto educativo en un cambio que ocasiona una importante evolución lineal en el proceso modificando permanentemente modos y formas en que se relacionan los actores del contexto, los medios y el entorno mismo.

En la asunción de este cambio hacia Metodologías activas, el diseño y la creación de ambientes y situaciones de aprendizajes estimulantes y motivantes es donde entra en juego el Aprendizaje en Servicio (AeS), como innovación disruptiva vinculando academia y sociedad bajo un propósito educativo. Es entonces una "alternativa a la visión puramente academicista de la educación superior, que propone otro enfoque orientado a la interacción entre la universidad y la comunidad, creando relaciones de cooperación y beneficio común, rompiendo con la idea del docente y del libro de texto como fuentes de verdad absoluta, y proponiendo una perspectiva del conocimiento que parte de que su validación se debe dar siempre de forma contextualizada, pues es solamente en el entorno social donde el conocimiento encuentra sentido" (Chaverri, 2016).

Figura 1.

Modelo de Kolb. Aprendizaje a través de la Experiencia



Fuente: Modelo de Kolb. Aprendizaje a través de la Experiencia (Villanueva *et al*., 2022).

Muy en sintonía con el Modelo de Kolb (Villanueva *et al*., 2022, pp. 21-34), la metodología de Aprendizaje-Servicio busca fomentar la realización de cursos que incorporen un componente de servicio a la comunidad, con el fin de potenciar los aprendizajes, hacer un servicio de calidad, y abrir espacios de formación en responsabilidad social. Mediante esta metodología de enseñanza-aprendizaje se busca el aprendizaje activo de estudiantes, propiciando la motivación intrínseca y compromiso, aplicando conocimientos disciplinares a contextos reales cuidadosamente seleccionados mediante servicios entregados a socios comunitarios con desafíos genuinos.

AeS se instala formalmente en la Universidad Católica de Temuco desde el 2008, en consonancia con el nuevo Modelo Educativo basado en Competencias, mediante experiencias pilotos y capacitaciones internas. El rector A. Bórquez (Borquez, 2012) en su discurso inicial de instalación del Rectorado el 2012 menciona el AeS como elemento clave para vincular la función de docencia, misión institucional y desafíos de la región, avanzando sistemáticamente para su consolidación como estrategia formativa transversal institucional. Estrategias docentes como estas se enmarcan en el documento *Ser y quehacer de la Universidad Católica de Temuco* (UC Temuco, 2014), alineándose con los 7 Ejes Estratégicos del *Plan de Desarrollo Institucional 2030* (UC Temuco, 2021) específicamente Eje 2: Interculturalidad, desarrollo sostenible e internacionalización.

Desde su fundación, la UC Temuco ha procurado generar una agenda de vinculación territorial intensiva, abordando especialmente los desafios educacionales del territorio; el desarrollo y afirmación del pueblo y cultura Mapuche; los recursos naturales presentes en la región asi como el patrimonio artístico y cultural. En este documento se declara el compromiso de la Universidad con contribuir a lograr un avance significativo en el desarrollo de la región y sus habitantes, promoviendo el díalogo y genuino encuentro entre las diversas culturas que la co-habitan en sintonia con Objetivos de Desarrollo Sostenible regionales. Lo anterior desde una perspectiva intercultural y global integrada a todo el quehacer institucional.

La Universidad de la Serena, por su parte, plantea en lineamientos institucionales el foco en el aprendizaje de los estudiantes, mediante la aplicación de metodologías basadas en proyectos, por ejemplo, como se presenta el caso del área del Diseño. Lo anterior está relacionado y en complementación con la vinculación con el medio, ya sea en términos del estudio de casos regionales, y sobre todo de la mano del desarrollo sostenible. (Modelo Educativo Universidad de La Serena, Chile, 2013).

1.1. Fundamentos de Aprendizaje y Servicio

1.1.1. Aprendizaje y Servicio

Dado que no hay una definición de AeS mundialmente consensuada, revisaremos algunas formalmente establecidas, que van evolucionando y complementándose en el tiempo y que a juicio de estas autoras nos resultan apropiadas al contexto disciplinar abordado.

Ya en 1996 Jacoby (Jacoby, 1996, p. 5) define AeS como un conjunto de métodos de educación basados en la experiencia, haciendo la distinción en que la experimentación se basa en este caso en un valioso servicio para la comunidad, que levanta e identifica necesidades concretas trascendiendo la mera observación y descripción de la realidad para, a partir de ellas, planificar un proyecto de intervención que promueva su satisfacción oportuna.

"Una forma de educación basada en la experiencia, en la que los estudiantes se involucran en actividades que atienden necesidades humanas y comunitarias, desde una actitud de reciprocidad, junto a oportunidades estructuradas, intencionalmente diseñadas para promover el aprendizaje y desarrollo estudiantil" (Jacoby, 1996, p. 5).

Furco, por su parte, plantea esta como una metodología que integra "actividades de servicio a la comunidad en el currículum académico, donde los estudiantes utilizan los contenidos y herramientas académicas en atención a necesidades reales de la comunidad" (Furco 1999, p. 11).

Tapia (Tapia, 2000) considera que AeS es "una metodología de enseñanza y aprendizaje, mediante la cual los estudiantes desarrollan sus conocimientos y competencias a través de una práctica de servicio a la comunidad" Esta definición incorpora el término 'conocimiento', visto como algo que se desarrolla a través del servicio, rompiendo así con la tradicional separación entre lo curricular y lo extracurricular, que frecuentemente son consideradas como dimensiones mutuamente excluyentes (Chaverri, 2016).

