

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Escuela de Posgrado



Competencias informacionales en estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico para la elaboración de un proyecto de diseño en un instituto privado de Lima

Tesis para obtener el grado académico de Magíster en Integración e Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación que presenta:

Nelly Selene Chávez Janto

María Isabel Córdova Cajavilca

Asesora:

Dra. Clara Jessica Vargas D'Uniam

Lima, 2021

DEDICATORIA

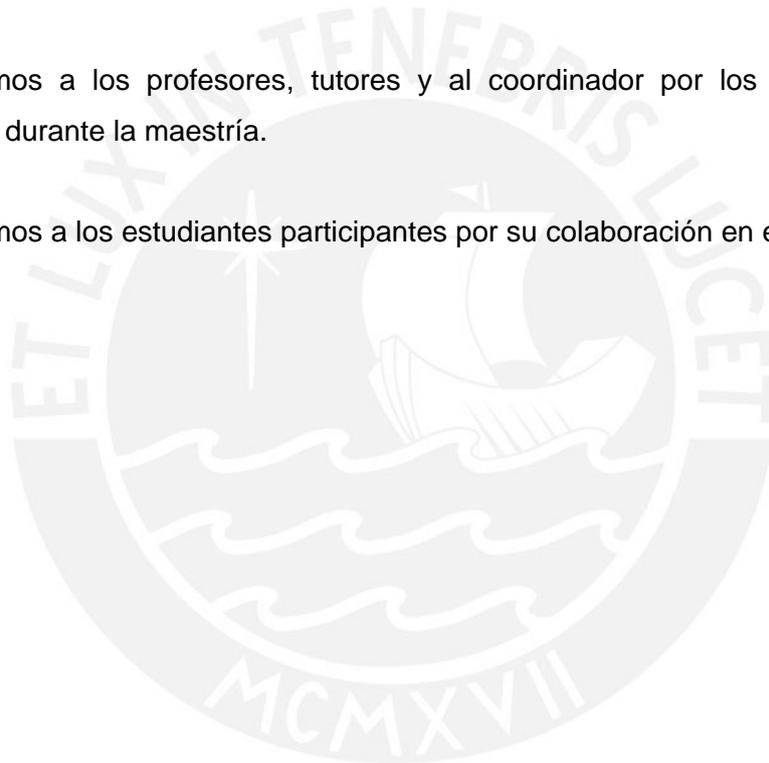
Agradecemos a Dios por guiarnos en el camino y permitirnos desarrollar esta investigación a pesar de las adversidades.

Dedicamos este trabajo a nuestras familias, que son nuestro soporte y motivación.

Agradecemos a nuestras asesoras por su orientación y acompañamiento necesario para culminar de forma satisfactoria.

Agradecemos a los profesores, tutores y al coordinador por los conocimientos impartidos durante la maestría.

Agradecemos a los estudiantes participantes por su colaboración en este trabajo.



RESUMEN

La investigación tiene como objetivo la identificación y descripción de las competencias que presentan los estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño gráfico para la elaboración de un proyecto de diseño en un instituto privado de Lima.

Se plantearon las competencias informacionales como tema principal, los cuales serán divididos en cuatro variables para poder identificarlas. Del mismo modo, se dará a conocer términos o definiciones de algunos proyectos de diseño gráfico, tales como empaques, donde los estudiantes harán uso de dichas aptitudes informacionales que son desarrolladas en las diversas carreras artísticas o creativas.

El enfoque de la investigación es cuantitativo, con un diseño no experimental cuyo nivel de investigación es descriptivo.

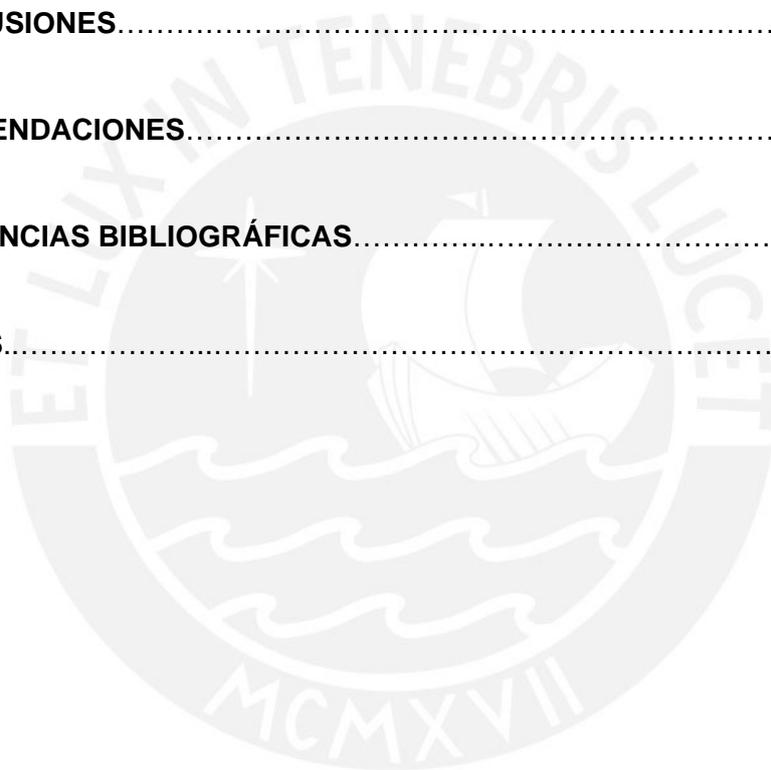
La población que se utilizó es de 134 estudiantes cuya muestra aplicada fue de 80. El recojo de información se realizó a través de la aplicación de la encuesta, cuyos instrumentos utilizados fueron dos cuestionarios.

Los resultados de la investigación muestran que los estudiantes de diseño de segundo ciclo presentan competencias informacionales en un porcentaje alto.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	6
PARTE I: MARCO TEÓRICO	12
I.- COMPETENCIAS INFORMACIONALES	12
1.1 Aspectos conceptuales.....	13
1.2 Deslinde conceptual.....	15
1.2.1 Competencias digitales.....	15
1.2.2 Habilidades de información.....	15
1.2.3 Competencias informáticas.....	16
1.2.4 Multialfabetización.....	17
1.2.5 Alfabetización informacional.....	18
1.3 Modelos de competencias informacionales.....	19
1.3.1 Modelo ALFIN.....	19
1.3.2 Modelo Gavilán 2.0.....	21
1.3.3 Modelo Big6.....	22
1.4 Modelo CID (Modelo Competencias Informacionales en Diseño Gráfico).....	23
1.4.1 Descripción.....	23
1.4.2 Etapas del modelo CID.....	24
1.5 Alfabetización Informacional en Perú.....	27
II. DISEÑO GRÁFICO	29
2.1 Definición.....	29
2.2 Producto de diseño gráfico.....	30
2.3 Empaque.....	32
2.3.1 Definición de empaque.....	33
2.3.2. Funciones y características de un empaque.....	34
2.3.3. Tipos de empaque.....	35
2.3.4. Proceso de diseño de un empaque.....	38

III. COMPETENCIAS INFORMACIONALES Y DISEÑO GRÁFICO.....	40
PARTE I: DISEÑO METODOLÓGICO Y RESULTADOS.....	43
1.1 DISEÑO METODOLÓGICO.....	43
1.1.1 Variables.....	45
1.2.1 Técnica e instrumentos.....	45
1.3.1 Procedimiento para analizar y organizar la información.....	48
1.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	48
CONCLUSIONES.....	62
RECOMENDACIONES.....	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
ANEXOS.....	71



INTRODUCCIÓN

El uso de la tecnología ha ido creciendo de forma progresiva desde mediados del siglo XXI, a partir de los años 80 aproximadamente, en un mundo inmerso en el proceso de la globalización y modernidad (Rueda, 2007), donde la tecnología digital tiene relevancia en la sociedad actual, pues proporciona múltiples experiencias que aportan valor a la información (Área, 2010) lo que ha evidenciado logros y beneficios con el uso de las TIC, específicamente en el entorno educativo ya que permite a los estudiantes de educación superior lograr ser “prosumidores” es decir, que estos puedan generar nuevo conocimiento y luego compartirlo en la red, ello requiere de mayores exigencias y habilidades en el tratamiento de la información.

Por ello, diversas investigaciones han mostrado que muchos estudiantes, tienen dificultades en el proceso de obtener información significativa para buscarla, gestionarla y transformarla, ya que ésta nos permite realizar con facilidad las actividades de nuestro quehacer académico, por lo que sería difícil e inaccesible manejar dicha “materia prima” fundamental en nuestra sociedad sobre todo en estos tiempos de cambio, tal como lo indican Uribe (2013) y Monereo (2007), entre otros. De este modo, Área (2010) menciona en su documento que los estudiantes de educación superior deben ser competentes, deben adquirir conceptos y criterios que permitan encontrar nueva información valiosa para su ámbito de estudio, académico o profesional. Al respecto, la UNESCO en la declaración de Praga en el año 2003, promueve la Alfabetización Informacional (ALFIN), la cual implica que todos los agentes educativos están llamados a orientar y facilitar el acceso a la información en las diversas instituciones de educación superior y otras entidades sociales.

Asimismo, se ha encontrado una gran variedad de términos conceptuales donde autores como Ortoll (2003) y Monereo & Pozo (2007) definen las competencias informacionales como “cultura de la información, habilidades informativas o alfabetización informacional” (p.25), ya que, al mejorar el escenario educativo relacionado con el profesional y personal, permita al estudiante adquirir dichas habilidades que contribuya con conocimiento de lo aprendido en su formación dentro una sociedad posmoderna. Por ello, estamos de acuerdo que dichas competencias en su conjunto, permitan al individuo solucionar de forma eficiente y adecuada la gestión del conocimiento para examinar y analizar su transformación que se aplicará

con éxito en diversos entornos y situaciones de ámbito académico y laboral, para una mejor interacción en la sociedad del conocimiento.

En este sentido, en el año 2011 la UNESCO menciona también que “la alfabetización informacional resalta el acceso de la información y su evaluación tomando en cuenta el uso ético de ésta, considerada hoy en día, como competencia básica donde cualquier usuario o ciudadano debe ser capaz de tomar decisiones oportunas de forma eficaz, en cualquier etapa de su vida” (Wilson, Grizzle, Tuazon, Akyempong, y Cheung, p.42), siendo así, el estudiante debe ser capaz de gestionar y optimizar su conocimiento para que a su vez, éste sea utilizado y transformado cuando se genere cualquier tipo de búsqueda donde la información recopilada sea de calidad.

En la actualidad, el proceso de formación que la institución debe lograr es generar en los estudiantes diversos escenarios donde el nuevo conocimiento que éstos puedan generar y transformar, por consiguiente, hacer uso del ecosistema informacional que les permita plantear soluciones creativas y efectivas frente a los diversos desafíos que pudieran presentarse en una sociedad globalizada, siendo competentes para poder emplear y adaptar la información de forma ética.

Sobre el tema, existen antecedentes de estudio como el de De Pablos (2010) cuyo documento “Competencias informacionales y digitales en educación superior”, menciona que dichas competencias están relacionadas directamente con el desarrollo de capacidades informáticas o instrumentales como visión evolutiva sobre la gestión de la información, donde la tecnología es usada como herramienta de formación del conocimiento, llámese TIC (Tecnología de información y comunicación), por lo que la educación superior tiene como reto la creación del conocimiento, así como un papel fundamental cuya base es el trabajo colaborativo ante las nuevas exigencias adaptadas a la tecnología, logrando así cambios sustanciales en sus modelos educativos, cuya flexibilidad admita la demanda de estas habilidades a procesos complejos que se presenten en el mercado laboral, que implique la construcción de conocimiento.

Asimismo, Pezoa (2010) menciona en su publicación “Conocer el diagnóstico de las competencias informacionales, en los alumnos de 1° año del Campus Curicó, Universidad Católica del Maule”, en la cual, los estudiantes de la institución no desarrollaron habilidades básicas necesarias para la elaboración de investigaciones,

así como también muestran inexactitudes en la búsqueda de información en la red u otros medios, tales como; libros, revistas, tesis, etc. de forma autónoma, lo cual, implica un desafío para el Sistema de Bibliotecas porque al detectar dichas carencias deben cubrir dichos vacíos y apoyar a los estudiantes para que mejoren en ese aspecto.

Por otro lado, en la tesis doctoral de Sánchez (2010), titulada “Competencias informacionales en la formación de las biociencias en Cuba”, señala que los elementos relacionados con las competencias informacionales deben garantizar el uso óptimo de las competencias digitales. Tal es así que los planes de estudio propuestos, muestran que carecen de estas competencias, porque los resultados obtenidos no fueron los esperados. Como consecuencia, los llevó a elaborar un plan de acciones conformado por 9 etapas, donde presentaron planes piloto para lograr la integración de una propuesta viable.

De esta manera, Gomes (2014) en su tesis doctoral “La Integración De La Alfabetización Informacional (ALFIN) en la Formación Del Estudiante Universitario: Análisis De Iniciativas en Brasil y España”, concluye que ALFIN, está situada como competencia genérica (común a todas las áreas y titulaciones), en el nivel de educación superior. Además, distintos organismos internacionales, nacionales recomiendan el proyecto Tuning tanto en Europa como en América Latina, considerándolo un aporte necesario para el proceso de formación del estudiante, para la construcción de una base sólida del aprendizaje autónomo y de la investigación que exige el aprendizaje permanente.

Asimismo, es preciso resaltar, la tesis presentada por el impulsor de la alfabetización informacional en América Latina, Alejandro Uribe (2008) titulada “Diseño, Implementación y Evaluación de una Propuesta Formativa en Alfabetización Informacional mediante un Ambiente Virtual De Aprendizaje a Nivel Universitario. Caso Escuela Interamericana de Bibliotecología Universidad De Antioquia”, el cual presenta y resalta los diversos programas realizados para la alfabetización informacional, los cuales, hacen uso de una variedad de estrategias didácticas utilizando las TIC, logrando en gran medida la adquisición de conocimientos y la habilidad para el logro de una buena interacción y gestión de información, la cual, permita a los estudiantes universitarios hacer uso de información confiable y veraz.

De esta manera, coincidimos con Sánchez (2010) quien menciona a “la universidad como la responsable de lograr respuestas a las expectativas como parte del aprendizaje a lo largo de la vida, en cuanto al logro de habilidades en las diversas áreas, así como la de la ALFIN” (p.10), puesto que la universidad es la institución educativa donde se forma a los futuros profesionales capaces de resolver diversas situaciones problema en el ámbito laboral, profesional entre otros.

Del mismo modo, es importante mencionar que Cowan (2014) da énfasis al papel de bibliotecarios y bibliotecas universitarias, como guías en el desarrollo de habilidades de información, si bien es cierto, aún no se ha establecido como normativa en las universidades, pero se sabe que ellos son pieza clave en la alfabetización de la educación superior, por ello, se están dando proyectos en algunas instituciones con algunos talleres que sirven de apoyo a los estudiantes tal y como lo hace la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Estas habilidades de información son necesarias en todas las carreras, especialmente en Diseño gráfico, ya que la información visual es la que prevalece en esa especialidad, puede ser de gran ayuda a la adquisición de estas competencias, debido a que el estudiante debe construir e integrar ideas, conceptos, texto e imágenes para presentarlos visualmente y que éstas generen expectativa e impacto, utilizando diversos recursos impresos y digitales tales como: medios electrónicos u otros medios de comunicación (Ambrose & Harris, 2009), todo esto enmarca el producto final que los alumnos de esta carrera conseguirán y aplicarán en su vida profesional.

Por ello, el estudiante incrementará sus destrezas, las cuales, logren un impacto productivo en el contexto académico, así éste optimizará su creatividad o proceso creativo que, al desarrollar las habilidades informacionales, permitan la creación de un proyecto gráfico de impacto e innovador, a su vez le sea útil a la sociedad o a su público objetivo. De esta manera, Insuasty (2012) propone que dicho proceso, se incrementa y se contextualiza mediante un conjunto de fases o etapas que pueden ser desglosadas hasta finalizar en el diseño de un producto, servicio, objeto, etc.

Finalmente, al revisar la variedad de conceptos y términos planteados por muchos autores, se concluye que, las competencias informacionales presentan cuatro

habilidades: identificar, buscar, evaluar y aplicar información, y surge la siguiente interrogante para el problema de investigación:

¿Cuáles son las competencias informacionales que presentan los estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño de un instituto privado de Lima para la elaboración de un proyecto de diseño?

Para dar respuesta a la pregunta planteada, es importante conocer los resultados de la presente investigación, pues mostraremos, cuáles son las competencias que presentan los estudiantes del segundo ciclo de la carrera de diseño gráfico en una institución privada.

Por lo expuesto, nuestra investigación se ha organizado de la siguiente forma: el primer capítulo profundiza el tema sobre competencias informacionales, así como enfatiza el deslinde conceptual entre términos como habilidades informacionales, competencias informáticas, alfabetización informacional y multialfabetización. Adicionalmente, se presentarán tres modelos, tales como: Gavilán, Big 6 y ALFIN (Alfabetización Informacional), cada uno con sus diversas etapas. Asimismo, con base en los modelos mencionados, se ha adaptado un nuevo modelo que se ha denominado: **CID** (Competencias informacionales en Diseño) el cual cuenta con cuatro etapas de acuerdo a la realidad educativa a investigar, ya que, actualmente el desarrollo de dichas competencias forma parte del perfil profesional y laboral en la sociedad del conocimiento, siendo el uso de la tecnología, la herramienta principal en el tratamiento de información.

