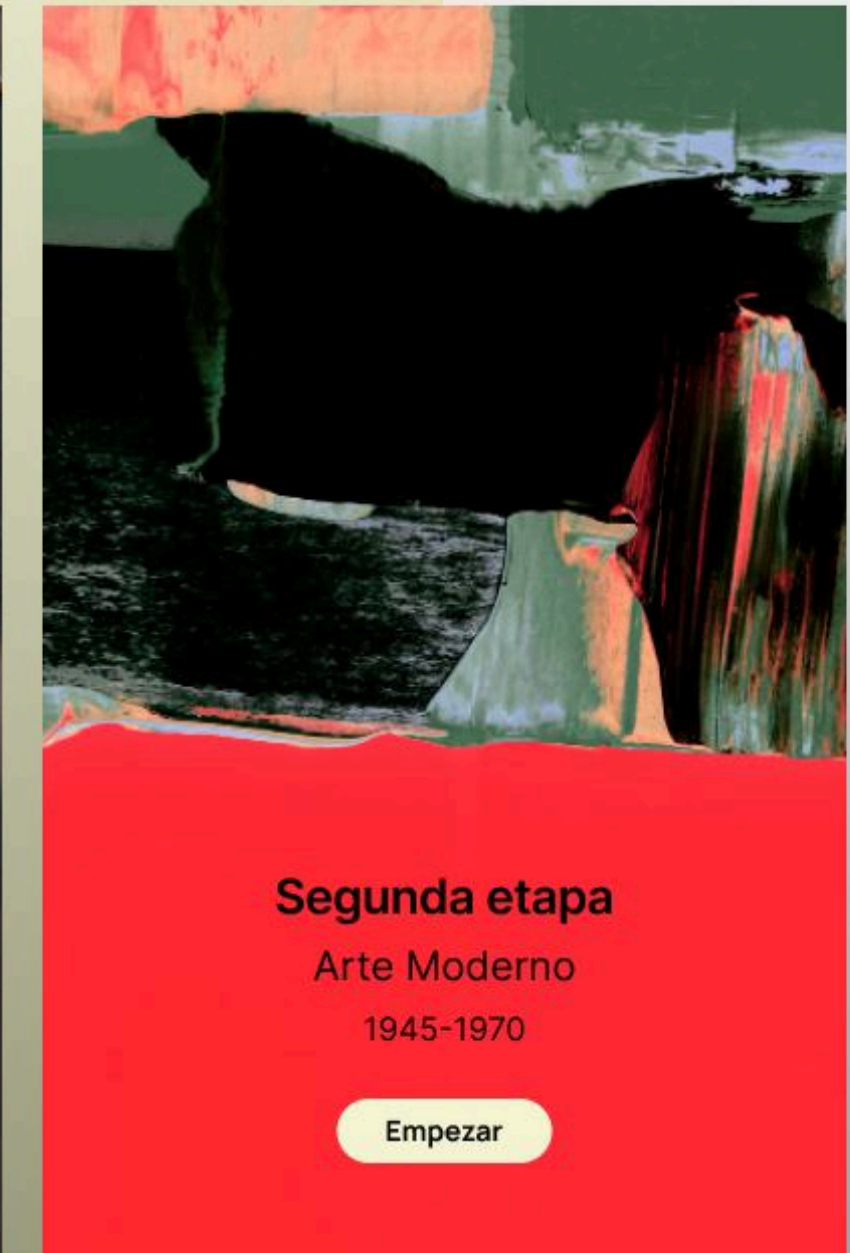


OVA Trazos Históricos

# Evaluaciones - Análisis de respuestas abiertas

## Las Tres Eras del Diseño: De la Tradición Innovación



Criterio de evaluación	Evaluar la percepción y observación del estudiante sobre el contenido, utilidad y mejoras del OVA		
Análisis	Primera Etapa	Tercera Etapa	
<b>¿Por qué me motiva aprender más sobre la historia del diseño por mi propia iniciativa?</b>			
La información se presenta de manera concisa y breve lo cual genera eficiencia en la comprensión de la temática sin generar fatiga.	"Me mantuvo inmersa en la información gracias a su carácter interactivo."  "Me parece mucho mejor algo más interactivo como el prototipo, que leer un pdf de 20 hojas al respecto del tema que necesite"	"Porque permite explorar la información que desees aprender, y sus recursos interactivos hacen la experiencia más interesante, fomentando la creatividad y queriendo buscar más espacios u obras de los distintos movimientos."	
La interacción y los recursos visuales crea un foco de atención lo que genera interés en la historia y profundizar sobre los contenidos de la misma.	"La forma en que se da la información, las imágenes, las actividades interactivas y en especial la profundización en las obras arquitectónicas...llevan a que se despierte la curiosidad por investigar más de estas."	"Porque permite explorar la información que desees aprender, y sus recursos interactivos hacen la experiencia más interesante, fomentando la creatividad y queriendo buscar más espacios u obras de los distintos movimientos."	
<b>¿Por qué el tema elegido te generó más interés?</b>			
Los estudiantes opinaron acerca de la información presentada en cada temática reflejando así una conexión y una sólida comprensión e interpretación de los contenidos expuestos.	"El interés de William morris por el valor del producto y el proceso artesanal me causa curiosidad y es visualmente notorio en el movimiento arts and crafts"	"Siempre me ha llamado la atención el maximalismo, es un estilo muy interesante pero nunca había investigado mucho al respecto."	
La información se presenta de una manera detallada y con carácter informativo a través de sus distintos recursos dinámicos lo que genera un conocimiento para uso posterior en otras materias de diseño.	"Me gustan mucho las formas que se generan en este tema de diseño, ya he hecho trabajos con este tema, pero nunca había leído tanta información ni investigado tanto como lo que leí en el esta plataforma"	"La información estaba más completa y los bloques de información interactivos me llamaron la atención"	
<b>¿Por qué el tema elegido te generó más interés?</b>			
Los estudiantes valoran la interactividad, la organización de la información, su diseño visual y su información breve. Esto contribuye a una experiencia de aprendizaje clara y significativa.	"...este enfoque suele resultar más atractivo, ya que facilita la asimilación constante de conocimientos...esta dinámica contribuye a que la información se retenga con mayor facilidad, haciendo que el aprendizaje sea más efectivo y ameno."	"La información interactiva porque involucra al usuario en el momento de aprender y de explorar distintos temas, y genera estímulos visuales, lo que hace que la comprensión de estos mejoren mucho."	