Por su parte, los autores Gottlieb y Robinson (Gottlieb y Robinson, 2006) incorporan el concepto de "reflexión" como elemento distintivo del AeS. Indican que esta metodología se puede plantear como la combinación de instrucción de clase con servicio comunitario, enfocada en el pensamiento crítico y reflexivo, así como en la responsabilidad personal y cívica, donde se involucra a los estudiantes en actividades que atienden necesidades identificadas local y comunitariamente, a la vez que desarrollan sus habilidades académicas y su compromiso con la comunidad. Esto lo eleva a una categoría más allá del servicio prestado en sí, sino que incentiva el análisis de la experiencia, tanto para su valoración de aporte social como para retroalimentar y enriquecer contenidos académicos revisados en la actividad.

Finalmente, Puig y Palos (Puig y Palos, 2006, p. 61) aseveran que AeS es una "propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado, en el que los participantes se forman al trabajar sobre necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo". Aquí es significativo que se introduzca la noción de 'mejoramiento', pues llevaría un paso más lejos la idea de servicio, ya que no se trataría solamente, como se dijo antes, de hacer "cualquier cosa" para atender una necesidad, sino que haría falta mejorar la realidad encontrada, lo que, necesariamente, remite a la idea de que se debe saber evaluar el servicio en función de este propósito y que es, precisamente, donde muchos programas sociales fallan.

Haciendo la distinción con una actividad de asistencialismo puro, AeS propicia que tanto el diagnóstico, el levantamiento de datos e información, la identificación de la necesidad concreta a abordar, el desarrollo de la solución y evaluación de la propuesta sea trabajada en conjunto entre la academia (estudiantes y docente) y los socios comunitarios en modalidad participativa. Es así, como resulta conviene involucrar al alumnado en tantos momentos del proceso de evaluación como sea posible. Participar les ayudará a mejorar su desarrollo y a conseguir que la experiencia sea mejor aceptada y comprendida por parte de la comunidad.

Como se menciona anteriormente, la integración de las actividades resulta fundamental para la generación del aprendizaje en los estudiantes, ya que permite llevar a la práctica el contenido teórico-práctico y el contacto con la comunidad. Los alumnos y docentes se acercan a la definición y formulación de necesidades que tiene la comunidad, conocen el contexto social, geográfico, cultural y económico en el cual ellos deben interactuar y proponer en términos del diseño.

Lennon (Lennon, 2018) profundiza en la idea que distintas definiciones caracterizan el AeS como "un modelo pedagógico de aproximación experiencial", integrando un servicio activo en determinada comunidad a través de actividades guiadas prácticas y reflexivas durante todo el proceso, enriqueciendo el proceso de aprendizaje y fortaleciendo responsabilidad cívica y la creación de vínculos comunales. Finalmente, la reflexión es considerada un factor relevante en el proceso de aprendizaje, desde el planteamiento de un problema de diseño, definición de necesidades, contexto social y/o emplazamiento. Elementos que definen un espacio para indagar, explorar y realizar acciones en el trabajo de campo, generando conocimiento innovador, en respuesta a requerimientos específicos.

1.1.2. Metodología y Etapas de Aprendizaje Servicio

Ambas instituciones Universidad Católica de Temuco y Universidad de La Serena, presentan un abordaje metodológico muy similar; con cuatro etapas que permiten abordar la AeS en sus cursos. Estas son: diseño, ejecución, evaluación y sistematización y, finalmente, difusión. El Manual Docente AS refuerza la idea de la importancia de resguardar todas las fases cuidando la planificación inicial, en que la reflexividad es esencial; y la evaluación debe ser participativa y en lo posible, triangulada. (Dirección General de Docencia, Vicerrectoría Académica, 2020)

1.2. Motivación y aprendizaje en la educación superior

(Samuelowicz y Bain, 2002) identificaron dos enfoques docentes en educación superior: uno centrado en su propia enseñanza y en la transmisión de información, y otro centrado en el aprendizaje de los estudiantes a través de la facilitación. Al respecto y según lo planteado por la evidencia emergida a partir de investigaciones, el enfoque que promueve mayormente los aprendizajes en estudiantes de educación superior actualmente; es aquel centrado en adquisición de nuevos conocimientos y en actividades del estudiante, lo que se traduce en experiencias y aprendizaje profundo (Biggs, 2006). A partir de acá, emerge el concepto planteado por Gargallo *et al*. (2010) de "buen profesor", quien, desde la percepción de los estudiantes: facilita los procesos promoviendo el aprender a aprender conectando teoría y práctica, fomenta la participación del alumnado, evalúa permanente y formativamente, valora los trabajos, entrega con anticipación rúbricas y retroalimentación, entre otros.

Por consiguiente, la participación y colaboración en el proceso de diseño, es una línea temporal donde se desarrolla el aprendizaje de los estudiantes, puesto que, en el taller de diseño se generan avances y desarrollo progresivo de la propuesta.

2. Metodología

El objetivo de este escrito es dar cuenta de algunas experiencias realizadas con AeS en Escuelas de Diseño chilenas: aprendizajes, dificultades y logros alcanzados; demostrando cómo la incorporación de ella puede tener un impacto en la transformación de las prácticas docentes tradicionales. Se busca comparar experiencias vinculantes desarrolladas inter-instituciones que, si bien han sido exitosas y valoradas por los estudiantes, no han sido sistematizadas ni divulgadas, situación que desfavorece su replicabilidad.

Si bien se realizaron algunas experiencias piloto previas en ciertos cursos; desde el 2018 por iniciativa y motivación de Dirección de Docencia y la entonces Dirección de Carreras (académica autora), Diseño UC Temuco implementó sistemáticamente esta metodología en talleres de ciclo intermedio carreras Diseño Industrial y Gráfico (6º y 7º semestre respectivamente). Se dictaron 9 cursos en dicho periodo bajo esta modalidad, con un promedio de 15 estudiantes por taller y alcance aproximando de 135 estudiantes.