En el segundo capítulo, se especifica la definición de diseño gráfico y cómo se ha desarrollado en nuestro país. Del mismo modo, en este capítulo se describe cuáles son los proyectos que la institución propone de acuerdo al currículo propuesto cuando se aplicó el estudio. Asimismo, se muestra la conceptualización de los proyectos de diseño planteados en la institución educativa privada, tales como el desarrollo y proceso de empaque, su definición, características, tipos, etc. De esta forma, el producto se consolida como parte de la evaluación final para que éste sea significativo y logre una solución efectiva dentro del diseño gráfico.

Cabe precisar que la presente investigación aporta a la línea Currículo y didáctica con Tecnologías de la Información, ya que este tema permite observar los procesos

de aprendizaje y uso de la tecnología de forma básica, donde los estudiantes muestren las destrezas que forman parte de sus competencias informacionales.



PARTE I: MARCO TEÓRICO

I. COMPETENCIAS INFORMACIONALES

En la actualidad, el acceso a la información proporciona un vasto e importante cúmulo de experiencias que aportan valor agregado a nuestra sociedad, sin embargo, también se ha observado un crecimiento masivo de este universo de datos, donde la creación y difusión de contenidos, muchas veces no es confiable causando caos y desconcierto en el acceso de información que debe satisfacer las necesidades individuales y colectivas en el universo informacional. Por ello, se debe facilitar a través de diversos formatos digitales e impresos, cuya alternativa es comunicar diversos escenarios en el ámbito local y global. De tal manera, que proporciona conocimiento con ayuda de la tecnología, siendo posible almacenarla, organizarla y clasificarla para luego reutilizarla según las necesidades del mercado.

Del mismo modo, el uso de las TIC en el ámbito educativo, permite al estudiante desenvolverse en contextos cada vez más exigentes, especialmente a nivel universitario, donde la información se debe gestionar de forma eficaz para que ésta sea transformada, valorada por su aporte y que a su vez sea funcional, para finalmente convertirse en prosumidores (unión de dos palabras: productor y consumidor de información y contenidos), el cual cause impacto a través del tiempo en la sociedad del conocimiento, siendo competitivo, ya que es un reto a nivel global.

No obstante, Área (2007) afirma que “uno de los nuevos retos educativos consiste en formar, cualificar a los sujetos como usuarios inteligentes de la información que les permita distinguir lo relevante de lo superfluo” (p. 2) y para la Comisión Mixta CRUE-TIC (La Comisión Sectorial de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de la Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas) y Rebiun (Red de Bibliotecas Universitarias):

“...las competencias informacionales son el conjunto de conocimientos, habilidades, disposiciones y conductas que capacitan a los individuos para reconocer cuándo necesitan información, dónde localizarla, cómo evaluar su idoneidad y darle el uso adecuado de acuerdo con el problema que se les plantea” (2009, p.8).

En el marco de lo expuesto, el manejo de la información y las TIC son importantes para una buena gestión del conocimiento, porque permite al estudiante discernir y dar solución a diversos problemas que se presenta en una sociedad competitiva. Sin embargo, ésta no se realizará, si el individuo no puede crear información, ni mucho menos producirla, sin antes lograr la adquisición de dichas habilidades para ser competentes informacionales.

1.1 Aspectos conceptuales

Según Díaz (2008) las competencias informacionales son el conjunto integrado de recursos (conocimientos, habilidades, actitudes) que se desarrollan en un contexto establecido, para la resolución de problemas y situaciones diversas, para que la información que se logre gestionar, obtenga como resultado ser competente a lo largo de la vida.

Para el desarrollo de la presente investigación, se ha encontrado diversa terminología realizada por muchos autores, desde competencias informacionales (Ortoll, 2003), habilidades informacionales, information literacy (Cowan, 2014), alfabetización informacional (Pasadas, 2007) y ahora multialfabetización informacional (Uribe, 2015).

La evolución de dicha terminología ha variado con el tiempo sus argumentos aplicados a un contexto determinado, puesto que, al realizar la búsqueda de diversas fuentes bibliográficas, se precisa que el término “competencias informacionales” se encuentra relacionado directamente con “Alfabetización informacional” tal y como lo señala Díaz (2008).

Por ello, desde 1997 Cornella precisa el término de alfabetización, como un nuevo significado a la sociedad del conocimiento, la generación, el proceso y transmisión de información se transforman en una de las principales fuentes de productividad y valor.

Por otro lado, de acuerdo a la Association of College & Research Library o ACRL menciona los estándares que relacionan las competencias informacionales con las prácticas de búsqueda, evaluación y uso de la

información; relacionadas en función de la adquisición, desarrollo, así como la demostración de habilidades individuales.

A continuación, se muestra cómo ha evolucionado la definición de competencias informacionales denominada con el tiempo ALFIN: (tabla 1):

Período 1 1974 - 1986	Período 2 1987 - 1997	Período 3 1998 - 2001	Período 4 2002 - 2005	Período 5 2006 -
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Surgimiento del término. ▪ Utilización a la par de otros términos con poca diferenciación. ▪ Aún muy estrechamente relacionado con la instrucción bibliográfica y la formación de usuarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diferenciación mayor del término. ▪ Primeros modelos pedagógicos. ▪ Reconocimiento de su importancia educativa y socio-económica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definiciones reconocidas. ▪ Trabajo colaborativo: profesionales e instituciones. ▪ Inclusiones en los currículos. ▪ Normas- Estándares. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidación pedagógicos y normas-Est. M. ▪ Métodos de evaluación. ▪ Buenas prácticas y casos de éxito. ▪ Estados del arte con distintos alcances. ▪ ALFIN como proceso contextual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paradigma educativo S. XXI. ▪ Aprendizaje para toda la vida (Lifelong learning) ▪ Competencias transversales y en diferentes facetas-roles. ▪ Desarrollos en ALFIN desde otros contextos geográficos. ▪ Repositorios, portales y demás que recolectan los desarrollos prácticos y teóricos. ▪ Formación en ALFIN mediante E-learning. ▪ Divulgación mayor del quehacer de ALFIN vía web 2.0.
ZURKOWSKI (1974) BURCHINAL (1976) OWENS (1976) HAMELINK (1976) GARFIELD (1979) MARLAND (1981) MASUDA (1983) HORTON (1983) BREMK (1985) IRVING (1985) JOHNSTON (1985) DEMO (1986) TAYLOR (1986) HARTSUIJKER (1986)	RIDGEWAY; EISENBERG Y BERKOWITZ (1990); OCHS et al (1991); GOODIN (1991); DESS (1991); BJORNER (1991); RADER (1991); GRATCH et al (1992); DOYLE (1992,1994,1996); MCCLURE (1994); BEHRENS (1994); BREMK y SENN (1994); BRUCE (1995); BARCLAY (1995); C.H.A-RATTERAY y SIMMONS (1996); SHAPIRO y HUGHES (1996); SNAVELY y COOPER (1997); BARRY (1997); MUTCH (1997); CARBO (1997); BRUCE (1997); CALIFORNIA SCHOOL LIBRARY ASSOCIATION (1997); GRASSIAN (1997)	ALA/ASSL/AECT (1998) BUNDY (1998); ALA (1999); SCONUL (1999); ALA/ACRL (2000); ALA/ACRL. RASPA y WARD (2000); BRUCE (2000); BRUCE y CANDY (2000); JULIEN (2000); THOMPSON y HENLEY (2000); ALA/ACRL (2001); CAUL (2001); BASLI (2001); BAWDEN (2001)	JISC (2002); SAILS (2002-2003); ALA/ACRL (2003); VIRKUS (2003); UNESCO/ IFLA (2003); P. 21 S T C. SKILLS (2003); SCONUL (2004); KUILTHAU (2004); WEBBER Y JHONSTON (2004- 2006); UNESCO/ IFLA, 2005	UNESCO/LAU (2006); UNESCO (2006); BRUCE (2006); WEBBER y JHONSTON (2006); UNESCO/LAU et al (2007); NILFS (2008); UNESCO/HORTON (2008); UNESCO/LAU y CATT (2008); UNESCO (2008); UNIVERSITY OF WASHINGTON (2009); OBAMA/ALA (2009); Sitios y servicios ALFIN WEB 2.0 (2003-2006...2010...)

Tabla 1 Evolución de la terminología ALFIN
Fuente: Uribe (2013, p.19)

Según la tabla 1 podemos observar que el término Alfabetización informacional (ALFIN) se inició como proyecto interno en las bibliotecas a través del servicio de formación de usuarios, y con el transcurrir de los años evolucionó haciendo uso de las herramientas diversas, por lo que el término fue perfeccionándose para consolidarse en modelos pedagógicos adaptándolo al currículo, con el objetivo de poder desarrollar las destrezas en la gestión de información en estudiantes de nivel superior. Del mismo modo, en el último periodo, ALFIN fue desarrollado en otros entornos geográficos haciendo uso de la tecnología para facilitar el aprendizaje de dichas competencias en la sociedad de la información y cubrir así las necesidades de los individuos en el siglo XXI, esto a su vez va de la mano con la transformación de las TIC, los cuales, emplean los recursos y herramientas necesarias para dar respuesta inmediata a los usuarios que lo soliciten.

1.2. Deslinde conceptual

En esta sección se desarrollarán cinco definiciones de competencias y/o habilidades relacionadas entre sí, las cuales, son utilizadas como términos similares aplicados en diferentes áreas, por ello consideramos importante hacer el deslinde conceptual, que presentamos a continuación:

1.2.1 Competencias digitales

Según la American College of Occupational and Environmental Medicine (1998), afirma que la competencia puede ser definida como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten realizar una tarea para el logro de un resultado eficaz.

Márquez define a las competencias digitales como:

...la capacidad de aplicar de manera integrada aquellos conocimientos adquiridos y rasgos de personalidad que permiten resolver situaciones diversas: conocimiento de los sistemas informáticos, uso del sistema operativo, búsqueda y selección de información en internet, comunicación interpersonal y trabajo colaborativo, gestión electrónica como actitudes ante las TIC (2000, p. 3).

Se infiere que la transformación está relacionada con dichas competencias, ya que, por diversas situaciones, estos cambios modifican sus procesos tradicionales necesarios para su desempeño donde cubrir la necesidad del estudiante haciendo uso de las TIC, desarrolla creatividad y flexibilidad en la adquisición de nuevas destrezas importantes en la sociedad informacional.

1.2.2 Habilidades de información

Según Lau (2007) afirma que habilidad informativa o habilidad informacional es “la habilidad para encontrar y usar información” (p. 1). Por lo que, se sabe que la información es un recurso de vital importancia para el éxito del aprendizaje, aplicado en todo ámbito, donde la sociedad se beneficia en el medio informativo y comunicativo,

en lo laboral y académico, así como en el uso cotidiano de cualquier ciudadano en cualquier contexto.

Por otro lado, Marciales-Vivas (2008) considera a las habilidades de información como al logro de la interacción eficaz con alguna fuente de información, puesto que se adaptan al contexto donde se utilizan, igualmente están asociadas al conocimiento personal.

Por ello, en esta investigación, consideramos que las habilidades de información son aquellas destrezas que permiten al estudiante llevar a cabo el proceso de distribuir, compartir, así como gestionar la información de manera óptima para su desarrollo y beneficio, de tal manera que, al aplicarla a cualquier entorno de su vida académica, profesional y personal, pueda contar con las estrategias adecuadas para hacer uso de ella de forma oportuna y democrática.

1.2.3 Competencias informáticas

Según la Comisión Mixta (La Comisión Sectorial de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de la Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas) CRUE-TIC y Rebiun afirman que “las competencias informáticas son el conjunto de conocimientos, habilidades, disposiciones y conductas que capacitan a los individuos para saber cómo funcionan las TIC, para qué sirven y cómo se pueden utilizar para conseguir objetivos específicos” (2009, p.7).

Sin embargo, Uribe (2012) tiene un concepto más extenso de las competencias informáticas:

Son los conocimientos, habilidades y actitudes que posibilitan a las personas o grupos a utilizar de manera eficiente y eficaz, crítica y ética, las tecnologías de la información y la comunicación–TIC–, como medios para acceder a información de carácter académico, científico, profesional, laboral, cultural, político, social, de entretenimiento, etc. e interactuar con objetos/recursos/espacios de aprendizaje mediados por TIC. Estas competencias interrelacionan el uso de computadores, programas de software, herramientas y servicios de Internet, redes, plataformas virtuales de aprendizaje, entre otros (p.13).

En el desarrollo de nuestra investigación, coincidimos con los autores citados en el sentido de que dichas competencias informáticas son capacidades que se desarrollan en el manejo adecuado de tecnologías de la información y comunicación para adaptarse a los cambios de forma autónoma, creativa y resolutiva las cuales, ayudarán al individuo a desenvolverse con versatilidad y constantemente evolución, ya que estas capacidades cambian a la par. En relación con las competencias informacionales están estrechamente vinculadas, pues permite lograr mayor alcance en la gestión oportuna y eficaz de la información para obtener como resultado generar nuevo conocimiento. Esto, permite al estudiante que contribuya de forma activa en la creación de un nuevo proyecto y/o investigación, la cual hace uso de diversas plataformas como repositorios, motores de búsqueda, bases de datos, etc.

En tanto, las capacidades básicas de procesamiento de datos que están incluidas dentro de las competencias informáticas como el manejo operativo del computador, el uso de software y/o sistemas operativos permiten al usuario desenvolverse de forma resolutiva en el manejo de datos.

1.2.4 Multialfabetización

Esta terminología fue utilizada por el New London Group (NLG) en el año de 1996, haciendo uso del concepto de alfabetización, pero el concepto fue trabajado por dos autores miembros del grupo mencionado: Bill Cope y Mary Kalantzis. Asimismo,

Marzal (2009) menciona que:

...la alfabetización múltiple se refiere tanto a la adecuación de los contenidos a diferentes culturas según cada usuario, considerado como ente social y en un plano de multiculturalismo, como en cuanto a su habitus, del que hablan algunos expertos y que se traduce en la actitud o predisposición que tenga la persona hacia las TIC (p.133).

Para la presente investigación y coincidiendo con Uribe (2015) el término multialfabetización es la integración, decodificación, combinación y adecuación de las competencias aprendidas, así como

el uso apropiado de las TIC, además del uso de los datos con sentido ético y crítico. Por ello, en los documentos de la UNESCO (2011) el término multialfabetización permite a los usuarios la interacción con los diversos medios de comunicación y otros proveedores para obtener información de calidad y poder acceder a ella, de forma inteligente en línea o fuera de ella, en otros términos, la alfabetización mediática e informacional.

1.2.5 Alfabetización informacional

Se considera que tener alfabetización informacional es “saber cuándo y por qué necesitas información, dónde encontrarla, y cómo evaluarla, utilizarla y comunicarla de manera ética” (CILIP, 2004, p .79; Abell et al, 2014).

En muchos textos la definición de competencias informacionales se puede encontrar como alfabetización informacional conocido también como ALFIN, ya que en bibliotecología tiene un largo camino recorrido que inició desde hace más de treinta años.

Por ello, citamos a varios autores que comparten sus puntos de vista, tales como el concepto integrador que necesitan los ciudadanos para su aprendizaje y desarrollo a lo largo de la vida, donde el uso frecuente de las habilidades y estrategias cuando acceden a la información se hace de forma eficiente. Debido a ello, se dice que este proceso de instrucción tiene como finalidad que una persona sea capaz de tener habilidad resolutoria y pueda tomar decisiones, mediante la búsqueda, comprensión, evaluación y comunicación (Benito, 2007).

Por otro lado, la alfabetización informacional se encuentra en el núcleo del aprendizaje durante el transcurso de la vida, instruye a la gente sin discriminación de clase y condición “para buscar, evaluar, utilizar y crear información de forma eficaz para alcanzar sus metas personales, sociales, profesionales y académicas. Asimismo, constituye un derecho humano básico en el mundo digital y promueve la inclusión social de todas las naciones” UNESCO (2011, p.16).

Mujica (como se citó en Doyle, 1994), determina que el término ALFIN “es la capacidad de acceder, evaluar y utilizar la Información a partir de una variedad de fuentes” (2012, p.1).

De acuerdo a las últimas investigaciones, el término “multialfabetización” comprende la alfabetización informacional y digital, constituye de tal forma, el logro de una aplicación más integral.

Cabe indicar que este trabajo, está utilizando el concepto más aproximado a alfabetización informacional debido a que es el más cercano a nuestra investigación.

1.3 Modelos de competencias informacionales

Hace un par de décadas se ha originado una variedad de terminologías sobre ALFIN, por lo que, al revisarla de forma minuciosa por la comunidad científica, se han validado solo algunas definiciones que desde entonces han evolucionado con el tiempo.

Un modelo de Alfabetización Informacional es un marco teórico que trata de presentar el nivel de competencias necesario para que una persona adquiera las habilidades que le hagan ser alfabetizado en información en un determinado estadio evolutivo. El desarrollo operativo de estos modelos se lleva a cabo a través de normas, conformadas en listados de categorías, que describen la naturaleza y el alcance que presenta cada uno de esos constructos (Cuevas Cerveró, 2007, p.253)

Desde entonces, se ha buscado aplicar métodos eficaces que permitan mejorar de forma gradual una mejor gestión y tratamiento de la información para el beneficio de la sociedad.