Criterio de evaluación	Evaluar la percepción y observación del estudiante sobre el contenido, utilidad y mejoras del OVA		
Análisis	Primera Etapa	Tercera Etapa	
<b>¿Qué aspecto del prototipo te resultó más útil o interesante para aprender historia del diseño?</b>			
Los resultados resaltan la libertad de elección dada por el OVA y la posibilidad de navegación autónoma lo que incrementa su motivación favoreciendo el aprendizaje personalizado y profundo.	" las actividades interactivas o la información interactiva permite explorar mejor y dar autonomía a elegir que quieres leer o ver primero."	"La forma en que el prototipo organizaba la información de manera visual y estructurada facilitó la comprensión de los conceptos."	
<b>¿Qué aspecto del prototipo crees que podría mejorarse?</b>			
Las actividades fueron acogidas por los estudiantes sin embargo estos proponen aumentar el desafío y complejidad de las mismas, especialmente en los quices y el rompecabezas, para ampliar la experiencia del aprendizaje.	"De Pronto los quizes que están dentro del ejercicio hacerlos un poco más complejos..."  "Los puzzles (Rompecabezas) podrían ser un poco más complejos para llamar la atención."	"Tal vez mejorar el desempeño de algunas dinámicas"	
Algunos problemas técnicos afectan la fluidez de la experiencia disminuyendo la confiabilidad.	"En algunas imágenes aunque tenían la opción de ampliarse, no me permitía hacerlo "  "Algunos ítems desplegados, el rompecabezas y la información sobre artistas destacados, pues solo se podía visualizar "	"Probablemente que, por ejemplo en la parte de colocar los objetos, diera un poco más de libertad, casi todos los objetos me costo moverlos y aunque sabía que eran los correctos casi no me dejaba colocarlos donde iban"	
<b>¿Por qué recomendarías este prototipo a otros estudiantes o profesionales interesados en la historia del diseño?</b>			
Los estudiantes consideran que el OVA genera curiosidad y fomenta el deseo de seguir explorando la temática gracias a su diseño y recursos visuales.  Se señala que el contenido es ideal para cualquier público incluido estudiantes y profesionales con o sin experiencia previa.	"Porque es una herramienta que no solo busca informar, sino también captar el interés del lector. Su diseño permite que cualquier persona, ya sea estudiante, profesor o adulto sin conocimientos previos en el tema, pueda comprender el contenido sin sentirse excluida..." "	"Porque hace de la historia algo muy interesante y atractivo por la interfaz que maneja, además de hacerlo dinámico y dar muchos ejemplos visuales"	
Se destaca que el prototipo posee un valor pedagógico significativo pues los estudiantes reconocen su estructura clara, la calidad de su información y su resumen en comparativa con otras fuentes o materiales tradicionales.	"Es demasiado bueno tener una plataforma para aprender de estos temas porque a veces la información que uno encuentra en internet tiende a ser muy tediosa y larga, y contar con una plataforma que lo ayude a uno a aprender por uno mismo y con una manera más interactiva me pareció muy bueno"	"Porque al usarla hace que el aprender sea una experiencia más entretenida, y que no causa algún agotamiento o aburrimiento por las distintas actividades que tiene y la forma en que la información es presentada."	

## Conclusiones

Las respuestas abiertas reflejan la comprensión de los conceptos abordados en la herramienta.

Ante la pregunta “¿Cómo lo adaptamos a las necesidades de una vivienda actual?” En relación con el esencialismo orgánico, los estudiantes lograron aplicar adecuadamente los contenidos al expresar ideas como el uso de materiales sostenibles, formas naturales y espacios funcionales con tecnologías renovables lo que indica una apropiación significativa del tema.

Respecto a la pregunta “¿Qué estilo de diseño elegirías y por qué?”

Aplicada al concepto

de coworking, los estudiantes seleccionaron un estilo con argumentos sólidos vinculado a los aprendizajes adquiridos en el OVA. Esto demuestra una capacidad de reflexión crítica y creativa. En general, sus respuestas revelan la comprensión teórica de los estilos y la habilidad para proyectar este conocimiento en situaciones reales de diseño