Estos proyectos se trabajaron en el marco de Convenios de Colaboración con Municipalidades, Cámaras de Comercio locales e INAKEYU/Centro Negocio SERCOTEC, Región de la Araucanía. Este 2024, y junto al nuevo itinerario formativo de carrera Diseño Integral se incorpora AeS en 5º semestre con 35 estudiantes trabajando para INDAP (Instituto de Desarrollo Agropecuario), dependiente del Ministerio de Agricultura. La cobertura regional del trabajo implementado abarca distintas comunas: Temuco, Padre Las Casas, Puerto Saavedra, Lautaro, Lonquimay, etc. Las temáticas han abordado principalmente la cultura y diseño de productos-servicios como eje central de desarrollo local.

El Objetivo general de las actividades realizadas fue: Favorecer los aprendizajes esperados de estudiantes de Diseño segundo ciclo formativo dando respuesta a necesidades reales del contexto socio - productivo a través de la implementación y ejecución de proyectos colaborativos con micro - emprendedores de la Región de La Araucanía.

Asimismo, en Diseño Universidad de La Serena, emplean metodologías proyectuales con foco AeS. Taller de Diseño Global, trabajó recientemente en Punta de Choros junto a comunidad de pescadores y artesanos, comuna de La Higuera; con requerimientos y necesidades reales de diseño. Al respecto, la metodología se plantea desde la exploración de la percepción de logro de resultados de aprendizaje en los estudiantes de carreras de Diseño, específicamente en las asignaturas de Taller de Diseño, en el año 2023.

Al respecto, el enfoque de este estudio es mixto de alcance exploratorio y diseño concurrente. El universo se compone de 21 estudiantes de cuarto año que cursaron la asignatura. Los instrumentos diseñados y aplicados en línea corresponden a una encuesta con respuestas estandarizadas, así como una entrevista conformada por preguntas dicotómicas y de desarrollo que fue respondida por el 100% del universo mencionado. Previo a esto se entregó un consentimiento informado a los estudiantes y se informó al respecto sobre la investigación en su asignatura de Taller Global.

Se aplicaron 5 preguntas semi estructuradas, donde se midió la valorización que tenían los estudiantes con respecto a el trabajo en terreno, junto a una comunidad local. Además de la efectividad en el diseño de propuesta para su proyecto, alto porcentaje de asistencia y efectividad en el metodología proyectual.

3. Experiencias de Innovación con Metodología Aprendizaje y Servicio

3.1. Experiencias Metodología de Aprendizaje y Servicio en UC Temuco

Para efecto de este artículo se presentan dos experiencias abordadas en Diseño UC Temuco el 2021 en un contexto particularmente difícil y desafiante como lo fue la Pandemia COVID-19. Desde la Dirección Humanista Cristiana se propone generar una instancia de colaboración entre micro-pequeñas empresas y emprendedores asociados al Centro de Negocios Inakeyu de SERCOTEC (Servicio de Cooperación Técnica, dependiente del Ministerio de Economía, fomento y Turismo) y alumnos de Diseño Gráfico e Industrial UC Temuco.

Dentro del trabajo académico de las asignaturas de Taller se aplican contenidos teóricos y desarrollos proyectuales a un caso concreto, como modo de asesoría para un micro-emprendedor y su correspondiente producto/servicio de emprendimiento local. Las reuniones previas de coordinación, aproximación inicial al proyectos y socios-comunitarios se realizó vía teleconferencia a través de plataforma institucional. Esto tuvo una complejidad adicional ya que una cantidad no menor de emprendedores eran analfabetos digitales.

El Centro puso a disposición de la Escuela un portafolio con perfiles de emprendedores, en conjunto con la dirección y docentes se realizó una primera selección de ellos. En posterior reunión junto a los estudiantes de cada curso estos se presentaron a cada equipo y comenzó el diagnóstico y trabajo de diseño. Inakeyu facilitó a la Escuela un mediador cultural para los primeros encuentros.

Los objetivos específicos del desarrollo de la innovación educativa fueron:

1. Establecer lazos y redes de vinculación con Empresas/ Instituciones y Unidades de negocio para el desarrollo de proyectos colaborativos en contexto real con estudiantes asociados a las Carreras de Diseño UC Temuco.

2. Implementación de Metodología de Aprendizaje y Servicio como estrategia de enseñanza en segundo ciclo itinerario formativo.

3. Desarrollo de objetos, productos y servicios innovadores factibles de ser construidos y producidos por los microempresarios con pertinencia cultural.

3.1.1. Taller de Diseño Gráfico V / Plan 2

El Taller de Diseño Gráfico V fue conducido por la docente X.Villar y dictado el primer semestre 2021 en gran porcentaje vía on-line. Recién al cierre de la asignatura, con mejores condiciones sanitarias, fue factible hacer una entrega presencial de los productos realizado. En él, se identifican oportunidades de intervención en ecosistemas productivos y sociales, para definir un problema de diseño de servicio delimitado, aplicando herramientas de mercadotecnia e investigación social.

Como un tema estratégico y la naturaleza del proyecto este curso de 4to año se vinculó y trabajó asociativamente con los cursos del mismo nivel: Administración e Idea de Negocio (mirada comercial), Marketing Digital y Antropología de la Imagen II (interculturalidad). Se fusionaron metodologías de Aprendizaje basado en Proyectos (ABP) / AeS. Esto permitió abordar el trabajo interdisciplinariamente y mejorar los resultados de aprendizajes y del taller. El equipo contribuyó en el proceso de vinculación con el socio comunitario desde la respectiva disciplina, colaborando en la obtención de información clave para determinar y delimitar el problema a abordar.

Posteriormente, en la fase de conceptualización y desarrollo de la propuesta de diseño se realizaron revisiones y retroalimentaciones semanalmente junto a los estudiantes, seleccionando las propuestas viables y modelando la Propuesta de Valor del producto entregable. El desarrollo de marcas y productos gráficos respondió así a los requerimientos de diseño establecidos previamente, satisfaciendo el encargo. Las piezas gráficas alcanzaron un muy buen nivel de ejecución destacando el profesionalismo con que los alumnos abordaron el tema, la relación con el "cliente" y la presentación final de resultados.