1.3.1 Modelo ALFIN

Los inicios del término surgen con la denominación en inglés Information Literacy o INFOLIT con Zurkowski en el año 1974, pero está relacionado con la formación de usuarios en las bibliotecas. Durante el año 1987, se reconoce su importancia educativa. Y en 1998 se generan normas y estándares. Luego, se producen casos de éxito de la aplicación del modelo hacia el año 2002.

El Modelo ALFIN (Alfabetización Informacional) propiamente dicho, fue conocido en el año 2004 por CILIP (Chartered Institute of Library and Information Professionals) en Reino Unido, para esta institución la Alfabetización informacional “es saber cuándo y por qué se necesita información, dónde encontrarla, y cómo evaluarla, utilizarla y comunicarla de manera ética” (p.79).

Bruce (2003) entiende por alfabetización en información, al conjunto de aptitudes para localizar, manejar y utilizar la información de forma eficaz para una gran variedad de finalidades. Como tal, se trata de una habilidad genérica importante que permite a las personas afrontar con eficacia la toma de decisiones, la solución de problemas o la investigación.

Uribe (2013) define de forma integral el concepto de alfabetización informacional como un:

proceso de enseñanza-aprendizaje donde cualquier persona utilice diversas estrategias didácticas en diversos ambientes de aprendizaje, donde consolide las competencias en lo informático, comunicativo e informativo, que le permitan identificar sus necesidades de información mediante el uso de diversos formatos, medios y recursos físicos o digitales para localizar, seleccionar, recuperar, organizar, evaluar, producir, compartir y divulgar en forma adecuada y eficiente esa información, con una posición crítica y ética a partir de sus potencialidades (p.12).

Uribe integra el modelo ALFIN, tal como lo conocemos en Iberoamérica, en siete etapas:

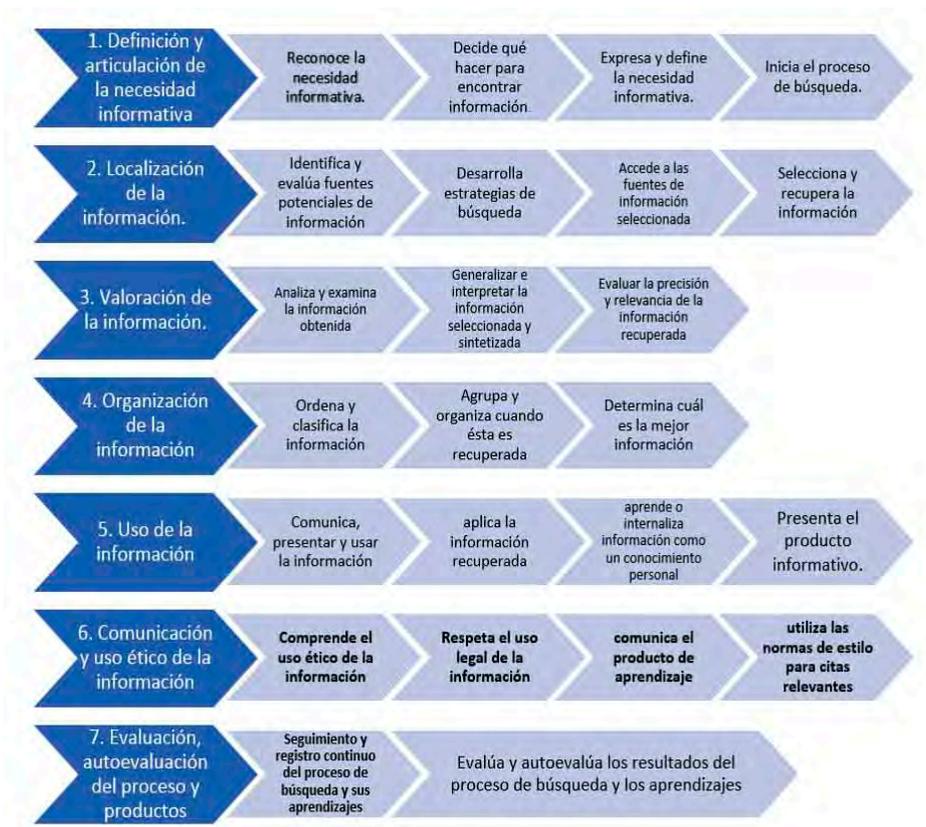


Gráfico 1. Etapas de ALFIN.

Fuente Uribe (2013 p.70)

1.3.2 Modelo Gavilán 2.0

El modelo Gavilán surge bajo la necesidad de generar un modelo de solución en competencias en el manejo de la información (CMI) y fue creado por la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU).

Inicialmente, se implementó en tres instituciones educativas de la ciudad de Cali, Colombia y está basado en los Modelos Big6 y OSLA (Asociación de bibliotecas escolares de Ontario).

En la actualidad, este modelo se utiliza para el desarrollo de investigaciones de tipo académico, así como para resolución de problemas.

Según Eduteka tiene cuatro etapas fundamentales que permiten ejecutar un proceso de investigación:

1. Definir el problema de información.

Plantear y analizar la pregunta inicial, construir un plan de Investigación, formular preguntas secundarias y evaluar el paso 1.

2. Buscar y evaluar información.

Identificar y seleccionar las fuentes de información más adecuadas, acceder a las fuentes de información seleccionadas y evaluar las fuentes encontradas, finalmente, evaluar el paso 2

3. Analizar la información.

Elegir la información más adecuada para resolver las preguntas Secundarias, leer, entender, comparar, y evaluar la información seleccionada, así como, responder las preguntas secundarias y evaluar el paso 3.

4. Sintetizar la información y utilizarla.

Resolver la pregunta inicial, elaborar un producto concreto, comunicar los resultados de la investigación y evaluar el paso 4 y el proceso. (Eduteka 2007, p.1)

Cabe precisar que el modelo Gavilán se inspiró en el ave del mismo nombre cuya característica principal en la agudeza visual y habilidad excepcional, buscar, localizar y cazar, que cumple con el propósito del modelo (Eduteka, 2007)

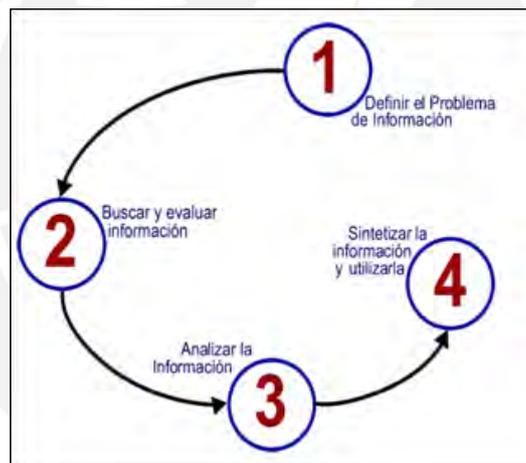


Gráfico 2. Modelo Gavilán

Fuente: Eduteka (2007)

1.3.3 Modelo Big6

El modelo BIG 6 fue creado en 1990 por Mike Eisenberg y Bob Berkowitz en Estados Unidos. Este modelo se define como un proceso sistemático para la resolución de problemas y la toma de decisiones apoyado en el pensamiento crítico desarrollando competencias en el manejo de información.

Su terminología en inglés se denomina “Information literacy”, “Information communication” o “ICT Skills”, y para nuestra investigación lo tomaremos como “Information Literacy” o su traducción al español “Alfabetización informacional”.

Este modelo se enfoca en el uso y manejo estratégico de la información, mediante el cual, el estudiante identificará los objetivos de la investigación: buscar, usar, sintetizar y aplicar información creíble y relevante. El modelo de alfabetización informacional Big6 se adapta a cualquier nivel educativo, materia, o entorno laboral. A continuación, mencionamos las seis etapas que este modelo contempla (Eisenberg, 2001).

1. Definición de la tarea a realizar
2. Estrategias para buscar información
3. Localización y acceso
4. Uso de la información
5. Síntesis
6. Evaluación

Tomando como base los modelos expuestos, en nuestra investigación planteamos un cuarto modelo al que denominamos Modelo CID, para el cual hemos considerado solo cuatro etapas básicas por ser más pertinente en relación al logro de las competencias informacionales en la carrera de Diseño Gráfico.

1.4 Modelo CID (Competencias informacionales en Diseño Gráfico)

1.4.1 Descripción

La evolución de la alfabetización informacional ha permitido el uso de las TIC como herramienta fundamental para el desarrollo apropiado de la información utilizando diversos criterios, recursos y estrategias que permitan interpretar el lenguaje: textual, icónico y auditivo, donde prevalece la interactividad, esto se añade a las fuentes impresas que muestran solo texto e imagen de manera bidimensional, el cual permita al estudiante ser competente para obtener la información de

modo que éste comunique y difunda sus ideas plasmadas a un proyecto de diseño haciendo uso de la tecnología impresa o digital.

Por lo tanto, esta investigación plantea el modelo de competencias informacionales dirigido al sector de Diseño Gráfico, pues es un entorno dinámico y visual que se sintetiza en cuatro etapas, el cual se presenta a continuación.

1.4.2 Etapas del Modelo CID

La propuesta del modelo CID, es una adaptación propia de los modelos estudiados sobre Alfabetización Informacional: modelo Big 6, modelo Gavilán y modelo ALFIN, este modelo se elabora en cuatro etapas: Identificación, búsqueda, evaluación y aplicación de la información, cumpliendo estos aspectos se determinará si el estudiante es competente.

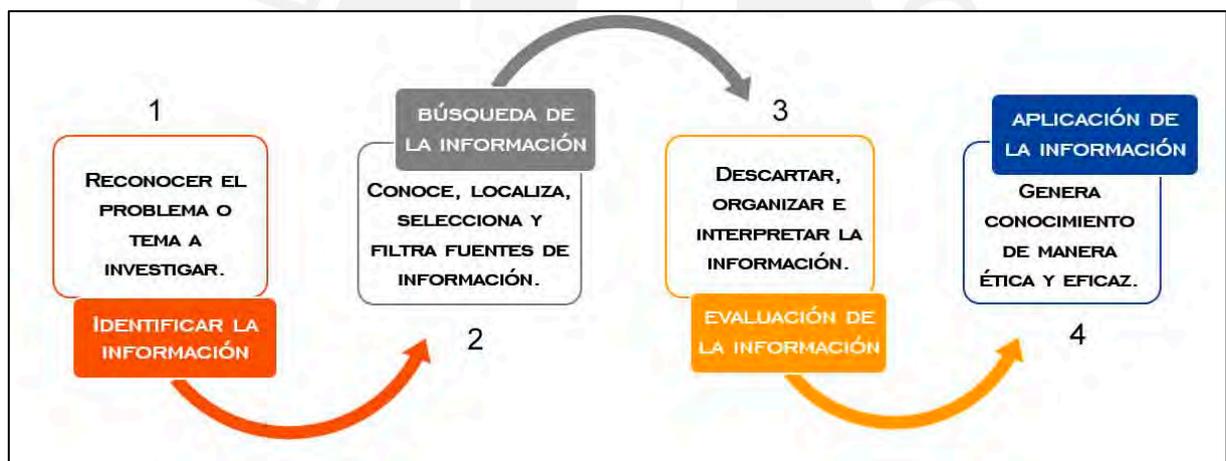


Gráfico 3. Etapas del modelo CID (2016)

Elaboración propia

1. Identificación de la información:

Es el primer paso que se realiza de forma gradual en el tratamiento de la información. Se refiere al reconocimiento del problema o tema a investigar, siendo necesario para enfocar, establecer y/o delimitar la necesidad informativa o información solicitada.

Por ejemplo: El estudiante necesita elaborar un folleto, para ello necesita reconocer el tema exacto o relacionado, ¿un folleto para qué?, para comunicar algo sobre un evento, o sobre una actividad. Está claro que requiere delimitar e identificar la necesidad de búsqueda.

2. Búsqueda de la información:

Una vez identificado el tema que necesita o los datos precisos, se debe realizar la búsqueda como conjunto de procesos que encuentren la data o información solicitada, ya que permite el acceso de la información como respuesta a la localización en diversas fuentes electrónicas o impresas, tales procesos como: Conoce, localiza, selecciona y filtra fuentes de información en formatos digitales o impresos.

Por ejemplo: Siguiendo el ejemplo anterior, el tema a buscar es modelos de folletos sobre venta de bebidas gaseosas.

El término a buscar sería: folletos de diversas marcas de bebida:

Flyer de coca cola, diseño afiche de gaseosas o diversos tipos de publicidad referente al tema de bebidas gaseosas.

3. Evaluación de la información:

Determina de forma sistemática juicios de valor, es decir que la información encontrada es analizada para determinar si es pertinente para la investigación, es descartada u organizada e interpretada para ser utilizada según el criterio de la necesidad planteada y su posterior aplicación.

Por ejemplo: encuentra folletos de Coca Cola de los años 80s, y 70s, debe especificar más porque quizás requiera de años más próximos a la actualidad, puede reformular y obtener la información que buscaba.

4. Aplicación de la información.

La información obtenida es utilizada para generar conocimiento o productos de investigación de una manera ética y comunicada de manera eficaz. Por tanto, esta etapa se considera como satisfecho o cubierto el problema.

Por ejemplo: Aplica como referencia los diseños elegidos para que le sirva como modelo de lo que buscaba y pueda inspirarse y culminar su proyecto.

Es preciso mencionar, que el desarrollo de las competencias informacionales demanda o requiere el manejo básico de las competencias digitales, que según Uribe (2013), se considera dentro de las primeras destrezas tales como el uso de software, uso de computadora, motores de búsqueda, etc. Al mismo tiempo, consideramos que las “TIC son el medio principal para el desarrollo de las competencias informacionales” (Coloquio de estudiantes de Ciencias de la Información, PUCP, 2015).

Del mismo modo, el aporte de nuestra investigación es adaptar las principales tendencias de Competencias informacionales ALFIN (Uribe, 2015) a nuestro contexto o realidad educativa, según sea desarrollado y aplicado a estas realidades de acceso a la información para el respeto de los perfiles de los estudiantes.

Asimismo, es importante precisar que el término “alfabetización informacional” o “competencias informacionales” se ha transformado desde hace algunos años a “**multialfabetización**”, esto según Uribe (2013) y la UNESCO, este término comprende diversas alfabetizaciones como la digital, impresa, espacial, visual, informacional, cultural y comunicacional.

Para finalizar esta sección, las cuatro etapas que se plantean líneas arriba, son las propuestas para la presente investigación, dirigidas a la población estudiantil de Diseño de una institución privada de Lima, las cuales permitirán el desarrollo de estudiantes competentes en alfabetización informacional como habilidades de apoyo para afrontar los retos específicos de su área de estudio.

1.5 Alfabetización informacional en el Perú

El inicio y continuidad de la alfabetización informacional en Perú se ha llevado a cabo en las universidades e institutos de Educación Superior, que hoy en día, forma parte de las competencias básicas que toda persona debe lograr para un buen desenvolvimiento en el universo informacional.

A continuación, presentamos los resultados evidenciados en el informe de Uribe (2011) donde observaremos la situación de ALFIN en 106 instituciones educativas peruanas basándose en la información de las páginas web de dichas instituciones.

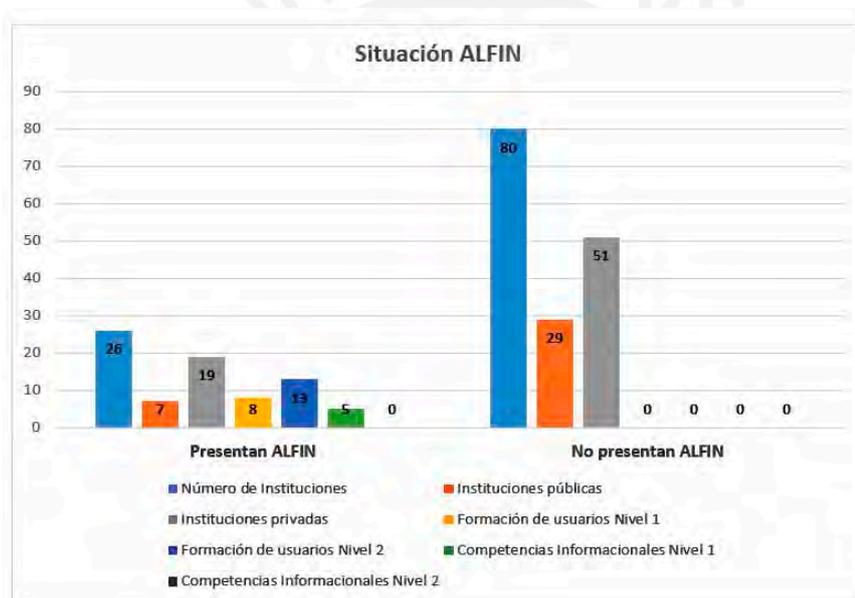


Gráfico 4. Situación de ALFIN en Perú. Elaboración propia basada en informe Alfabetización Informacional en las universidades IES peruanas (Uribe, 2011)

En conclusión, este estudio evidencia el caso de Perú el cual muestra avances importantes en algunas instituciones de enseñanza superior, sin embargo, aún hay trabajo por hacer desde el centro de información de las universidades, así como desde sus bibliotecas para lograr el desarrollo de un nivel adecuado de competencias en los usuarios y asumir el rol de la alfabetización informacional como estrategia-proceso fundamental y transversal (Uribe, 2011).

El estudio concluye también que el Perú, con respecto a otros países de Latinoamérica, ha desarrollado proyectos de Alfabetización Informacional (ALFIN), en mayor cantidad, debido a que se ha observado en instituciones privadas, mayor interés en su aplicación, a diferencia del resto de países de América Latina donde sobresalen instituciones públicas como entes que lideran estos proyectos.

Tal y como se ha observado en los modelos anteriores, todos ellos comprenden diversas etapas e incluso algunos más complejos que otros. Por ello, depende a qué grupo de estudiantes y/o nivel educativo van dirigidos, pues en sus inicios varios de estos proyectos abarcaron desde la etapa escolar, los cuales, fueron perfeccionándose de forma progresiva para alcanzar el nivel obtenido hasta llegar a la etapa universitaria, esto se debe a que la rigurosidad del manejo de la información es más exhaustiva en algunos modelos.

Por lo tanto, si se quiere que el estudiante adopte y se apropie de estos recursos, se debe tener en cuenta que esta investigación toma como referencia la alfabetización informacional, haciendo uso de cuatro pasos básicos e ineludibles como se muestra en nuestro **modelo CID**, donde se observa el manejo de información adecuada, como requisito fundamental para el desarrollo innovador del entorno digital y tecnológico de forma segura, ágil y eficiente de los datos.

II. DISEÑO GRÁFICO

Es importante conocer esta disciplina, que en los últimos años ha cobrado relevancia, así como formalidad estética, ya que el diseño permite transmitir y comunicar, en todo sentido, colores, formas y las ideas por medio de imágenes visuales.

Es tan significativa su relevancia, que como señala Carlos Soto (2020), el diseño gráfico pasó de “manualidad” a oficio y luego la disciplina pasó a enseñarse de manera técnica y profesional en las aulas de instituciones de educación superior. Por ejemplo, en Perú, su enseñanza se dio desde los años 80s, de manera técnica y se ha profesionalizado y las universidades más prestigiosas de Lima lo dictan como carrera de 5 años.

Asimismo, la investigación está enfocada en esta materia de las industrias creativas, por lo que a continuación, se presentan los conceptos relacionados al Diseño Gráfico.

2.1 Definición

El Diseño Gráfico es una disciplina dentro de las artes que ha evolucionado desde su inicio con la imprenta, pasando desde su primer reconocimiento como arte comercial a finales del siglo XIX, hasta ahora que ha experimentado cambios académicos y tecnológicos que han establecido una serie de principios mediante los cuales el Diseño Gráfico se puede enseñar, comprender y practicar.

Según Gavin Ambrose (2009) el Diseño Gráfico toma las ideas, los conceptos, el texto y las imágenes, y los presenta en una forma visualmente atractiva a través de medios impresos, electrónicos u otros medios de comunicación.

Asimismo, Joan Costa, reconocido diseñador español es más profundo en su concepto, y señala que el Diseño Gráfico:

“tiene la propiedad de comunicar información sobre realidades y fantasías, hechos pasados y futuros, e incluso sobre realidades invisibles. La respuesta nos dice que el diseño gráfico es un *sistema de lenguaje*: sirve para hablar de todo, incluido él mismo” (2014, p.93).

Entonces, podemos definir el Diseño Gráfico como una disciplina del arte que comunica visualmente ideas acerca de todo lo que existe, es decir comunica gráficamente a través de imágenes.

2.2 Producto de Diseño Gráfico

Teniendo como base la definición de “diseño gráfico”, pueden surgir cuestionamientos ya que no todos conocen que produce el diseño gráfico como arte, que se obtiene aplicando el diseño gráfico o qué da resultado del diseño o como se aplica en la realidad.

Respondiendo las dudas que pueden tener los estudiantes de la carrera, según Bryony Gómez-Palacio y Armin Vit (2011) los productos o aplicaciones del Diseño Gráfico o un proyecto gráfico puede consistir en:

- **Diseño de identidades:** Es un sistema visual que permite que un producto, un servicio o una empresa sean identificables. Brinda a través de un sistema visual un diseño único que permite reconocer para cualquier persona la identidad de una empresa. Ejemplo: Logotipo, colores, tipografía de una empresa como Coca Cola.



Gráfico 5. Logos y tipografía de la marca Coca Cola
Fuente: The Coca-Cola Company (2020)

- **Creación de marcas:** Crea una percepción en la mente del consumidor sobre una empresa, un producto o servicio.
- **Diseño colateral:** Es lo que se conoce como diseño de folletos, trípticos, manuales, panfletos, afiches, etc. Específicamente en el caso de afiches

comunica algún evento a realizarse o transmite un producto o servicio a conocer.

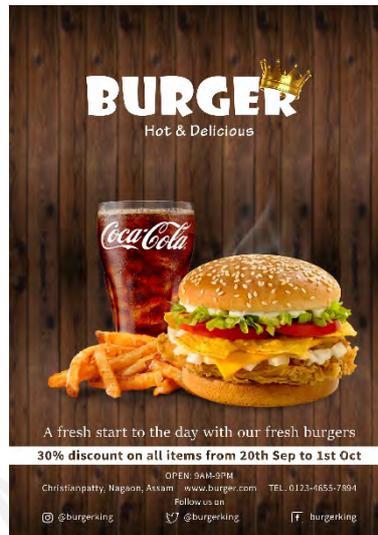


Gráfico 6. Afiche Burger King
Fuente: Arpana Saikia (2021)

Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/74250189/POSTER-Burger-King/modules/431843357>

- **Diseño editorial:** Es el diseño referente a libros, revistas y periódicos.
- **Diseño ambiental:** Se refiere a las señales gráficas de un entorno específico, ya sea una oficina, centro comercial, museo, la vía pública, indica los signos de cómo y hacia dónde, por ejemplo: señal de pare, salida, ingreso, etc.
- **Diseño de información:** Es lo que se conoce como infografías, son utilizadas frecuentemente en periodismo impreso y digital.
- **Embalaje:** Conocido como empaque, packaging o packing. Es la cubierta de un producto, por el cual se vuelve identificable y se le reconoce visualmente, ya sea por su forma, tamaño, color, tipografía.



Gráfico 7. Producto leche en diferentes presentaciones de empaque o embalaje.
 Recuperado <https://www.pinterest.dk/pin/458593174525879191/>

Millmam (2009) menciona entre otros los productos de Diseño Gráfico que se pueden identificar, tales como:

- Autopromoción.
- Diseño de cubiertas, libros catálogos.
- Diseño de carteles.
- Ilustración.
- Identidad del diseño y desarrollo de la marca.
- Diseño de envases y packaging de música.
- Tipografía, etc.

Ambos autores, Bryony Gómez-Palacio y Armin Vit (2011) coinciden en muchos aspectos referidos a los productos de Diseño Gráfico o sus sub-disciplinas entre las que destaca con diferente denominación, pero con utilidad y significado similar el empaque presentado como embalaje o diseño de envases y packaging.

2.3 Empaque

Un mundo donde el empaque no exista es inimaginable. Hoy por hoy todo lo que se consume, necesita contenerse en un envase, y visualmente todo entra por los ojos, es así que no se conocerían ni se reconocerían los productos que se requieren, por ejemplo, un perfume, galletas, chocolates, leche, bebidas, snacks si no tuvieran un empaque como contenedor del producto.

2.3.1 Definición de empaque

En el mundo del Diseño Gráfico cuando se habla de empaque, las personas pueden referirse a él con términos como packing, envases, packaging, paquete, etc. Por ejemplo, algunas terminologías del inglés relacionadas a empaque son:

Packaging (empaquetado, embalaje, empaque) o packing (empaque, embalaje, empaquetado). El empaque se conoce con las acciones de embalar y envasar.

Embalar es disponer en balas o colocar convenientemente dentro de cubiertas los objetos que han de transportarse y envasar es echar en vasos o vasijas un líquido, poner cualquier otro género en un envase (Vidales, 2003).

El empaque de un producto tiene estrecha relación porque confluyen Diseño Gráfico y el branding (gestión de marca), con el fin de vender un producto (Ambrose y Harris, 2011).

El empaque, como lo conocemos actualmente, tiene sus inicios en el siglo XIX, cuando la tecnología permitió a las fábricas que los productos se pre-ensasaran y llegaran al consumidor.

Mucho ha pasado desde entonces y el empaque y su diseño, hoy en día está influenciado por la tecnología y materiales, el estilo de vida del consumidor final, lo que se quiere comunicar, etc.

Según Vidales (2003) el empaque “Es un sistema coordinado para la preparación de mercancías para su transporte, distribución, almacenamiento, ventas y uso...en su forma más fundamental contiene, protege, preserva, transporta, informa y vende” (p.18).

Para Delgado (2002) “el empaque o envase es la unidad de un producto envuelto o sellado” (p.191).

Asimismo, se puede decir que para muchas marcas, el empaque forma parte del conjunto de elementos de comunicación gráfica que se transmite mediante la publicidad, el marketing las relaciones públicas y las comunicaciones electrónicas virales.

Un empaque es mucho más que un mero contenedor adornado con gráficos, es un mensaje, un medio y una conversación entre consumidor y vendedor y es el diseñador quien contribuye con este mensaje que se quiere comunicar.

Podemos concluir que el empaque es un contenedor o envase que contiene un producto que se quiere vender y para lo cual necesita un diseño impactante que comunique lo que el vendedor cree que el consumidor necesita.

2.3.2. Funciones y características de un empaque

Para Vidales (2003) las funciones del empaque son dos:

Función Bunker: Que tiene como fin principal: Contener, conservar, transportar y proteger un producto.

Función comunicar: “Esta función es muy compleja y va a depender del tipo de producto que el empaque contenga, esencialmente debe comunicar: el nombre del producto, cantidad, responsable y formas de uso” (p.19).

El empaque se caracteriza por su aspecto y su diseño. El aspecto se refiere a la forma y el diseño a la parte gráfica.

Aspecto: Relacionado con la forma adecuada del empaque, en cuanto a ergonomía y en cuanto al uso de los materiales. El empaque tiene forma tridimensional.

Diseño: Es la parte gráfica del empaque, implica color, tipografía, figuras visuales, etc., es el aspecto que atrapa al consumidor.

2.3.3. Tipos de empaques

Según Carver (2004) los empaques pueden clasificarse, según su estructura o anatomía, en los siguientes tipos: “Envases de cartón, botellas, latas, botes y tarros, multienvases, cápsulas termoformadas y blíster, CD DVD Blu-ray, envases para regalos, formatos innovadores, etc...” (p.70).

A nivel local, el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo del Perú (2009), indica que los envases o empaques o embalajes según su uso son los siguientes tipos:

	TIPO	DESCRIPCIÓN	USO
•	ATADOS	Conjunto de artículos sostenidos por ataduras, flejes o alambre.	Se emplea para acondicionar barras, perfiles, tubos de metales comunes y en general
•	BALDES	Envases cilíndricos, o en forma de cono truncado, de hojalata o plástico con tapa removible con o sin asa.	Para productos pastosos y semi sólidos, tales como pinturas, masillas y productos químicos.
•	BARRICAS	Envase de madera de tamaño mediano formado por duelas unidas entre sí mediante aros de hierro cuyos extremos se cierran con tapas de madera. Frecuentemente el material envasado se acondiciona previamente en bolsas cilíndricas de polietileno o papel.	Productos sólidos en polvo, gránulos, etc.
•	BIDONES	Envases cilíndricos de hojalata o de material plástico de cuello estrechado.	Productos químicos, bebidas.
•	BOBINAS	Sistema de acondicionamiento de papel de gran longitud sobre un soporte. Este vocablo también es sinónimo de carrete.	Generalmente utilizado en máquinas rotativas.
•	BOLSAS	Envases de papel resistente (kraft) y de material plástico (polietileno especialmente) y constituido en el primer caso de varios pliegos forrados frecuentemente por el interior con plástico.	Cemento, abonos, cal, yeso, alimentos formulados en polvo, etc.

• BOTELLONES	Envase de vidrio o de material plástico, de cuerpo abultado y cuello angosto, sin cesta de protección. Cuando tiene la cesta de protección se llaman "DAMAJUANAS".	Envase de líquidos: ácidos corrosivos, vinos, licores, esencias, productos químicos.
• CAJAS	Envases de cartón de forma cúbica o paralelepípeda, llanas u onduladas, relativamente frágiles, atenuada con aros de metal o alambre; son muy económicos y de fácil manipulación.	Acondicionamiento de productos destinados para la venta directa al por menor (conservas, productos de hogar, etc.).
• CAJONES	Envases de madera de igual forma que las cajas de cartón; pueden ser de madera maciza, cajas de tipo claraboya, armadas con metal o reforzadas con sunchos o flejes, de madera contrachapada, etc. Es uno de los tipos de envase exterior de más amplia aplicación a causa de las propiedades específicas de la madera.	
• CANASTOS	Cestos de mimbre u otro material trenzable, de boca ancha y con asas.	Envase de frutas, tubérculos, etc.
• CANECAS	Envase de forma cilíndrica semejante a los baldes, generalmente de material plástico.	Productos químicos corrosivos.
• CARRETES	Cilindro que sirve para acondicionar, con bordes levantados, de metal liviano (generalmente aluminio).	Devanado y arrollado de hilos, textiles o metálicos, cuerdas, cables, etc.
• CILINDROS	Envase de metal (hierro) resistente a altas presiones con válvulas o cierres adecuados.	
• CISTERNAS	Envases cilíndricos de metal, de gran capacidad, con aditamentos que faciliten su transporte, tales como ruedecillas, ganchos, etc.	Envasado de gases, transportes de líquidos a granel.
• CUÑETES	Envases cilíndricos de madera con duelas y reforzados con aros de metal. Son de dimensiones reducidas.	Envasado de productos metálicos y minerales en polvo, especialmente los de gran densidad (limaduras de hierro, plomo en granallas,
• FARDOS	Término como sinónimo de "bala", envases de arpillería o de otros tejidos burdos, ajustados y flejados, pudiendo tener cabezales interiores rígidos. El material es comprimido en máquinas hidráulicas.	Para fibras de algodón, lana, etc. tabaco en hojas, papeles de desperdicio, etc. También se utiliza para enfardado de tejidos, plásticos, etc. sin ser sometidos a compresión mediante máquinas.

• JAULAS	Envase de madera, constituidos por listones espaciados, que pueden contener material de relleno.	Similar a los cajones claraboyados, pero para material pesado tal como maquinarias.
• LATAS	Envase de hojalata o aluminio herméticamente cerrado con tapa removible, de variada capacidad que abarca de 100 ml. hasta 20 litros por lo común, normalmente son envases inmediatos y pocas veces exteriores.	Envasado de alimentos, productos domésticos sólidos o líquidos, pesticidas, pinturas, etc.
• PLATAFORMA	Acondicionamiento de artículos sobre tablero horizontal, descubierto y elevado sobre el suelo, en el que se fijan las mercancías envasadas o no.	
• ROLLOS	Bobina sin soporte, fuertemente atados o flejados, frecuentemente recubiertas con arpillera.	Alambres, cables, cuerdas, etc.
• SACOS	Envase plano de arpillería (yute crudo), algunas veces forrado interiormente con papel kraft o plástico de polietileno.	Gruesos para cereales y los livianos para harina de pescado. Estos envases se fabrican con tejido de algodón, en cuyo caso se para envases de harinas.
• TAMBORES	Envases cilíndricos que pueden ser de metal (hierro) o también de madera contrachapada.	En el primer caso, envasado de aceites minerales, brea, productos químicos pastosos o líquidos no corrosivos. En el segundo, para envasado de productos químicos en polvo, en cuyo caso el producto se acondiciona en envases cilíndricos de polietileno (ej. aspirina, cafeína, etc.)
• TONELES	Llamados también "barriles" o "bocay". Son envases de madera formados por duelas y asegurados con flejes o aros de metal, los extremos se cierran con tapas de madera y son generalmente impermeables.	Transporte y añejado de alcoholes y bebidas espirituosas en general, también se emplean para el transporte de frutos conservados en anhídrido sulfuroso, encurtidos, pescado en salmuera, etc.

Tabla 2. Tipo de empaques

Fuente: Ministerio de Comercio Exterior y Turismo del Perú (2009, p. 8),

A su vez diversos autores indican que se puede clasificar los empaques por el tipo de material del que están hechos, así tenemos: papel, cartón, vidrio, madera, metal, etc.

Es así que se concluye que se puede tipificar los empaques de acuerdo a su forma, de acuerdo a su uso o de acuerdo al tipo de material del que están constituidos.

2.3.4. Proceso de diseño de un empaque

Para diseñar un empaque, se requiere seguir un proceso, y en ese sentido Vidales (2003) señala tres fases:

a) Fase analítica:

Definir el problema o necesidad a resolver

Definir objetivos y plan de actividades

Obtener información relevante

b) Fase creativa:

Análisis y síntesis para preparar la propuesta de diseño

Bocetaje de diseños

Presentación de las ideas

Evolución de los bocetos

Elaboración de la presentación

Selección de alternativas

c) Fase ejecutiva:

“Preparación y ejecución de pruebas que validen el diseño

Aprobación el diseño final

Adaptación de presentaciones” (p.45).