El servicio realizado consistió en: Apoyo a micro emprendedores de la región en desarrollo propuesta de valor y marcas gráficas para sus productos y servicios. Dado el contexto de pandemia, esto se focalizó en el desarrollo de piezas gráficas para venta on-line en IG y web. Una dificultad relevante fue el acceso a herramientas digitales y Suite Adobe a distancia. Se resolvió con la entrega de licencias remotas a los participantes. Participaron 15 estudiantes, con una tasa de aprobación del 100% y un promedio de calificación 6,06 en Taller (escala 1 al 7).

Figura 2.

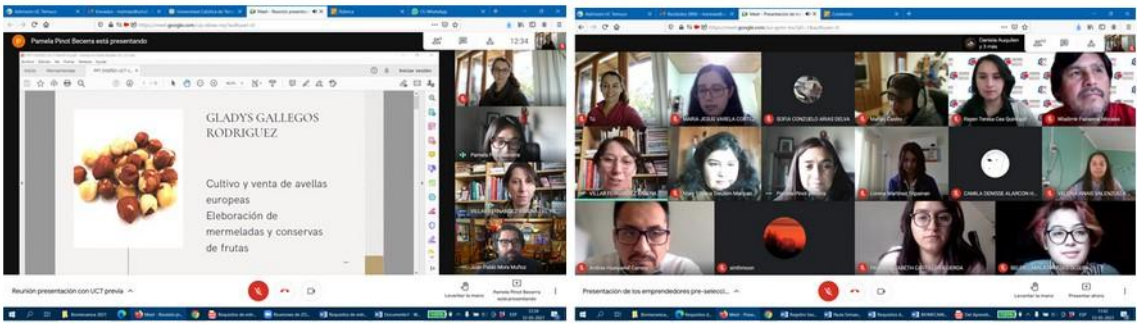
Reuniones preliminares Centro de Negocios INAKEYU - Diseño UC Temuco marzo - abril 2021



Fuente: Elaboración propia (2021).

Figura 3.

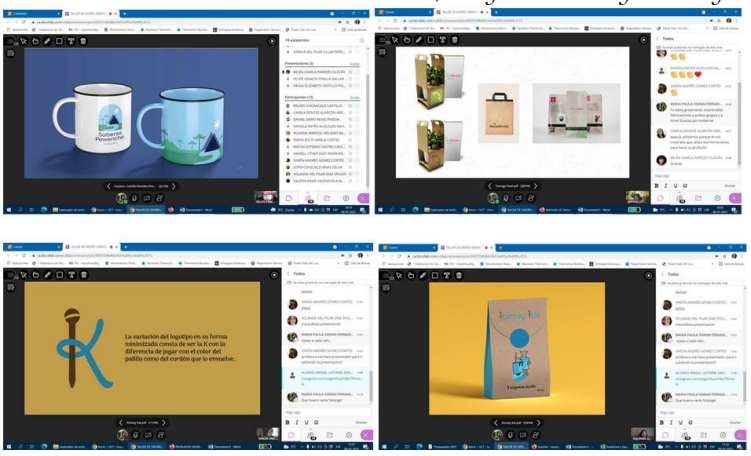
Reuniones Presentación Perfil - selección Emprendedores INAKEYU - Diseño UC Temuco mayo 2021



Fuente: Elaboración propia (2021).

Figura 4.

Portafolio Propuestas de Diseño casos sabores Pewenche, NeyenKimün y Kümey Kal - Julio 2021



Fuente: Elaboración propia (2021).

3.1.2. Taller de Diseño Industrial IV / Plan 2

El Taller de Diseño Industrial IV fue conducido por la docente M. Aguirre y dictado el segundo semestre 2021 en modalidad híbrida. Fue factible realizar Terreno inicial a Centro de Negocios Inakeyu, visitas focalizadas a emprendedores para levantar variables y hacer diagnóstico, concretar reuniones de avance de proyecto, hacer una entrega presencial de los productos realizados y ceremonia de cierre de proyecto el 2022. Se observaron y reconocieron seis Casos de Estudio con sus realidades productivas, sociales y culturales relacionando necesidades y variables humanas de su entorno inmediato. Este curso de 3er año se vinculó y trabajo asociativamente con curso Ergonomía (docente M.P. Simian) del mismo nivel empleando metodologías ABP/AeS.

El trabajo interdisciplinario mejoró los resultados de aprendizajes en ambas asignaturas ya que el intercambio docente fortaleció el desarrollo de propuestas. Los contenidos de ergonomía se volcaron en el Taller contribuyendo a levantar requerimientos de diseño por medio de la observación y el análisis de trabajadores y entorno productivo. De esta forma los productos y servicios no solo respondieron a criterios formales y funcionales, sino que tuvieron una mirada holística reconociendo al usuario en su total dimensión, incluyendo la variable productiva.

El valor de esta experiencia radica en que los estudiantes efectivamente conocieron y se empaparon de la realidad abordada y que las propuestas fueron co-diseñadas junto a los socios comunitarios quienes, posteriormente las adoptaron y siguieron perfeccionando. Las relaciones y vínculos de esta experiencia se mantienen hasta el día de hoy con los diversos actores.

El servicio realizado tuvo dos aristas:

1. Apoyo a micro emprendedores de la región en desarrollo propuesta de valor, objetos, productos y servicios. Trabajo de marca, relato y puesta en valor en mercado.

2. Evaluación de puestos de trabajo de los micro empresarios seleccionados, análisis por medio de observación directa y registro fotográfico relatando el proceso productivo, dando cuenta del contexto físico y formas de trabajo. Se generó un informe final con recomendaciones de mejoras ergonómicas a implementar para mejorar procesos de producción.

Figura 5.

Visita Centro de Negocios INAKEYU 08 agosto 2021



Fuente: Elaboración propia (2021).

Figura 6.

Primera reunión avance con SERCOTEC - septiembre 2021



Fuente: Elaboración propia (2021).