Estas acciones resumen el proceso creativo e investigativo de la elaboración de un empaque o envase (contenedor).

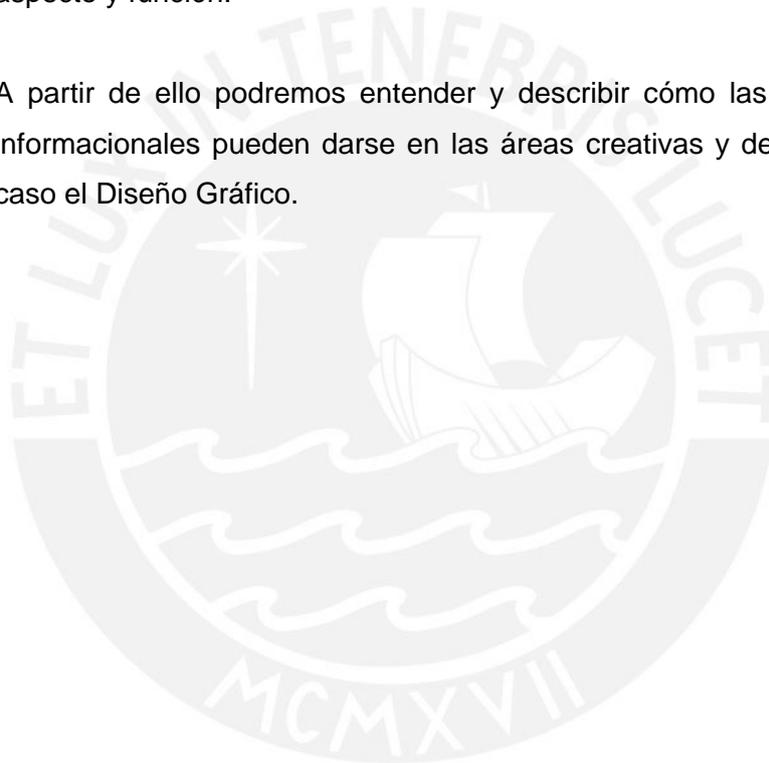
Cabe precisar, que para la presente investigación cuyo producto final es un empaque o contenedor se tomará en cuenta las siguientes fases para la elaboración del mismo, el cual considera:

- Investigar sobre el tema fauna peruana.
- Investigar qué es un empaque.
- Investigar qué es un display o glorificador.
- Ejercicio de corte y plegado: Generar tridimensión.
- Taller de corte y calado.

- Dinámica de exploración a través de tarjetas Pop-Up.
- Elaboración de un plano seriado.
- Proyecto final: Concepto de animal en tridimensión.
- Elaboración de un poliedro del animal elegido.
- Creación del empaque tridimensional con la forma de un animal.
- Creación de un display o glorificador: Donde se exhibirá el empaque con forma de animal.

Lo expuesto, intenta esbozar de manera sencilla lo que es y entendemos por Diseño Gráfico, y lo que se comprende por empaque en su forma, aspecto y función.

A partir de ello podremos entender y describir cómo las competencias informacionales pueden darse en las áreas creativas y del arte, en este caso el Diseño Gráfico.



III. COMPETENCIAS INFORMACIONALES EN DISEÑO GRÁFICO

Para muchos diseñadores la investigación es un proceso necesario para explorar la mejor manera de llegar a la creatividad para darle valor a un significado y plantear una solución efectiva dentro del Diseño Gráfico. Por ello, es importante que el estudiante reflexione sobre la práctica de la investigación como actividad inherente ya que éste visualiza de forma permanente un ecosistema de necesidades y situaciones que darán como resultado la recreación del nuevo contexto a solucionar.

Tal es así, que estamos convencidas que la investigación está estrechamente relacionada con las competencias informacionales, o que para investigar hay que estar capacitado informacionalmente, pero cabe preguntar ¿Cómo las competencias informacionales ayudan a los estudiantes de Diseño gráfico o de Arte?, ¿son conscientes estos estudiantes de que las poseen o carecen de ellas?, podemos afirmar que se ha investigado poco al respecto y es interesante conocer, como indican Walczak, Reuter y Sammet (2009) “según un estudio si para estudiantes de Harvard o Cambridge les resulta frustrante los cursos relacionados a investigación podemos imaginar lo que significa los procesos de investigación para estudiantes no tradicionales como los de carreras creativas o relacionadas al arte” (p.193), así se infiere que es un reto adicional aplicar cursos de alfabetización informacional a estudiantes de Diseño gráfico o Arte en general. Además, si se añade que la valoración de los trabajos por parte de los docentes no son las investigaciones en sí, sino los trabajos o productos gráficos creados.

Desde un principio hubo intentos desde la biblioteca universitaria, de brindar instrucciones bibliográficas como programas, pero no fue suficiente, porque a su vez se daba solo en una sesión evidenciándose esfuerzos individuales por parte de la biblioteca para brindar de usuarios o alfabetizar en información. Según McGuinness (2007).

un programa de alfabetización en información acertada debe recibir el apoyo de los más altos niveles de la administración. La alfabetización informacional debe ser un valor fundamental en la misión de la institución y un objetivo esencial de cada disciplina académica (p.32).

De acuerdo a esto, Walczak, Reuter y Sammet (2009), “para que un programa de alfabetización informacional en Diseño Gráfico sea exitoso debe implantarse de manera integral en el currículo del programa de estudio e ir intensificándose en ciclos posteriores de estudio” (p.194). Además, el apoyo de la comunidad educativa tales como la parte administrativa, docentes y bibliotecarios es fundamental para la implantación inicial, desarrollo, monitoreo y evaluación del mismo.

Del estudio de Information Literacy Task Force del año 2009 en Estados Unidos, se desprende que una rúbrica del curso de Alfabetización informacional que un estudiante de Diseño debería llevar, contiene de manera general:

- Navegación en la web.
- Información del consumidor.
- Fuentes primarias y secundarias.
- Evaluación de la información.
- Documentar la información.
- Aplicación.

A su vez Vecchiola (2011) coincide en que “los bibliotecarios están cansados de convocar a sus sesiones de alfabetización informacional y que las salas de cómputo permanezcan vacías” (p.74) Asegura que son infructuosas las sesiones de investigación programadas fuera de los cursos obligatorios u electivos por lo tanto “los bibliotecarios deben trabajar con las facultades en integrar la enseñanza de las competencias informacionales en el currículo y en las asignaturas...” (p.74).

Por lo expuesto podemos afirmar que las instituciones de educación superior deben apoyar el papel de las bibliotecas integradas al currículo, ya que es trascendental, para que ésta funcione como un laboratorio vivo, pues son en estos centros de información, donde se evidencia el cumplimiento de las competencias básicas en los estudiantes que les permitirá desenvolverse con mayor seguridad al momento de dar inicio a cualquier proyecto abordado.

Finalmente, concluimos que el propósito de la presente investigación, evidencie la importancia del desarrollo de las competencias informacionales en los estudiantes de diseño gráfico, siendo valoradas dentro de la sociedad de la

información. De tal modo que, es menester de las entidades educativas brindar herramientas y recursos necesarios para que los estudiantes logren dichas competencias básicas, siendo este el impulso que permita generar nuevo conocimiento como productos útiles y funcionales en su vida profesional, personal y/o académico, en beneficio de la sociedad, pues la información es considerada como punto focal y necesario en todo ámbito.



PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO Y RESULTADOS

1.1 DISEÑO METODOLÓGICO

Debido a la curiosidad que despertó en nosotras el querer profundizar y conocer si los estudiantes presentan las competencias básicas para iniciar un proyecto y culminarlo con éxito. Afirmamos, que la presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, porque examina los datos de forma numérica y hace uso de la recolección de datos, con un nivel descriptivo para el cual se utilizó el cuestionario como instrumento, el cual fue validado a través de un juicio de expertos con los docentes del curso de diseño básico 2 y con un test piloto (Cuestionario 2).

En detalle, podemos indicar que el enfoque de la investigación es cuantitativo, porque “es un conjunto de procesos, secuencial y probatorio” (Hernández, 2014, p.4) debido a que el conocimiento es verificable y medible. Asimismo, se sabe que este enfoque utiliza la recopilación de data de forma estructurada con base de medición numérica para analizar e interpretar los resultados.

Para esta metodología la realidad a conocer, es objetiva, singular y a su vez busca obtener resultados generales de una población. Para Hueso y Cascant (2012) “descansa en el principio de que las partes representan al todo, estudiando a cierto número de sujetos de la población, nos podemos hacer una idea de cómo es la población en su conjunto” (p.1).

Por otro lado, el nivel de investigación es descriptivo, ya que permite explicar situaciones y eventos, así como comprobar y predecir determinados fenómenos de estudio. Según Hernández (2014) se “busca especificar las propiedades, las características y perfiles de personas, grupos, comunidades y procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis, es decir se pretende medir y recoger información de manera independiente” (p. 92).

A su vez para Cazau (2006) en:

“un estudio descriptivo se seleccionan una serie de cuestiones, conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas. Estos estudios

buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno” (p.27).

Para la presente investigación, se ha considerado la población perteneciente a un instituto educativo privado de Lima. Tal es así que, en esta institución se dictan carreras creativas, tales como: Diseño gráfico, Arquitectura de Interiores, Publicidad, Comunicaciones, Animación digital, Diseño de Videojuegos, Diseño de Producto y otras más. Estas carreras tienen una duración de 3 y 4 años, las cuales comprenden hasta el sexto y octavo ciclo de estudios respectivamente.

Asimismo, las edades de los estudiantes de dicha institución fluctúan entre 17 y 25 años. El nivel socioeconómico de la población de estudiantes matriculados está comprendido en los estratos que se conocen como B y C, el cual indica una posición económica media y alta. En cuanto al género de los estudiantes está en porcentajes equitativos.

De este modo, la población a estudiar está conformada por 134 estudiantes de 7 secciones del curso de Diseño Básico II pertenecientes al segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico cuya duración es de 3 años y pertenece a la facultad de Diseño de la institución.

Por este motivo, la muestra se obtuvo de manera aleatoria por conglomerados de una población de 134 estudiantes, cuyo instrumento se aplicó al 60% de la población, con lo cual tenemos que la muestra es de 80 estudiantes.

Sección	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4
Sección 1	12			
Sección 2	15			
Sección 3		10		
Sección 4		14		
Sección 5			12	
Sección 6			9	
Sección 7				8
	27	24	21	8
TOTAL	80 estudiantes muestreados (60%)			

Tabla 3. Secuencia de Aplicación de instrumento a estudiantes del curso de diseño básico II de la carrera de diseño gráfico
Fuente: Elaboración propia.

1.1.1 Variables

En esta investigación descriptiva se desea analizar una sola variable: Competencias informacionales.

- **Competencias informacionales**

A su vez se ha subdividido esta variable competencias informacionales en cuatro Sub-variables o dimensiones denominadas habilidades, estas son:

- Habilidad de identificación de la información.
- Habilidad de búsqueda de la información.
- Habilidad de evaluación de la información.
- Habilidad de aplicación de la información

Estas Sub-variables se refieren a las etapas identificadas dentro del proceso de competencias informacionales que el modelo CID (Competencias informacionales en Diseño gráfico) plantea en el marco teórico.

1.2.1 Técnica e instrumentos

Para esta investigación utilizamos la técnica de la encuesta, a través del cuestionario como instrumento para recoger opiniones, percepciones que tienen los sujetos sobre el objeto de estudio.

La aplicación de los instrumentos se realizó durante una semana del 12 al 15 de octubre, en las clases del curso de Diseño Básico 2 del segundo ciclo de la carrera de diseño gráfico. Para ello se contó con el apoyo fundamental del docente/coordinador principal del curso en mención.

Para Moreno (2000) “el cuestionario está constituido por una serie de preguntas que permiten obtener información directa sobre una serie de hechos relacionados con las condiciones y prácticas vigentes” (p.36). Dicho instrumento, organiza la información de tal manera que pueda enlistarse los puntos básicos sobre los que es necesario recabar información, eso permite iniciar la elaboración de preguntas sin perder de vista cuál es la información requerida.

De tal manera, se elaboró el cuestionario con una serie de preguntas estructuradas de forma cerrada y objetiva, planteadas para que los informantes respondan y/o completen de forma anónima, considerando la posibilidad de agregar alguna pregunta abierta enmarcada en parámetros que nos permitan medir la información de forma cuantitativa.

Con base en lo que dice Moreno (2000), el cuestionario se estructuró sin perder de vista la información requerida, en este caso, las Sub-variables: Identificación de la información, búsqueda de la información, evaluación de la información y aplicación de la información.

La validación de los instrumentos se realizó mediante juicio de expertos en la carrera de diseño gráfico, con el equipo académico liderado por el profesor coordinador del curso de Diseño básico 2.

Se utilizaron dos cuestionarios:

Cuestionario 1: Este instrumento está estructurado en base a las 4 Sub-variables: Habilidad de Identificación de la información, Habilidad de Búsqueda de la información, Habilidad de Evaluación de la información y Habilidad de Aplicación de la información. (Ver anexo 2).

Son en total 23 preguntas, cada una tiene 5 respuestas de alternativa cerrada y solo se puede responder una alternativa.

El objetivo de este cuestionario es obtener la información precisa y real sobre el comportamiento de los estudiantes en cuanto a su proceso investigativo.

Las opciones de respuesta fueron:

Sí: Se considera que tiene la competencia

A veces: Se considera que podría tener o no tener la competencia.

No: Se considera que no tiene la competencia

Además, para el análisis de los resultados del grupo al que se le aplicó el cuestionario, será brindado en % con los siguientes criterios a considerar:

Resultado en %	Criterios
De 0% a 25%	No cumple con la competencia informacional
De 26% a 50	Cumple con la competencia informacional en un nivel inicial
De 51% a 75%	Cumple con la competencia informacional en un nivel intermedio
De 76% a 100%	Cumple con la competencia informacional en un nivel alto

Tabla 4. Criterios de evaluación del cuestionario 1 y 2
(Elaboración propia)

El tiempo de llenado de este cuestionario fue de 10 minutos aproximadamente.

Cuestionario 2: Este instrumento sirvió para validar y comparar los resultados del cuestionario 1. También está estructurado en base a las 4 Sub-variables: Habilidad de Identificación de la información, Habilidad de Búsqueda de la información, Habilidad de Evaluación de la información y Habilidad de Aplicación de la información. (Ver anexo 3).

Se consideraron en total 6 preguntas, cada una tiene 5 respuestas. Las primeras 4 preguntas y la última, tienen respuestas de alternativa cerrada y la quinta de alternativa abierta.

El tiempo de llenado de este cuestionario fue de 5 minutos en promedio.

Se utilizaron dos cuestionarios, para contrastar los resultados. Esto quiere decir, que el primer cuestionario se elaboró en base a lo deseable o ideal de las competencias informacionales y el segundo cuestionario se elaboró como una prueba para comprobar si los estudiantes verdaderamente realizaban las acciones o pasos de acuerdo a lo planteado en el primer cuestionario, en ese sentido ambos están relacionados en su estructura.

Para este segundo cuestionario de acuerdo al objetivo planteado en el mismo, hay determinadas respuestas correctas para que los resultados muestren de forma objetiva que cuentan o no con la competencia informacional.

Preguntas	Respuesta correcta
Pregunta 1 (Sub-variable identificación)	Opción b
Pregunta 2 (Sub-variable identificación)	Opción b
Pregunta 3 (Sub-variable Búsqueda)	Opción a, b y c
Pregunta 4 (Sub-variable Búsqueda)	Opción c y d
Pregunta 5 (Sub-variable Evaluación)	Opción a y b
Pregunta 6 (Sub-variable Aplicación)	Opción b

Tabla 5. Estructura y respuestas cuestionario 2
(Elaboración propia)

Ambos cuestionarios están diseñados utilizando un lenguaje sencillo, el cual puede ser fácil de entender, facilitando el desarrollo rápido y eficaz del mismo.

1.3.1 Procedimiento para analizar y organizar la información

La información recopilada se registró en fichas impresas que posteriormente se agregaron a una matriz de datos en Excel convirtiéndolas luego a tablas y cuadros resumen. Para el análisis de los resultados se aplicó el análisis estadístico descriptivo.

1.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En esta parte de nuestra investigación, presentaremos el análisis y la interpretación de los datos obtenidos respecto a las competencias informacionales en estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico para la elaboración de un proyecto de diseño en un instituto privado de Lima.

Para ello, se desglosó por sub-variables para determinar el resultado de cada una de estas, la cual aplicaremos la media a los resultados de cada pregunta de cada sub-variable:

Habilidad identificación de la información

Para esta sub-variable se consideró el reconocimiento del problema o tema a investigar, el cual, es imprescindible delimitar la necesidad de conocer la información.

Para Uribe (2008) “reconocer la necesidad de la información es determinar la naturaleza y el alcance de la necesidad, es interactuar con otros, es ser consciente de la gama de recursos de información” (p.30).

Análisis cuestionario 1

Así se tiene, según el gráfico 8, correspondiente al cuestionario 1, que el resultado general para las 3 preguntas que determinará la primera habilidad, es que los estudiantes en un 74.1% sí identifican o conocen el tema o problema que necesitan investigar y también conocen la información que necesitan para realizar su investigación, lo cual es básico para empezar dicho proceso, mientras que el 25% respondió que a veces reconoce el tema, y tan solo el 0.9% no reconoce el tema.

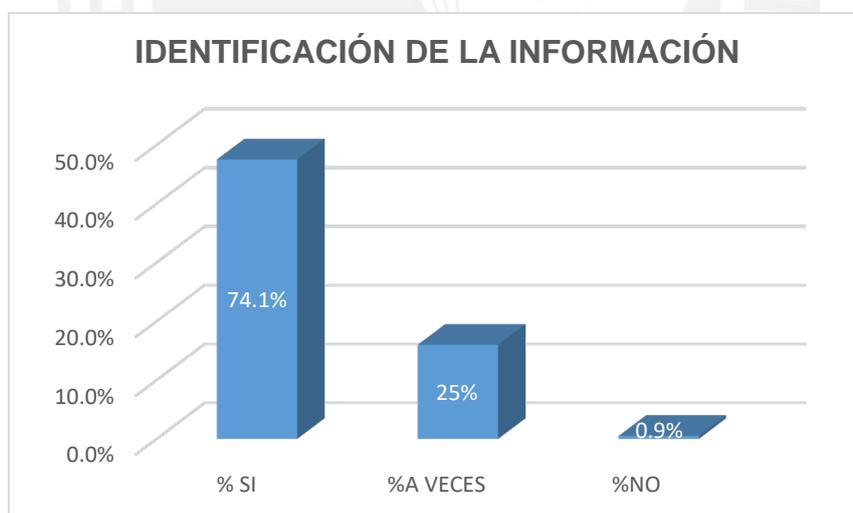


Gráfico 8. Promedio Identificación de la información (Cuestionario 1)

Desglosando esta sub-variable, se analiza a continuación cada pregunta para obtener una interpretación de forma detallada.

PREGUNTAS	SI	A VECES	NO
¿Conoces el tema o problema que necesitas investigar?	71.25%	27.50%	1.25%
¿Conoces la información que necesitas para realizar tu investigación?	71.25%	27.50%	1.25%
¿Conoces qué tipo de información necesitas? Texto, imágenes, videos	80%	20%	0%
	74.16%	25%	0.83%

Tabla 6. Sub-variable Identificación de la información.

Para la primera pregunta, el resultado muestra el inicio del proceso que el estudiante debe realizar al elaborar su contenido, el cual le permite delimitar y enfocarse en el tema. Asimismo, se quiere saber si el usuario identifica el problema, a pesar de que solo conozca la materia de forma superficial, tal y como lo muestra en la tabla 6.

Análisis cuestionario 2

Para determinar la habilidad identificación de la información, se aplicaron dos preguntas en el cuestionario 2, basados en la actividad de realizar un empaque con características de un animal de la fauna peruana.

La primera pregunta, tenía como respuesta correcta la opción b, y un 62.5% de los estudiantes marcó esa alternativa, la opción a, que tenía una respuesta parecida obtuvo el 15%, y las demás opciones están en % menores.

CUESTIONARIO 2 - Identificación de la información	
¿Cuál es el tema a investigar en el proyecto?	% de respuestas
A. Los animales en peligro de extinción	15.0%
B. Los animales propios del Perú.	62.5%
C. Animales 3D	1.3%

D. Vegetación peruana	3.7%
E. Otro	8.7%
Respuestas combinadas	8.7%

Tabla 7. Sub-variable Identificación de la información. Pregunta 1

La segunda pregunta, tal como lo muestra la tabla 8, sobre para el proyecto que es una pieza gráfica tridimensional, la alternativa correcta fue la opción b, que obtuvo un alto % de respuesta con un 73.5%.

CUESTIONARIO 2 - Identificación de la información	
Para el proyecto una pieza gráfica tridimensional es	% de respuestas
A. Un objeto de elaboración a escala	64.77%
B. Un empaque y su glorificador.	17.05%
C. Un plano seriado	10.23%
D. Una estructura de cerámica	3.4%
E. Otro	4.55%

Tabla 8. Sub-variable Identificación de la información. Pregunta 2

Entonces, para la habilidad Identificación de la información del cuestionario 2, promediando las respuestas correctas de las dos preguntas formuladas, se tiene que:

Cuestionario 2	Alternativa correcta
Pregunta 1	62.50%
Pregunta 2	17.05%
Total	39.77%

Tabla 9. Sub-variable Identificación de la información. Resultado preguntas 1 y 2

Se deduce para esta habilidad que los estudiantes tienen un nivel inicial o básico de la competencia informacional con el resultado de promediado de 39.77%.

Comparando los resultados obtenidos para esta habilidad, tanto del cuestionario aplicado 1 como del cuestionario aplicado 2, se observa una brecha importante, obteniéndose diferentes resultados en porcentaje, para el primer resultado se tiene que los estudiantes en un 74.1% presentan una competencia informacional en un nivel intermedio, pero en el resultado 2, se observa que el 39.77% acertó en la respuesta correcta, ubicándolo en el nivel inicial o básico de competencia informacional, para efectos de esta investigación el resultado relevante será del instrumento 2.

Sub-variable Identificación de la información	
Resultado promedio cuestionario 1	Resultado promedio cuestionario 2
74.1%	39.77%
Competencia informacional en un nivel intermedio	Competencia informacional en un nivel inicial

Tabla 10. Identificación de la información. Resultado comparativo 1 y 2

Habilidad de búsqueda de la información

Para esta segunda habilidad, la cual permite al usuario realizar operaciones y procedimientos, en otras palabras, tareas que implica buscar, localizar, seleccionar y filtrar fuentes de información en distintos formatos. Esto lo confirma Uribe (2008), cuando afirma que esta habilidad consiste en determinar la forma de abordar la necesidad de información, en formular estrategias de búsqueda y palabras claves, así como seleccionar las fuentes de información de forma objetiva y precisa.

Análisis cuestionario 1

Según el cuestionario 1, para medir esta habilidad, se aplicaron 7 preguntas, también con respuesta Sí, a veces y no.

Se obtuvo como resultados en cada una de ellas lo que indica la tabla 10.

En el promedio de las 7 preguntas aplicadas, se observa que el 45% de la población encuestada respondió Sí, lo que significa que presenta la habilidad.

En contraparte el 36.07% indicó que a veces utilizaba las diversas opciones de búsqueda planteadas, lo cual indica que tienen una habilidad en inicio.

Por último, el 18.9% señala que no utiliza las opciones planteadas de búsqueda.

CUESTIONARIO 1 - Búsqueda de la información			
PREGUNTAS	SI	A VECES	NO
¿Sabes utilizar catálogos en línea de bibliotecas?	32.50%	41.25%	26.25%
¿Utilizas recursos impresos? (Libros, revistas, periódicos, etc.)	56.25%	41.25%	2.50%
¿Utilizas recursos digitales? (E-Books, base de datos, revistas electrónicas, etc.)	58.75%	32.50%	8.75%
¿Utilizas herramientas de búsqueda básica o avanzada en directorios, portales, etc.?	42.50%	47.50%	10.00%
¿Utilizas motores de búsqueda académicos? Repositorios, Google Académico, Redalyc	37.50%	30.00%	32.50%
¿Conoces la terminología de tu especialidad?	62.50%	27.50%	10.00%
¿Utilizas operadores lógicos (And, Or, Not), descriptores, u otros para obtener un mejor resultado en tu búsqueda?	25.0%	32.50%	42.50%
PROMEDIO	45%	36.07%	18.93%

Tabla 11. Sub-variable Búsqueda de la información: Resultado de preguntas cuestionario 1.

Con estos resultados para el cuestionario 1 de esta habilidad, sumando la opción Sí y a veces, se considera que una parte tiene la habilidad de búsqueda de información desarrollada en un nivel medio y un nivel inicial, pero se puede concluir que, si presenta la habilidad, versus solo el 18 % que se considera que no la tiene.

Se considera que la sumatoria tanto de Si como A veces es del 81.07%.

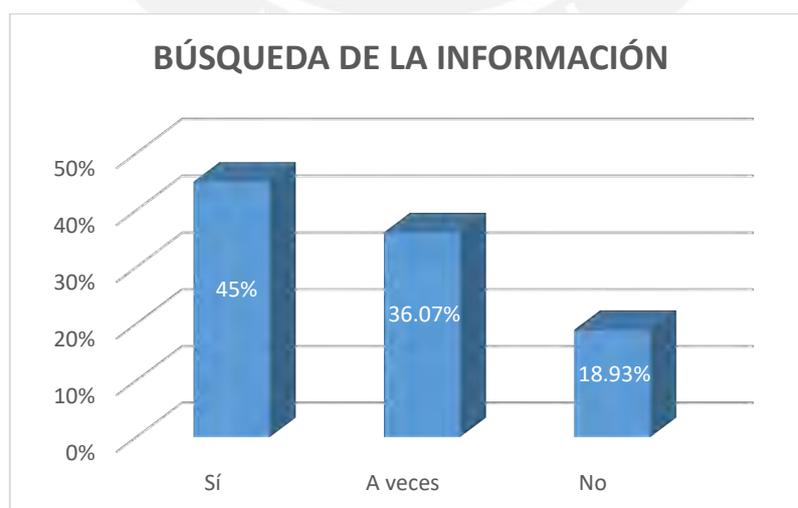


Gráfico 9. Resultado Búsqueda de la información (Cuestionario 1)

Análisis cuestionario 2

Para determinar la habilidad búsqueda de la información, se aplicaron dos preguntas en el cuestionario 2, basados en la actividad de realizar un empaque con características de un animal de la fauna peruana.

Es así que se preguntó, ¿Qué recursos impresos utilizarías? La respuesta correcta son las tres primeras opciones, a, b y c, como se observa en la tabla 12, es decir, Libros, revistas y periódicos. Se obtuvo una respuesta positiva, ya que, en total el 85.83% de los estudiantes indicó al menos 1 de las 3 alternativas correctas.

CUESTIONARIO 2 – Búsqueda de la información	
3. ¿Qué recursos impresos utilizarías?	% de respuestas
A. Libros	53.1%
B. Revistas	27.43%
C. Periódicos	5.31%
D. Tesis	3.54%
E. Otros	10.62%

Tabla 12. Sub-variable Búsqueda de la información: Resultado de preguntas cuestionario 2.

En cuanto a la 2da. pregunta, ¿Qué recursos digitales utilizarías con frecuencia?, la respuesta correcta es tanto la alternativa c como d. Es así que haciendo la sumatoria el 69.03% de los estudiantes acertó.

CUESTIONARIO 2 – Búsqueda de la información	
4. ¿Qué recursos digitales utilizarías con frecuencia?	% de respuestas
A. eBooks o bibliotecas digitales	25.66%
B. Bases de datos o repositorios	3.54%
C. Motores de búsqueda	27.43%
D. Banco de imágenes	41.6%
E. Otros	1.77%

Tabla 13. Sub-variable Búsqueda de la información: Resultado de preguntas cuestionario 2.

Para el cuestionario 2, se determina el promedio y es 77.43% lo que indica según los parámetros establecidos para esta investigación que tienen una habilidad alta en búsqueda de información.

Cuestionario 2	Alternativa correcta
Pregunta 1	85.83%
Pregunta 2	69.03%
Promedio	77.43%

Tabla 14. Sub-variable Búsqueda de la información. Resultado preguntas 1 y 2

Es importante también comparar este resultado con el cuestionario 1, en el cual se verifica que la población muestreada alcanza el 45% de 7 criterios haber indicado la respuesta Sí y evidencia un nivel inicial de la habilidad.

Para efectos de esta investigación la respuesta que ratifica los resultados será la del cuestionario 2 por ser el ejemplo de la actividad real, asignándose como se mencionó líneas arriba y como se indica en la tabla 15, un 77.43% que están en un nivel alto en búsqueda de información.

Sub-variable Búsqueda de la información	
Resultado promedio cuestionario 1	Resultado promedio cuestionario 2
45%	77.43%
Competencia informacional en un nivel inicial	Competencia informacional en un nivel intermedio

Tabla 15. Búsqueda de información. Resultado comparativo cuestionarios 1 y 2

Habilidad de evaluación de la información

Con esta habilidad el estudiante debe lograr la pertinencia de la información encontrada si será relevante para sus intereses. Esto según Uribe (2008) significa interrogar una variedad de fuentes, seleccionar, evaluar y descartar información, así como seleccionar resultados según la necesidad.

Análisis cuestionario 1

Según el cuestionario 1, para medir esta habilidad, se aplicaron 6 preguntas, también con respuesta Sí, a veces y no.

Se obtuvo como resultados en cada una de ellas lo que indica la tabla 16.

El promedio de las preguntas cuya respuesta fue Sí, corresponde al 55.21% (Ver gráfico 10), lo que posiciona al grupo evaluado con una habilidad de evaluación de la información en un nivel intermedio.

CUESTIONARIO 1 - Evaluación de la información			
PREGUNTAS	SI	A VECES	NO
En los resultados de búsqueda ¿Identificas y descartas la información que te servirá para tu proyecto o investigación?	82.50%	17.50%	0.00%
¿Analizas y examinas la información obtenida en la web y recursos impresos?	73.75%	26.25%	0.00%
¿Clasificas y organizas la información por subtemas en carpetas, en fichas o ficheros tales como Zotero, Mendeley?	26.25%	36.25%	37.50%
¿Reconoces si la información encontrada está actualizada?	43.75%	43.75%	12.50%
¿Conoces autores y/o instituciones importantes de tu especialidad, que te servirán para obtener información relevante para tu proyecto o investigación?	42.50%	41.25%	16.25%
¿Analizas la información de diversas fuentes para evaluar su validez, fiabilidad, autoridad y punto de vista?	62.50%	35.00%	2.50%
PROMEDIO	55.21%	33.33%	11.46%

Tabla 16. Sub-variable Evaluación de la información (Cuestionario 1)

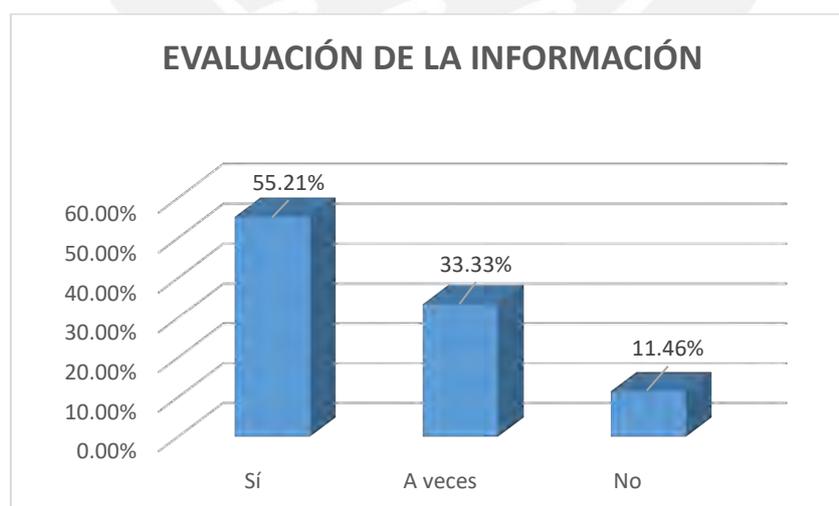


Gráfico 10. Resultado Evaluación de la información (Cuestionario 1)

Análisis cuestionario 2

Para determinar la habilidad Evaluación de la información, se aplicó una pregunta en el cuestionario 2, basada en la actividad de realizar un empaque con características de un animal de la fauna peruana.

Es así que se preguntó, En los resultados de búsqueda **¿Cómo identificas y seleccionas la información importante en tu proyecto?** La respuesta correcta son las opciones, a y b, como se observa en la tabla 17, es decir, *por el Título, autor, resumen y/o tabla de contenido del documento*, así como *por las imágenes y gráficos*. Se obtuvo una respuesta positiva, ya que, en total el 83.16% de los estudiantes indicó al menos 1 de las 2 alternativas correctas, de esta manera se ubican con una habilidad de evaluación de la información de un nivel alto.

CUESTIONARIO 2 - Evaluación de la información	
En los resultados de búsqueda ¿Cómo identificas y seleccionas la información importante en tu proyecto?	% de respuestas
A. Por el Título, autor, resumen y/o tabla de contenido del documento	37.62%
B. Por las imágenes y gráficos	45.54%
C. Por el origen de la fuente	7.92%
D. Por la fecha de publicación	5.94%
E. Otro	2.97%
PROMEDIO RESPUESTA ACERTADA A + B	83.16%

Tabla 17. Sub-variable Evaluación de linformación: Resultado de preguntas del cuestionario 2

Es importante también comparar este resultado con el cuestionario 1, en el cual se verifica que la población muestreada alcanza el 55.21% de 6 criterios, donde indicaron la respuesta Sí y evidencia un nivel intermedio de la habilidad.

Para efectos de esta investigación la respuesta que ratifica los resultados será la del cuestionario 2 por ser el ejemplo de la actividad real, asignándose como se mencionó líneas arriba y como se indica en la tabla 17, un 83.16% que están en un nivel alto en búsqueda de información.

Sub-variable Evaluación de la información	
Resultado promedio cuestionario 1	Resultado promedio cuestionario 2
55.21%	83.16%
Competencia informacional en un nivel intermedio	Competencia informacional en un nivel alto

Tabla 18. Evaluación de la información. Resultado comparativo cuestionarios 1 y 2

Habilidad de aplicación de la información

La habilidad aplicación de la información se entiende por la información lograda que es utilizada para generar conocimiento o productos de forma ética y comunicada de manera eficaz. Para Uribe (2008), interpreta la información que encuentra, según la necesidad de información, crea nuevos conocimientos, y es consciente de las implicancias relativas a los derechos de autor, asimismo difunde la información utilizando métodos apropiados.