Figura 7.

Portafolio Propuestas de Diseño casos Zullun PüLLU y Arte Ayun - diciembre 2021



Fuente: Elaboración propia (2021).

Participaron 10 estudiantes, con una tasa de aprobación del 100% y un promedio de calificación 5,94 en Taller (escala 1 al 7). En Ergonomía contamos con 12 estudiantes, con una tasa de aprobación del 100% y un promedio de calificación 5,6 (escala 1 al 7).

A modo de cierre de ambos proyectos, se concretó una ceremonia de finalización del proyecto en mayo 2022 con presencia de directivos SERCOTEC, autoridades universitarias y actores. Se reconoció y valoró por parte del centro las iniciativas levantadas, proyectos de diseño y asesorías técnicas realizadas. Tanto la aplicación de marcas como el desarrollo de nuesvos productos fueron implementados por los microempresarios quienes agradecieron la labor inicialmente realizada.

Figura 8.

Ceremonia de cierre de Proyecto Asesoría Centro de Negocios Inakeyu - mayo 2022



Fuente: Elaboración propia (2022).

3.2. Experiencias Metodología de Aprendizaje y Servicio en Universidad de La Serena

En el segundo semestre académico 2023 se presentaron las propuestas de proyecto para ser desarrolladas en un trabajo de campo junto a comunidad Changa, en la localidad de Punta de Choros, región de Coquimbo. Esta experiencia permitió que estudiantes desarrollaran un proyecto de diseño, respondiendo a necesidades locales identificadas de la mano del docente guía. Los estudiantes del Taller de Diseño Global escogieron dos metodologías proyectuales para la realización de su propuesta de diseño Según Lupton (Lupton, 2012) y Design Thinking (Brown y Wyatt, 2010).

Lupton (Lupton, 2012) plantea la metodología proyectual en el proceso de diseñar, desde la definición de un problema de diseño, su análisis progresivo, definición de objetivos, propuesta creativa, bocetos, testeo del diseño y su mejora. Este fue el modelo abordado en el taller e intervención AeS.

La metodología del Design Thinking define fases para la creación y formalización de ideas proyectuales, ayudando a las empresas a innovar, diferenciar mejor sus marcas e introducir en el mercado los productos y servicios rápidamente (Brown y Wyatt, 2010). Su propuesta se basó en el proceso de empatizar, definir, idear, prototipar, y testear. A esto se suma el control y monitoreo según el modelo Kaizen de la mejora continua en el diseño de productos y servicios. El grupo aplicó estas metodologías en sus procesos de análisis, planteamiento y definición de problemáticas del diseño en el territorio y en base a cuatro visitas y reuniones junto a la comunidad.

Lo anterior, expone un trabajo progresivo y secuencial, guiado por la docente y ayudante de curso, además de correcciones junto a líderes de la comunidad y actores clave involucrados en el proyecto. Esto fue evaluado semanalmente y de modalidad formativa, para finalizar con el proyecto completo en una evaluación sumativa.

El siguiente gráfico expone la caracterización, desde la percepción, de su propio proceso de aprendizaje. Este fue medido a través de la aplicación de una encuesta formulario, al grupo de Taller de Diseño Global, una vez finalizado el semestre académico.

Figura 1.

El Proyecto de Diseño. ¿Pudiste elaborar un proyecto de diseño?



Fuente: Elaboración propia (2024).

Como se puede ver en la figura 1, la totalidad de los estudiantes manifiesta haber diseñado y elaborado un Proyecto de diseño, según se declara en los resultados de aprendizaje de la asignatura. La totalidad de los estudiantes completaron el proceso, avance y finalización de su propuesta, la cual fue guiada y corregida por su docente y estudiante ayudante de taller. Resultado de aprendizaje: Elaborar un proyecto de diseño viable en un contexto regional.

Figura 2.

Caracterización del docente de la asignatura, motivación desde la percepción de los estudiantes.



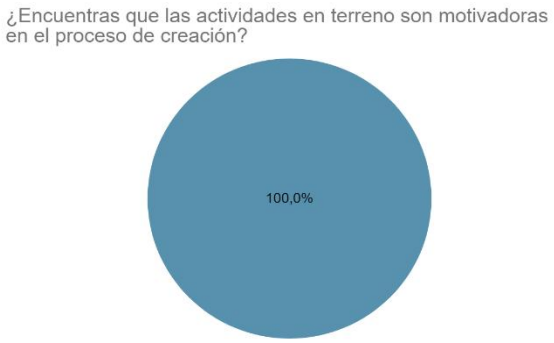
Fuente: Elaboración propia (2024).

La figura 2 visualiza la motivación como un factor relevante en el inicio del proceso de diseño, la creatividad y avance progresivo del proyecto. Esto se pudo evidenciar con el alto porcentaje de asistencia de los estudiantes en aula, taller y salidas a terreno. Además del espacio para la creación en el Taller de Diseño Global, donde los participantes compartieron ideas, metodologías proyectuales, moodboard creativo, paleta de colores, uso de tipografías, opciones en material y elementos sobre la ergonomía en sus propuestas.

En consecuencia, las correcciones, feedback, y avance en el proceso creativo se reflejó en la calidad de sus propuestas, mejora continua, testeo y progreso en el diseño final.

Figura 3.

Motivación por las actividades en terreno



Fuente: Elaboración propia (2024).

Como indica la figura, el 100% de los estudiantes se manifestó motivado en el trabajo en terreno junto a la comunidad, y desarrollaron su proyecto en el tiempo estimado. Los estudiantes desarrollaron propuestas de diseño para la comunidad de pescadores en Punta de Choros, región de Coquimbo. Ellos consideraron el contexto regional con un enfoque turístico y étnico, considerando la identidad changa como pueblo originario del sector. Los conceptos étnicos se relacionaron junto a la comunidad y sus costumbres, junto a la actividad económica de la pesca. Esto pudo otorgar un enfoque cultural que se evidenció en el diseño, estética, innovación y viabilidad económica de las propuestas.

Sobre lo anterior, los estudiantes lograron diseñar imagen corporativa de la localidad, línea gráfica para propuesta publicitaria, contenido impreso educativo para niños, señalética de espacios protegidos, aplicaciones digitales como sistema de gestión para la comunidad de pescadores, y gestión del turismo. El material de diseño fue desarrollado y construido con metodologías participativas, recogiendo alcances, evaluando y retroalimentándose permanentemente con los socios-comunitarios hasta llegar a las propuestas finales. Este proceso fue guiado y corregido por el docente guía y en colaboración con sus compañeros de taller global.

Figura 9.

Salidas a terreno localidad Punta de Choros



Fuente: Elaboración propia (2024).

Figura 10.

Presentación de trabajos en sede comunal Punta de Choros.



Fuente: Elaboración propia (2024).

Actividades de vinculación con la comunidad:

Se desarrollaron actividades de vinculación con el medio, junto al desarrollo de los proyectos realizados por estudiantes; Trabajo conjunto carrera de Diseño Gráfico Universidad Católica de Guayaquil. Septiembre – diciembre 2023.

Trabajo de campo Comunidad Changa Juana Vergara y Archipiélago de Humboldt localidad Punta de Choros. Taller presencial junto a Kurinda México, empresa familiar mexicana presentada por académicos diseñadores e ingeniero industrial en taller de diseño global. Universidad de Guadalajara. Taller Gustavo Sáez, Campus Isabel Bongard.

Seminario Culturas Ancestrales y sus expresiones en el territorio: Comunidades Changas, realizado en 20 de octubre 2023 en el anfiteatro del campus Isabel Bongard. Donde se abordaron temas relacionados a las culturas originarias de Chile, el Diseño en su representación y conformación. Junto a líderes de la comunidad Changa Juana Vergara y Archipiélago de Humboldt, Académicos Universidad de La Serena y especialistas Servicio País.

Finalmente, el grupo de estudiantes manifestaron haber tenido una experiencia estimulante y con un espacio para "aprender" junto a sus pares y docente guía. Esto permitió establecer su valor social hacia la retroalimentación en los procesos de trabajo en comunidades, y enriqueció los contenidos académicos planteados en los programas de estudios.

Según el resultado de aprendizaje "elaborar un Proyecto de diseño", se evidencia que los estudiantes tienen las habilidades para desarrollar una idea de diseño y proyectarla para una futura ejecución. La presentación de los proyectos finalizados frente a la comunidad, se realizó en los plazos fijados en el cronograma inicial, esto dio cuenta del progreso y avance proporcional del trabajo y compromiso de los estudiantes.

4. Discusión

Sobre lo anterior y con base en la mejora continua de la docencia en carreras proyectuales como lo es Diseño, el tiempo y progresión en el avance es fundamental para poder trabajar la retroalimentación en equipo. El rol del docente como guía del equipo para acompañar las correcciones, mejoras de prototipos y testeos de maquetas, son productos que se desarrollan a menudo en la Carrera de diseño.

Esto representa una gran oportunidad para la mejora sustantiva en la calidad de resultados de aprendizaje del estudiante, utilizando como "caso" el trabajo de campo real, colaborativo y vinculante por ejemplo en un contexto social de pueblo originario. Detectando y visualizando necesidades relacionadas al proceso de diseño y su creación, formulando problemáticas desde el contexto local; se subsana la condición inicial de descontextualización del conocimiento artesanal y técnico productivas.

El AeS puede contribuir a zanjar el vacío que a veces se tiende entre teoría y práctica, puesto que por medio del servicio la teoría se puede enriquecer debido a que los estudiantes logran ver implicaciones concretas de los conceptos y teorías que están estudiando, y gracias a la teoría el servicio se fortalece, en virtud de que, al comprender conceptualmente un problema, es más probable que se puedan ofrecer soluciones efectivas y trascendentes.

Entendiendo que las AeS ponen mayor énfasis en el proceso de aprendizaje que en la enseñanza de contenidos como tal; el enfoque no se puede quedar en el papel del docente como "explicador" de la materia, sino que se debe avanzar a su papel como facilitador, supervisor, orientador y evaluador de la experiencia. En el caso de la disciplina del diseño y las experiencias compartidas, cabe destacar que por el alcance de los proyectos y la envergadura de ellos muchas veces y dados los tiempos académicos no es factible entregar a la comunidad un producto 100% acabado. En la gran mayoría de los casos estos requieren intervención y ajustes posteriores en mayor o menor grado. Resulta entonces fundamental la comprensión del proceso de diseño por la contraparte y el manejo de expectativas sobre lo que finalmente será entregado por parte de la academia. En algunos casos, sería recomendable el continuar con otro curso sobre lo trabajado, perfeccionando y puliendo los proyectos después de una evaluación con los socios-comunitarios para entregar un producto final acabado.

Sobre lo anterior, un estudio realizado en ULACIT (Chaverri, 2013) demostró que aquellos estudiantes que participan en programas de AeS muestran una mejor actitud hacia la responsabilidad social que aquellos que no lo han hecho. Integran el saber "qué" (conceptual), el saber "cómo" (procedimental) y el saber "ser" (actitudinal). Es así como en una actividad de servicio a la comunidad bien diseñada, el estudiante pone a prueba su conocimiento conceptual, aplica habilidades específicas y ejercita sus valores ético-sociales.

Una cuidadosa y estratégica planificación, en función de propósitos hacia el mejoramiento social, requiere un control y seguimiento progresivo de las actividades definidas en su inicio. Este proceso busca también, al término de la actividad, la evaluación de la calidad del aprendizaje de los estudiantes, satisfacción con la asignatura y el valor del servicio entregado a la comunidad.