Análisis cuestionario 1

Según el cuestionario 1, para medir esta habilidad, se aplicaron 7 preguntas, también con respuesta de Sí, a veces y no.

Se obtuvo como resultados en cada una de ellas lo que indica la tabla 19.

CUESTIONARIO 1 - Aplicación de la información			
PREGUNTAS	SI	A VECES	NO
¿Organizas la información a través de esquemas, cuadros o resúmenes?	46.25%	40.00%	13.75%
¿Utilizas presentaciones digitales como parte de tus trabajos? Prezi, PPT	82.50%	11.25%	6.25%
¿Utilizas otras herramientas de presentación como parte de tus trabajos? Blog (Bitácora)	77.50%	18.75%	3.75%
¿Redactas tu trabajo incluyendo citas y fuentes?	32.50%	50.00%	17.50%
¿Conoces los estilos de redacción adecuados? (Informes, ensayos, crónicas, presentaciones)?	60.00%	35.00%	5.00%
¿Respetas los derechos de autor y propiedad intelectual, cuando utilizas la información encontrada?	65.00%	32.50%	2.50%
¿Utilizas las Tecnologías de información y comunicación para difundir y/o comunicar tus trabajos o tareas?	66.25%	26.25%	7.50%
PROMEDIO	61.42%	30.54%	8.04%

Tabla 19.– Sub-variable Aplicación de la información

El promedio de las preguntas cuya respuesta fue Sí, corresponde al 61.42% (Ver gráfico 11), lo que posiciona al grupo evaluado con una habilidad de aplicación de la información en un nivel intermedio.

Destaca que utilizan de forma adecuada las presentaciones digitales y otras herramientas de presentación.

Por otro lado, los valores más altos en la opción: *No es en el conocimiento ético de los recursos como citas y fuentes.*

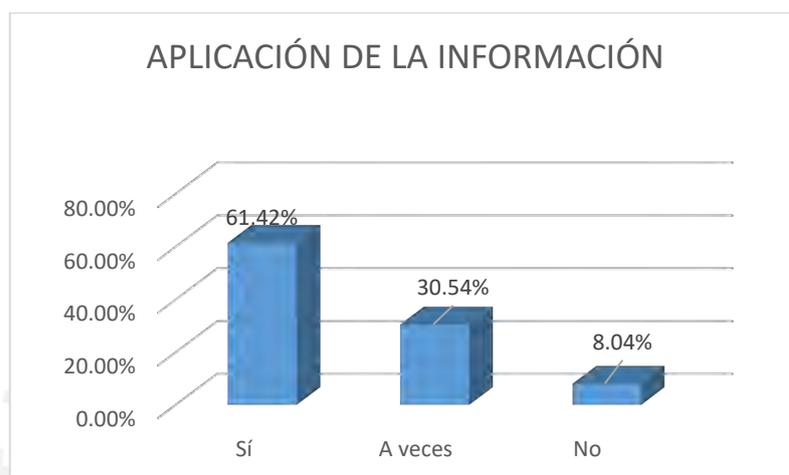


Gráfico 11. Resultado Aplicación de la información (Cuestionario 1)

Análisis cuestionario 2

Para determinar la habilidad Aplicación de la información, se aplicó una pregunta en el cuestionario 2, basada en la actividad de realizar un empaque con características de un animal de la fauna peruana.

Es así que se preguntó, En los resultados de búsqueda **¿Cómo presentas la información para el proyecto?** La respuesta correcta es la opción b, como se observa en la tabla 20, es decir, a través de piezas gráficas 2D y 3D.

Esta es la respuesta porque la presentación final de la actividad requería un empaque en formato 3d , es decir tridimensional, con la forma de un animal de origen peruano.

La respuesta correcta solo fue seleccionada por el 24.39% de los estudiantes

Otras alternativas, que seleccionaron no eran las opciones correctas porque se referían a otros tipos de presentaciones diferentes a lo que la actividad pedía, siendo este un curso tipo taller, donde lo que prevalece es el producto objetivo.

Este porcentaje ubica a la población muestreada según nuestra tabla de validación sin nivel en la habilidad de aplicación de la información.

CUESTIONARIO 2 - Aplicación de la información	
¿Cómo presentas la información para el proyecto?	% de respuestas
A. Organizadores visuales como esquemas y cuadros	9.76%
B. A través de piezas gráficas 2D y 3D	24.39%
C. Bitácora	27.64%
D. Presentaciones efectivas: PPT, Prezi	34.96%
E. Otro	3.25%

Tabla 20. Sub-variable Aplicación de información: Resultado de pregunta del cuestionario 2

Es importante también comparar este resultado con el cuestionario 1, en el cual se verifica que la población muestreada alcanza el 61.42% de los 7 criterios, donde indicaron la respuesta Sí y evidencia un nivel intermedio de la habilidad de aplicación de la información.

Para efectos de esta investigación la respuesta que evidencia los resultados será la del cuestionario 2 por ser el ejemplo de la actividad real, asignándose como se mencionó líneas arriba y como se indica en la tabla 20, un 24.39% que carecen del nivel en aplicación de la información.

Sub-variable Aplicación de la información	
Resultado promedio cuestionario 1	Resultado promedio cuestionario 2
61.42%	24.39%
Competencia informacional en un nivel intermedio	Carece de nivel

Tabla 21. Evaluación de la información. Resultado comparativo cuestionarios 1 y 2

Para finalizar este análisis, se observa en el gráfico 12, que de manera general los resultados de cada cuestionario aplicado, uno para conocer si en la teoría desarrollan las competencias informacionales, contrasta con la aplicación del test piloto que corresponde al cuestionario 2, donde los resultados muestran diferencias de la teoría a la práctica.

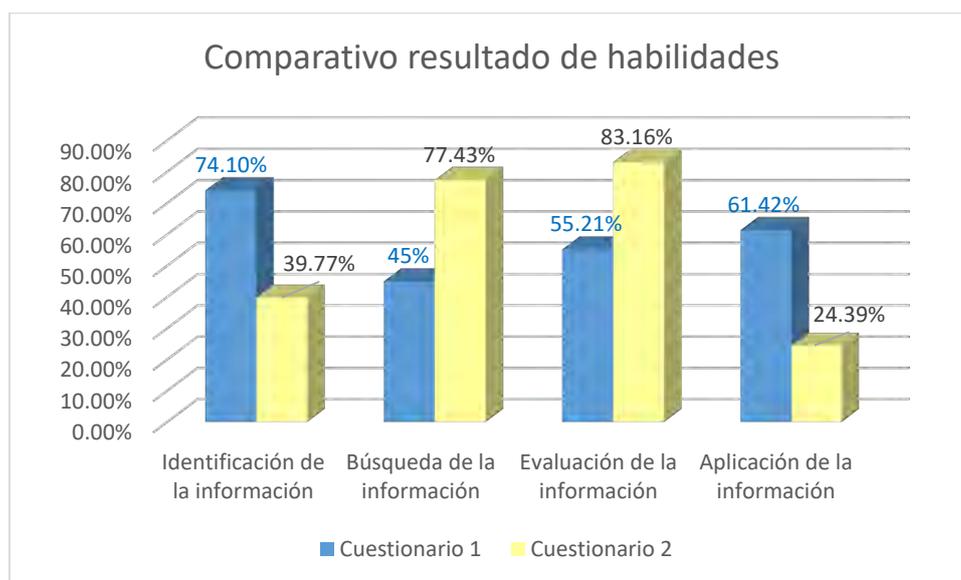


Gráfico 12. Comparativo de resultado de habilidades

CONCLUSIONES

Considerando el trabajo realizado durante este estudio con la aplicación de un test piloto y con base en los resultados de los instrumentos aplicados se concluye que:

Los estudiantes a los que se les aplicó las encuestas, tuvieron mucha disposición para completarlas, ya que entendieron el propósito de la investigación y se sintieron prestos de ser parte de dicho estudio.

Según la habilidad identificación de la información, se obtuvo un 39.77% de promedio de estudiantes que cuentan con la habilidad desarrollada de forma aplicada, a diferencia de un 74.1% del desarrollo de la habilidad de forma teórica.

Esta diferencia se entiende porque es probable que el estudiante haya entendido a profundidad solo una de las preguntas evaluadas y la otra complementaria solo de forma general.

Con respecto a la segunda habilidad: Búsqueda de la información, el estudiante presenta un nivel alto con 77.43%. Esta habilidad destaca que los estudiantes saben dónde y cómo buscar la información que necesitan para el desarrollo de su proyecto.

Acerca de la habilidad de Evaluación de la información, también presenta un nivel alto de la habilidad con un 83.16%. Por ejemplo, resalta que puede seleccionar, organiza e interpreta adecuadamente la información encontrada y solo se queda con lo relevante para su proyecto.

La última habilidad es aplicación de la información, evidencia con un 24.39% que la muestra evaluada no desarrollo a plenitud la competencia porque confundieron los términos correctos a seleccionar, ya que esto contrasta con el resultado del primer cuestionario sobre esta dimensión que en teoría estaba en un nivel intermedio.

En general podemos concluir que los estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico presentan en promedio competencias informacionales en un nivel intermedio y básico ya que sobrepasa por poco el nivel de 50%.

RECOMENDACIONES

Es necesario conocer las habilidades que los estudiantes demuestran al momento de realizar su investigación para asegurar que éste logre las cuatro subvariables o dimensiones mencionadas, para que el tratamiento de la información sea óptimo.

Se recomienda luego del ingreso del nuevo estudiante, se le aplique el cuestionario 1 de este estudio, para que se haga un diagnóstico de su situación actual sobre competencias informacionales y de acuerdo a su resultado se propongan los talleres de refuerzo necesarios de acuerdo a la habilidad que carezca o esté en un nivel inicial.

En el caso de los estudiantes de ciclos avanzados, a los que nos e conoce su diagnóstico o status sobres sus competencias informacionales se recomienda que en los cursos de investigación, al inicio del ciclo académico se aplique el cuestionario 1 y de acuerdo su resultado existan talleres o capacitaciones que ayuden a reforzar alguna carencia.

Se recomienda que a través de la biblioteca de esta institución educativa se consoliden talleres de capacitación por dimensiones en las competencias informacionales que se desean adquirir, dirigido no solo a los estudiantes sino también a los docentes de la institución.

Realizar y actualizar programas con modelos de otras instituciones para investigar acerca de las buenas prácticas aplicadas con éxito de instituciones educativas extranjeras especializadas en carreras creativas que utilicen a través de sus bibliotecas, así como formación continua de talleres y capacitaciones de alfabetización informacional o programas extracurriculares.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Área, M (2007). *Adquisición de competencia: Una materia necesaria en la formación universitaria en información*. Recuperado de http://www.rebiun.org/documentos/Documents/IIPE_LINEA1_07-11/IIPE_Linea1_Adquisicionencompetencias_Resumen_2007.pdf
- Area Moreira, M. (2010). ¿Por qué formar en competencias informacionales y digitales en la educación superior? *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 7(2). Universitat Oberta de Catalunya, University of New England. Retrieved August 1, 2020 from <https://www.learntechlib.org/p/149479/>.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. Londres: AVA Publishing.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2011). *Packaging de la marca*. Barcelona: Parramón ediciones.
- American College of Occupational and Environmental Medicine (1998). OEM competences. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352008000400003&script=sci_arttext
- Balboa, E. (2013). *Competencias De Alfabetización Informacional De Los Estudiantes De La Licenciatura En Ciencias De La Educación Con Opción En Tecnología Educativa*. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.tamaulipas.gob.mx/archivos/descargas/0e96cddffd2a02af4629f97f465b9fe997ff5961.pdf>
- Biblioteca de la Universidad de Sevilla (2009). *Las Competencias Informacionales (CI) en las titulaciones de grado y postgrado de la Universidad de Sevilla*. Recuperado de http://bib.us.es/aprendizaje_investigacion/formacion/common/propuesta_alfin.pdf

- Brown, J., Carlin, J. y Caswell, T. (2006). *Information Competencies for Students in Design Disciplines*. Art Libraries Society of North America. Recuperado de <https://www.arlisna.org/images/researchreports/informationcomp.pdf>
- Bruce, C. S. (2003). Las siete caras de la alfabetización en información en la enseñanza superior. *Anales de documentación*, 6, pp. 289-294.
- Carver, G. (2004). *What is packaging design?* New Jersey: Rotovision.
- Cazau, P. (2006). *Introducción a la investigación en ciencias sociales*. Buenos Aires. Recuperado de <http://alcazaba.unex.es/asg/400758/MATERIALES/INTRODUCCI%C3%93N%20A%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20EN%20CC.SS..pdf>
- Cawthray, R. (1999). *Packaging prototypes. Design fundamentals*. New Jersey Rotovision.
- Costa, J. (2014). Diseño y Comunicación Visual: el Nuevo paradigma. *Gráfica: Documentos de Diseño Gráfico*. 4 (2), p.89-107.
- Cowan, S. M. (2014). Information literacy: The battle we won that we lost? *Libraries and the Academy*, 14(1), pp. 23-32. October 16, 2015, from Project MUSE database. Recuperado de https://www.press.jhu.edu/journals/portal_libraries_and_the_academy/portal_pre_print/current/articles/14.1cowan.pdf
- Chappell, D. (2009). *Information skills for art and design: the InfosmART project at the Glasgow School of Art Library*. Recuperado de http://www.sconul.ac.uk/sites/default/files/documents/4_5.pdf
- Cuevas, A. (2007). *La promoción de la lectura como modelo de alfabetización en información en bibliotecas escolares*. Gijón: Trea.
- De Pablos, J. (2010). Universidad y sociedad del conocimiento. Las competencias informacionales y digitales. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. 7(2).

- Delgado, S. (2002). *Etiquetas y envases: realidad nacional*. Lima: s.n.
- Díaz, M. S. (2008). Las competencias desde la perspectiva informacional: apuntes introductorios a nivel terminológico y conceptual, escenarios e iniciativas. *Ciencias de la Información*, 37(1), pp. 107-120. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/ci/v37n1/10.pdf>
- EduTEKA (2007). *Modelo Gavilán 2.0: una propuesta para el desarrollo de la Competencia para manejar Información (CMI)*.
- Eisenberg, M. y Berkowitz, R. (1990). *Information Problem Solving: The Big Six Skills Approach to Library & Information Skills Instruction*. New Jersey.
- Eisenberg, M. (2001). *A Big6 skills overview*. Recuperado de <http://www.big6.com/showarticle.php?id=16>
- Foo, S., Zhang, X y Majid, S. (2013). Information Literacy Skills of Humanities, Arts, and Social Science Tertiary Students in Singapore. *Reference & User Services Quarterly*, 53(1).
- Gomes, M. (2014). *La Integración De La Alfabetización Informacional (Alfin) En La Formación Del Estudiante Universitario: Análisis De Iniciativas En Brasil Y España*. Recuperado de http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/18885/tesis_almeida_2014.pdf?sequence=1
- Gómez-Palacio, B y Vit, A. (2011). *Guía completa del diseño gráfico: Compendio visual y reseñado sobre el lenguaje, las aplicaciones y la historia del diseño gráfico*. Barcelona: Parramón.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Hueso, A. y Cascant, M.J. (2012). *Metodología y técnicas cuantitativas de investigación*. Valencia, España: Universitat Politècnica de Valencia.

- Insuasty, G. (2012). Diseño e innovación a partir de procesos creativos. *Revista Actas de diseño* (12). Palermo.
- Lau, J. (2007). *Directrices sobre desarrollo de habilidades informativas para el aprendizaje permanente*. IFLA.
- Lowe, M.; Booth, C.; Stone, S.; Tagge, N.; Chappell, A. y Burrow, G. (2014). Librarians Matter! Impact on First-Year Information Literacy Skills at 5 Colleges". *Library Staff Publications and Research*. (22). Recuperado de http://scholarship.claremont.edu/library_staff/22
- Luquero, M. (2015). Comunicación y diseño. La importancia del packaging como medio de comunicación. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/13127/1/TFG-N.257.pdf>
- McGuinness, C. (2007). Exploring strategies for integrated information literacy: From academic champions to institution-wide change. *Communications in Information Literacy*, 1(1), pp. 26–38.
- Marciales-Vivas, G.; González-Niño, L; Castañeda-Peña, H. y Barbosa-Chacón, J. (2008). Competencias informacionales en estudiantes universitarios: una reconceptualización. *Universitas Psychologica*, 7(3), pp. 643-654. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/647/64770304.pdf>
- Marqués, P. (2000). Nueva cultura, nuevas competencias para los ciudadanos. La alfabetización digital. Roles de los estudiantes hoy. *Retrieved March*, (16).
- Marzal, M. (2009). Evolución conceptual de la alfabetización en información a partir de la alfabetización múltiple en su perspectiva educativa y bibliotecaria. *Investigación bibliotecológica*, 23(47), pp. 129-160.
- Millman, D. (2009). *Los principios básicos del diseño gráfico*. Barcelona: Blume.
- Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (2009). *Guía de envases y embalajes*. Lima.
- Monereo, C., & Pozo, J. I. (2007). Competencias básicas. *Cuadernos de pedagogía*, 370, pp. 10-18. Recuperado de <http://rubenama.com/articulos/12975732-Monereo-Pozo-Competencias-para-convivir-con-el-siglo-XXI.pdf>

Moreno, M. (2000). *Introducción a la metodología de la investigación educativa II*. México, Editorial Progreso.