Frente a esto, se evidencia el complejo sistema de trabajo con pueblos originarios, su planteamiento desde la cosmovisión, aislamiento en su contexto social y cultural, pero también la flexibilidad y disposición para complementarse junto a la innovación y vinculación con estudiantes universitarios. Se reconoce un evidente choque cultural entre artesanos (cultores) y estudiantes (academia) en donde es fundamental el trabajar con respeto y empatía en una relación de horizontalidad y entrega recíproca de conocimientos, lenguajes y técnicas productivas. La academia debe tomar los resguardos necesarios para que el socio comunitario se sienta partícipe de la experiencia y el producto/servicio alcanzado sea co-diseñado. Solo de esta manera habrá una apropiación del diseño realizado por parte de la comunidad abordada.

Por último, es importante señalar que el docente que se involucra con esta metodología debe actualizarse en la materia, ser reflexivo y activo con foco en el aprendizaje de sus estudiantes, para así desarrollar un avance progresivo del proyecto de diseño y la mejora continua de la propuesta. Es relevante tanto su capacitación y acercamiento a la metodología AeS, como la sensibilidad y contacto con el contexto donde se desea integrar y proyectar en términos del diseño. Así también resulta fundamental motivar a los académicos al registro, sistematización y reflexión académica de la experiencia realizada con el propósito de recoger dificultades y aciertos en pos de una mejora continua. La evaluación del proceso debe realizarse en forma triangulada con todos los actores una vez concluida la actividad por medio de instrumentos de fácil interpretación y análisis.

Idealmente, y por la envergadura y demanda que estos proyectos requieren deben ser abordados y asignados a docentes de planta ya que el docente temporal o part-time al retirarse de la institución se lleva ese capital académico y conocimiento, sin la obligación de dejar una evaluación y escrito, dificultando la continuidad de estas intervenciones en una Escuela. Es capacitación y formación perdida que se regala a otra institución. Es un desafío para directivos que el capital humano formado en esta línea de trabajo y metodología AeS no se pierda y se desvincule de la academia si se trata de lineamientos institucionales a continuar en el tiempo.

5. Conclusiones

Los resultados obtenidos corroboraron la inicial hipótesis de que los estudiantes participantes en este tipo de asignaturas presentan un nivel de compromiso y responsabilidad importantes y visualizan oportunidades de desarrollo profesional en ámbitos interdisciplinares. Las experiencias realizadas y resultados obtenidos indican el valor de AeS y su replicabilidad.

La reflexión basada en la experiencia de servicio es una oportunidad para dinamizar significativamente los cursos y programas académicos de disciplinas creativas, pues implica que los conceptos no son algo así como entidades con vida propia fuera de la realidad, sino que es solamente dentro de ella donde se los puede comprender y aplicar. El pensamiento crítico se robustece en esta modalidad de trabajo, donde hacer "cualquier cosa" no sirve ni resulta pertinente ya que lejos de venir a ayudar, muchas veces termina empeorando la situación o generando dependencia en lugar de desarrollo.

El uso de AeS en cursos de Diseño resulta tremendamente útil y valiosa al contribuir al logro de los resultados de aprendizajes declarados en los programas de los Talleres y al desarrollo local y regional. Su incorporación metodológica y sistémica promociona encuentros virtuosos, profundos y mutuamente enriquecedores entre saberes y culturas locales que lo constituyen, desde una perspectiva intercultural y global integradas en el quehacer institucional; vinculando docencia, gestión, extensión e investigación.

Los talleres trabajan con un Socio-Comunitario – contraparte que puede ser comunidad, municipalidad, escuela, organización social, entre otros -; realizando aportes en torno a la satisfacción de alguna necesidad genuina factible de ser abordada desde la disciplina del diseño. El papel del entusiasmado docente resulta fundamental por cuanto es el interlocutor que genera las condiciones apropiadas para el desarrollo de la actividad, gestionando vínculos externos y el "como" se realiza el proceso. No solo importa el producto final que es desarrollado junto al Socio Comunitario, sino que es relevante la forma que este se lleva a cabo y las etapas del proyecto.

AeS integra entonces la dimensión personal y profesional, lo humano y lo técnico. Permite crear un puente entre la visión humanística y la tecnocrática de la educación, ya que a través de esta metodología los estudiantes pueden desarrollar sus conocimientos técnicos e instrumentales operativos, al mismo tiempo que se sensibilizan sobre una realidad ajena y que muchas veces les era desconocida.

Experimentan sentimientos de empatía y fortalecen sus valores éticos. Consecuentemente, las Competencias Genéricas institucionales se desarrollan y fortalecen al verse obligados a dialogar efectivamente con comunidades, tener tratos respetuosos en el proceso de diagnóstico y proyectual, devolver información y llegar a conclusiones que respeten el sentir y pensar de los sujetos abordados.

La incorporación de AeS como estrategia en los itinerarios formativos en ambas instituciones es contribuir a su misión institucional regional e intencionar el estrechar lazos entre la sociedad regional. En Diseño, esto aporta a valorar y comprender alcances de la propia profesión y a disciplina como vocación de servicio, en el contexto de una cultura solidaria en la cual ganamos todos los actores involucrados.

Aunque la implementación de esta metodología requiere mayor esfuerzo, gestión, planificación y compromiso por parte del docente y directivos involucrados que metodologías tradicionales; ciertamente los resultados resultan satisfactorios y gratificantes tanto en lo personal, como en lo académico y profesional. Si queremos formar buenas personas y profesionales comprometidos con su región y país, ciertamente vale la pena implementar como mecanismo de enseñanza AeS en algún tramo del itinerario Formativo.

6. Referencias

Biggs, J. (2006). *Calidad del aprendizaje universitario*. Narcea.

Borquez, A. (25 de mayo de 2012). *Mensaje 25 mayo Rectorado 2012-2016* [Archivo PDF]. https://3w.uct.cl/archivos-rectorado/mensaje-25-mayo-rectorado-2012-2016.pdf

Brown, T. y Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Development Outreach*, *12*(1), 29-43.

Chaverri, P. (2016). El Aprendizaje en Servicio y su relación con la Enseñanza para la comprensión. En Instituto de Políticas Públicas y Libertad (Ed.), *Análisis* (pp. 3-18). ULACIT Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología.

Dirección General de Docencia, Vicerrectoría Académica. (2020). *Manual Docente Aprendizaje Servicio*. Universidad Católica de Temuco.

Furco, A. (1999). Self-assessment Rubric for the Institutionalization of Service-Learning in Higher Education. *Service Learning, General*, 127.

Gargallo López, B., Sánchez Peris, F., Ros Ros, C. y Ferreras Remesal, A. (2010). Estilos docentes de los profesores universitarios. La percepción de los alumnos de los buenos profesores. *Revista Iberoamericana de Educación*, *51*(4), 1-16.

Gottlieb, K. y Robinson, G. (2006). *A practical guide for integrating civic responsibility into the curriculum*. Community College Press.

Jacoby, B. (1996). *Service learning in higher education: concepts and practices*. Jossey-Bass.

Lennon, G. E. (2018). CIO o trayectorias singulares: el desafío de los diseños flexibles. *InterCambios: Dilemas y Transiciones de la Educación Superior*, *5*(1), 42-51. http://doi.org/10.29156/inter.5.1.9

Lupton, E. (2012). *Intuición, acción, creación: graphic design thinking*. Editorial Gustavo Gili.

Puig, J. y Palos, J. (2006). Rasgos pedagógicos del Aprendizaje-Servicio. *Cuadernos de Pedagogía*, 357, 61.

Rovira, J. y Puig, M. (2015). *¿Cómo realizar un proyecto de aprendizaje servicio?: 11 ideas clave*. Graó.

Samuelowicz, K. y Bain, J. D. (2002). Identifying academics' orientations to assessment practice. *Higher Education*, 43, 173-201.

Tapia, M. (2000). *La Solidaridad como Pedagogía*. Ciudad Nueva.

Universidad Católica de Temuco. (2021). *Plan de Desarrollo Institucional 2030*. Universidad Católica de Temuco.

Universidad de La Serena. (2024). *Modelo educativo Institucional Universidad de La Serena*. Universidad de La Serena.

Vice Gran Cancillería Universidad Católica de Temuco. (2019). *Ser y quehacer de la Universidad Católica de Temuco: Marco Inspirador y Principios Orientadores*. Universidad Católica de Temuco.

Villanueva, C. A., Ledesma, N. S., Revatta, S. G., Vargas, E. Q. y Barba-Briceño, L. E. (2022). Los estilos de aprendizaje, según los modelos de Kolb, Felder y Silverman: ventajas y desventajas. *Paidagogo*, *4*(1), 21-34. https://doi.org/10.52936/p.v4i1.99

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los/as autores/as:

Conceptualización: Simian Fernández, María Paula **Software:** Simian Fernández, María Paula; Álvarez Saavedra, Eugenia **Validación:** Simian Fernández, María Paula; Álvarez Saavedra, Eugenia **Análisis formal:** Simian Fernández, María Paula; Álvarez Saavedra, Eugenia **Curación de datos:** Simian Fernández, María Paula; Álvarez Saavedra, Eugenia**; Redacción-Preparación del borrador original:** Simian Fernández, María Paula; Álvarez Saavedra, Eugenia **Redacción-Re- visión y Edición:** Simian Fernández, María Paula **Visualización:** Simian Fernández, María Paula **Supervisión:** Simian Fernández, María Paula **Administración de proyectos:** Simian Fernández, María Paula **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Simian Fernández, María Paula; Álvarez Saavedra, Eugenia.

Financiación: Esta investigación no recibió financiamiento externo.

Agradecimientos: El presente texto nace en el marco de un proyecto DIDULS Regular de Docencia (nº DRD23538511) de la Universidad de La Serena, "Valoración del aprendizaje basado en proyectos interdisciplinarios, entre estudiantes de las asignaturas estrategias de negocios y emprendimiento." Asimismo, este artículo surge en el contexto de colaboración entre instituciones miembros de REDIS, Red de Escuelas del CRUCH.

AUTOR/ES:

María Paula Simian Fernández
Universidad Católica de Temuco, Chile.

Licenciada en Diseño y Diseñadora PUC; MsC Ergonomía UPC. (España). Diplomada en Desarrollo Curricular basado en Competencias, Gestión de Marketing, Gestión Estratégica en Educación Superior e Investigación en Docencia en Contexto de Diversidad Social-Cultural. El 2000 se incorpora a la UC Temuco realizando Docencia, Extensión, Investigación, Modelos de Utilidad y diversos cargos de Gestión desde Dirección de Carreras Diseño y Coordinaciones varias. Profesor Asociado. Miembro Titular de SOCHERGO (Sociedad Chilena de Ergonomía). Miembro Red Investigadores en Diseño, Universidad de Palermo, Buenos Aires Argentina. Profesionalmente proyecta arquitectura interior-equipamiento enfatizando Diseño Universal y Accesibilidad en sus proyectos.

msimian@uct.cl

Orcid ID: https://orcid.org/0000-0003-1958-8943
Academia.edu: https://uctemuco.academia.edu/SIMIANFERNANDEZMARIAPAULA

Eugenia Álvarez Saavedra
Universidad de La Serena, Chile.

Dra. en Diseño de la Universidad de Palermo, Ingeniera Comercial y Diseñadora Gráfica. Académica Universidad de la Serena, Chile. Diplomada en Docencia Educación Superior, investigadora y miembro del comité académico y foro de investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo, Buenos Aires Argentina. Profesionalmente experiencia en jefatura de empresas privadas en área de marketing, ventas y diseño gráfico en Chile y Argentina.

eugenia.alvarez@userena.cl

Orcid ID: https://orcid.org/0000-0002-4291-7963
Academia.edu: https://userena.academia.edu/EugeniaAlvarezSaavedra