Morillo, J. y Cortez, J. (2014). El desarrollo de competencias informacionales en estudiantes universitarios. Experiencia y perspectivas en dos universidades latinoamericanas. *Investigación Bibliotecológica: Bibliometría, Archivonomía e Información*, 28 (64).

Mujica, R..(2012) *Lectura complementaria 3. Concepto de alfabetización informacional Su relación con el desarrollo de competencias informacionales*. Recuperado de http://www.bvs.sld.cu/revistas/mciego/alfin_2012/alfin_folder/2012%20Unidad%201/Bibliografia/Lectura_Basica_3_Concepto_de_alfabetizacion_informacional_Su_relacion_con_el_desarrollo_de_competencias_informacionales.pdf

Muñiz, J. (2014). *Habilidades de información y comprensión lectora en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de primaria del Colegio Internacional Hiram Bingham*. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/3675/1/Mu%c3%b1iz_qj.pdf

Ortoll, E. (2003). *Gestión del conocimiento y competencia informacional en el puesto de trabajo*. UOC. Recuperado de <http://www.uoc.edu/dt/20343/20343.pdf>

Ortoll E, E (2004). Competencias profesionales y uso de la información en el lugar de trabajo. *El profesional de la información*, 13(5), pp. 338-345. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/17053/1/ortoll.pdf>

Pezoa, L. (2010). *Conocer el diagnóstico de las competencias informacionales, en los alumnos de 1° año del Campus Curicó, Universidad Católica del Maule*. Recuperado de http://cybertesis.ubiobio.cl/tesis/2010/pezoa_l/doc/pezoa_l.pdf

Pinto, M. (2009). *Alfabetización múltiple desde la biblioteca pública*. Buenos Aires: Alfagrama.

Prensky, M. (2009). H. Sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: journal of online education*, 5(3), p. 1.

- Portillo, L. (2007). *Alfabetización informacional: Un enfoque postmoderno para la formación del ciudadano en la sociedad del conocimiento*. Maracaibo: Universidad de Zulia.
- REBIUN y Comisión mixta CRUE-TIC (2009). *Competencias informáticas e informacionales en los estudios de grado*. Madrid. Recuperado de <http://www.uv.es/websbd/formacio/ci2.pdf>
- Rueda-López, Juan Jesús (2007). La Tecnología En La Sociedad Del Siglo Xxi: Albores De Una Nueva Revolución Industrial. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, (32),1-28.[fecha de Consulta 31 de Julio de 2020]. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4959/495950225001>
- Sánchez, M. (2010). *Competencias informacionales en la formación de las biociencias en Cuba*. Recuperado de <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/15406/1/19561933.pdf>
- Saurina, M. y Flores, K. (s.a.). *Implementación de un test en línea de competencias informacionales en alumnos universitarios*. Recuperado de <http://alfin.uncu.edu.ar/presentaciones/txt-completo/Saurina%20de%20Solanes-Elvira-Pontificia%20de%20Chile.pdf>
- Soto, C. (2020). Esto no es Diseño. (Spanish). *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 21(80), 37–50.
- Stewart, B. (2007). *Packaging design*. Laurence King.
- Toro, I. D., & Parra, R. D. (2006). *Método y conocimiento: metodología de la investigación: investigación cualitativa/investigación cuantitativa*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Uribe, A. (2008). *Diseño, Implementación y Evaluación de una Propuesta Formativa en Alfabetización Informacional mediante un Ambiente Virtual De Aprendizaje a Nivel Universitario. Caso Escuela Interamericana de Bibliotecología Universidad De Antioquia*.

- Uribe, A. (2011). La alfabetización informacional en las Universidades-IES peruanas: Visualización de los niveles de incorporación desde la información publicada en los sitios Web de sus bibliotecas. *Biblios*, (45). pp.1-13.
- Uribe, A. (2012). *La formación en competencias informáticas e informacionales en la Universidad de Antioquia. Un trabajo desde tres frentes en busca del multialfabetismo*. La Habana. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/16931/1/Uribe%20Tirado.%20A.pdf>
- UNESCO (2011). *Alfabetización mediática e informacional: curriculum para profesores*. Documento de UNESCO. Recuperado de http://www.unesco.org/ulis/cgi-bin/ulis.pl?catno=216099&set=005568FA32_3_275&gp=1&lin=1&ll=s
- Vecchiola, R. (2011) Using ARLIS/NA "Information Competencies for Students in Design Disciplines" in Course Integrated Information Literacy Instruction at Washington University in St. Louis. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 30 (1), pp. 74-78.
- Vidales, M. (2003). *El mundo del envase: manual para el diseño y producción de envases y embalajes*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Walczak, D. A., Reuter, M. E., & Sammet, D. L. (2009). A program for introducing information literacy to applied art and design students. *Communications in Information Literacy*, 3(2), pp. 193-203.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema de la investigación	Objetivos generales	Objetivos específicos	VARIABLES	Sub-VARIABLES	Técnica instrumento en	Fuente
¿Cuáles son las competencias informacionales que presentan los estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico para la elaboración de un proyecto de diseño en un instituto privado de Lima o?	Identificar las competencias informacionales que presentan los estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico para la elaboración de un proyecto de diseño en un instituto privado de Lima	1. Describir y analizar la habilidad: identificación de la información en estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico para la elaboración de un proyecto de diseño en un instituto privado de Lima	Competencias informacionales	Habilidad de identificación de la información	Técnica: Encuesta	Estudiantes de 2do ciclo de carreras de Diseño Gráfico
		2. Describir y analizar la habilidad: búsqueda de información en estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico para la elaboración de un proyecto de diseño en un instituto privado de Lima		Habilidad de Búsqueda de la información	Instrumento: Cuestionario	
		3. Describir y analizar la habilidad de evaluación de la información en estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico para la elaboración de un proyecto de diseño en un instituto privado de Lima.		Habilidad de Evaluación de la información		
		4. Describir y analizar la habilidad de aplicación de la información en estudiantes de segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico para la elaboración de un proyecto de diseño en un instituto privado de Lima		Habilidad de Aplicación de la Información		

ANEXO 2

CUESTIONARIO 1

INSTRUMENTO: CUESTIONARIO 1

CUESTIONARIO PARA CONOCER TUS COMPETENCIAS INFORMACIONALES

El presente cuestionario es un instrumento de estudio para la investigación que tiene por objetivo conocer las competencias informacionales de estudiantes de 2do ciclo de la carrera de Diseño de esta institución educativa.

Es así que, es importante conocer tu opinión sobre dichas competencias durante el proceso de identificación, búsqueda, evaluación y uso de la información que utilizas en la realización de tus proyectos utilizando las Tecnologías de la información y Comunicación como (Internet, aplicaciones, buscadores web, etc.)

Para ello, te solicitamos responder todas las alternativas con sinceridad.

Lee atentamente y marca con una "X" una de las tres alternativas: Sí, A veces o No.

	IDENTIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN	Si	A veces	No
1	¿Conoces el tema o problema que necesitas investigar?			
2	¿Conoces la información que necesitas para realizar tu investigación?			
3	¿Conoces qué tipo de información necesitas? (texto, imágenes, videos)			
	BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN	Si	A veces	No
4	¿Sabes utilizar catálogos en línea de bibliotecas?			
5	¿Utilizas recursos impresos? (libros, revistas, periódicos, etc.)			
6	¿Utilizas recursos digitales? (E-Books, base de datos, revistas electrónicas, etc.)			
7	¿Utilizas herramientas de búsqueda básica o avanzada en directorios, portales, etc.?			

8	¿Utilizas motores de búsqueda académicos? (Repositorios, Google Académico, Redalyc)			
9	¿Conoces la terminología de tu especialidad?			
10	¿Utilizas operadores lógicos (And, Or, Not), descriptores, u otros para obtener un mejor resultado en tu búsqueda?			
	EVALUACIÓN DE LA INFORMACIÓN	Si	A veces	No
11	En los resultados de búsqueda ¿Identificas y descartas la información que te servirá para tu proyecto o investigación?			
12	¿Analizas y examinas la información obtenida en la web y recursos impresos?			
13	¿Clasificas y organizas la información por subtemas en carpetas, en fichas o ficheros tales como Zotero, Mendeley?			
14	¿Reconoces si la información encontrada está actualizada?			
15	¿Conoces autores y/o instituciones importantes de tu especialidad, que te servirán para obtener información relevante para tu proyecto o investigación?			
16	¿Analizas la información de diversas fuentes para evaluar su validez, fiabilidad, autoridad y punto de vista?			
	APLICACIÓN DE LA INFORMACIÓN	Si	A veces	No
17	¿Organizas la información a través de esquemas, cuadros o resúmenes?			
18	¿Utilizas presentaciones digitales como parte de tus trabajos? (Prezi, PPT)			
19	¿Utilizas otras herramientas de presentación como parte de tus trabajos? (Blog, bitácora)			
20	¿Redactas tu trabajo incluyendo citas y fuentes?			
21	¿Conoces los estilos de redacción adecuados? (informes, ensayos, crónicas, presentaciones)			
22	¿Respetas los derechos de autor y propiedad intelectual, cuando utilizas la información encontrada?			
23	¿Utilizas las Tecnologías de información y comunicación para difundir y/o comunicar tus trabajos o tareas?			

ANEXO 3

CUESTIONARIO 2

INSTRUMENTO: CUESTIONARIO 2

A continuación, se presenta una actividad en la cual se recogerá información respecto a cómo poner en práctica tus competencias informacionales.

Proyecto: Empaque basado en las características de un animal de la fauna peruana.

Finalidad: Crear piezas gráficas tridimensionales inspiradas en la “Fauna peruana”

Objetivo: Conocer las habilidades informacionales del estudiante durante el proceso de elaboración de la pieza gráfica tridimensional (Empaque).

Instrucciones:

De acuerdo al proyecto planteado, responder TODAS la preguntas y elegir la o las alternativas que consideres pertinentes:

IDENTIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN

1. ¿Cuál es el tema a investigar en el proyecto?

- a. Los animales en peligro de extinción
- b. Los animales propios del Perú.**
- c. Animales 3D
- d. Vegetación peruana
- e. Otro.....

2. Para el proyecto, una pieza gráfica tridimensional es:

- a. Un objeto de elaboración a escala
- b. Un empaque y su glorificador**
- c. Un plano seriado
- d. Una escultura de cerámica
- e. Otro.....

4 ¿Qué recursos digitales utilizarías con frecuencia?

- a. E-Books y/o bibliotecas digitales
- b. Bases de datos o repositorios
- c. Motores de búsqueda
- d. Banco de imágenes
- e. Otro.....

EVALUACIÓN DE LA INFORMACIÓN

5 En los resultados de búsqueda ¿Cómo Identificas y seleccionas la información importante para tu proyecto?

- a. Por el Título, autor, resumen y/o tabla de contenido del documento
- b. Por las imágenes y gráficos**
- c. Por el origen de la fuente
- d. Por la fecha de publicación
- e. Otro.....

<p>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</p> <p>3 ¿Qué recursos impresos utilizarías?</p> <p>a. Libros</p> <p>b. Revistas</p> <p>c. Periódicos</p> <p>d. Tesis</p> <p>e. Otro.....</p>	<p>APLICACIÓN DE LA INFORMACIÓN</p> <p>6 ¿Cómo presentas la información para el proyecto?</p> <p>a. Organizadores visuales como esquemas y cuadros</p> <p>b. A través de piezas gráficas 2D y 3D</p> <p>c. Bitácora</p> <p>d. Presentaciones efectivas: PPT, Prezi</p> <p>e. Otro.....</p>	



ANEXO 4

PROTOCOLO CONSENTIMIENTO INFORMADO

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTE

El propósito de este protocolo es brindar a los y las participantes en esta investigación, una explicación clara de la naturaleza de la misma, así como del rol que tienen en ella.

La presente investigación es conducida por Selene Chávez y María Isabel Córdova de la Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). La meta de este estudio es: Conocer las competencias informacionales que ustedes como alumnos de diseño emplean para la realización de sus trabajos. En este caso, piezas gráficas dentro del curso de Diseño Básico 2.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder una encuesta (cuestionario), lo que le tomará 5 minutos de su tiempo. El cuestionario será graficado a través de fotografías como evidencia de su ejecución. Una vez finalizado el estudio las fotografías serán destruidas.

Su participación será voluntaria. La información que se recoja será estrictamente confidencial y no se podrá utilizar para ningún otro propósito que no esté contemplado en esta investigación.

El cuestionario resuelto por usted será anónimo, por ello serán codificadas utilizando un número de identificación. Si la naturaleza del estudio requiriera su identificación, ello solo será posible si es que usted da su consentimiento expreso para proceder de esa manera.

Si tuviera alguna duda con relación al desarrollo del proyecto, usted es libre de formular las preguntas que considere pertinentes. Además, puede finalizar su participación en cualquier momento del estudio sin que esto represente algún perjuicio para usted. Si se sintiera incómodo(a), frente a alguna de las preguntas, puede ponerlo en conocimiento a la persona a cargo de la investigación y abstenerse de responder.

Muchas gracias por su participación.

Yo, NOMBRES Y APELLIDOS alumno del 2do ciclo de Diseño Básico 2 doy mi consentimiento para participar en el estudio y soy consciente de que mi participación es enteramente voluntaria.

He recibido información en forma verbal sobre el estudio mencionado anteriormente y he leído la información escrita adjunta. He tenido la oportunidad de discutir sobre el estudio y hacer preguntas.

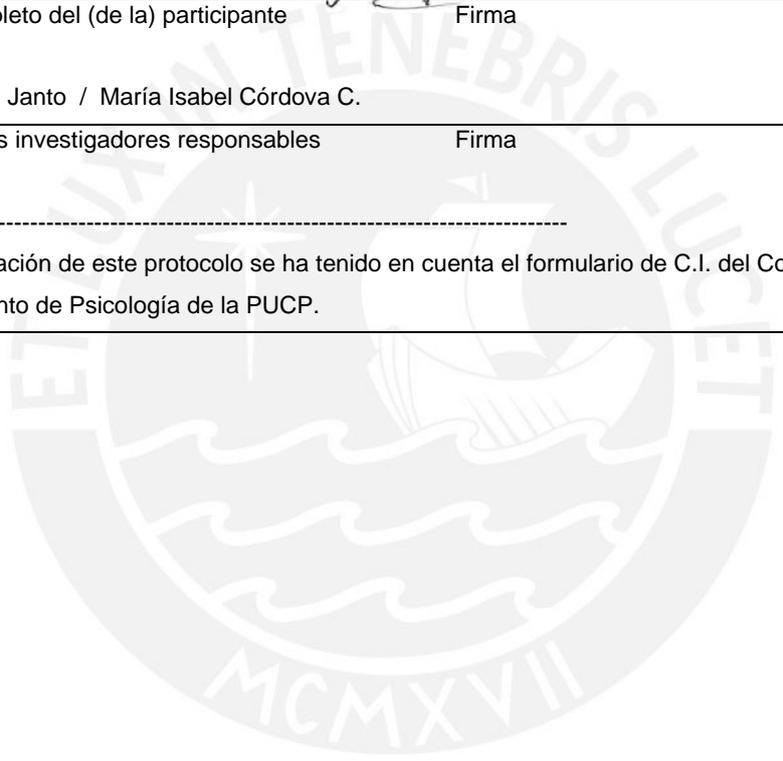
Al firmar este protocolo estoy de acuerdo con que mis datos personales, incluyendo datos relacionados a mi salud física y mental o condición, y raza u origen étnico, podrían ser usados según lo descrito en la hoja de información que detalla la investigación en la que estoy participando.

Entiendo que puedo finalizar mi participación en el estudio en cualquier momento, sin que esto represente algún perjuicio para mí.

Entiendo que recibiré una copia de este formulario de consentimiento e información del estudio y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo comunicarme con Selene Chávez y María Isabel Córdova a los correos selenechavezj@gmail.com y micc_mvc@yahoo.com respectivamente o al teléfono 984779231.

Nombre completo del (de la) participante	Firma	Fecha
Selene Chávez Janto / María Isabel Córdova C.		Octubre 201
Nombre de los investigadores responsables	Firma	Fecha

Para la elaboración de este protocolo se ha tenido en cuenta el formulario de C.I. del Comité de Ética del Departamento de Psicología de la PUCP.



ANEXO 5

PROTOCOLO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO

Protocolo de aplicación de instrumentos:

Se aplicarán dos cuestionarios de acuerdo a los horarios establecidos del curso, durante la semana 12 al 15 de octubre.

La duración de la aplicación de ambos cuestionarios tomará 10 minutos como máximo.

A continuación, se detalla el proceso a seguir:

1. Ingreso al aula
2. Presentación y saludo a los estudiantes
3. Explicación del por qué se necesita su participación en la investigación (Consentimiento informado)
4. Lectura de las Instrucciones para el llenado de los cuestionarios
5. Supervisión de la ejecución adecuada de los instrumentos
6. Responder preguntas o dudas
7. Verificación de respuestas completadas al 100%
8. Agradecimiento por la participación al docente y estudiantes