

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Proyecto de investigación previa a la obtención del Título de:

DISEÑADOR GRÁFICO

TRABAJO DE TITULACIÓN

**“ESTRATEGIA DE UN TALLER PROYECTUAL COMO
METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA
CARRERA DE DISEÑO”**

AUTORA:

Caichug Parra Daniela Carolina

TUTOR:

MSc. Rafael Salguero

RIOBAMBA – ECUADOR

2018

Certificado de los Miembros de Tribunal



Los miembros del tribunal de graduación de la investigación titulada:

"ESTRATEGIA DE UN TALLER PROYECTUAL COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO"

Realizado por: Daniela Carolina Caichug Parra y dirigido por MSc. Rafael Salguero.

La defensa y revisión final de esta investigación de trabajo cumple todos los requisitos.

El trabajo escrito fue elaborado para obtener el grado de Licenciatura en Diseño Gráfico y ha sido aprobado por los miembros del tribunal.

El tribunal autoriza este trabajo de tesis para su uso. Como paso final, este trabajo de investigación se mantendrá en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Mgs. Marcela Cadena

Miembro del Tribunal

Mgs. Jorge Ibarra

Miembro del Tribunal


MSc. Rafael Salguero

Tutor

CERTIFICADO DEL TUTOR

Riobamba 05, febrero de 2019

Yo, **Rafael Salguero** tutor de tesis y docente de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, CERTIFICO que en el presente trabajo con el tema **"ESTRATEGIA DE UN TALLER PROYECTUAL COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO"** de autoría de la señorita **Caichug Parra Daniela Carolina** portador de la C.C. **060579708-3**, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación. El citado trabajo cumple el 100% con los requisitos metodológicos y requerimiento exigidos por las normas generales para la graduación, de tal virtud autorizo la presentación del mismo para su calificación correspondiente.



MSc. José Rafael Salguero Rocero

TUTOR DE TESIS



CERTIFICACIÓN

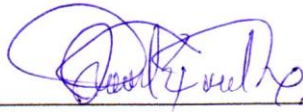
Que, **Caichug Parra Daniela Carolina** con CC: **060579708-3**, estudiante de la Carrera de **Diseño Gráfico**, Facultad de **Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**ESTRATEGIA DE UN TALLER PROYECTUAL COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO**", que corresponde al dominio científico **Desarrollo territorial - productivo y hábitat sustentable para mejorar la calidad de vida** y alineado a la línea de investigación **Cultura Visual**, cumple con el 2%, reportado en el sistema Anti plagio URKUND, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 28 de enero de 2019

MSc. Rafael Salguero
TUTOR

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad del contenido, ideas y conclusiones del presente trabajo investigativo, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, con el tema: “ESTRATEGIA DE UN TALLER PROYECTUAL COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO”, corresponde exclusivamente a: Daniela Carolina Caichug Parra, con cédula de identidad N° 060579708-3y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad.



Daniela Carolina Caichug Parra

AUTORA

060579708-3

Dedicatoria

A mi padre, Danilo Caichug un hombre guerrero, quien me ha incentivado a formarme y salir adelante, con su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a él he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que siempre deseó para mí. A mi hermana Melany Caichug quien ha sido mi orgullo y privilegio.

Daniela Carolina Caichug Parra

Reconocimiento

A Dios y la Virgen por llenarme de bendiciones, darme la vida para culminar esta etapa y llenarme de nuevas oportunidades.

A los docentes de la carrera especialmente a mi tutor MS.c. Rafael Salguero, por colaborar con esta investigación y compartir sus conocimientos. Al Master Jorge Ibarra por mostrarme la complejidad y la belleza del Diseño guiado mediante la enseñanza.

Al grupo de investigación “Gestalt” por darme la oportunidad de compartir conocimientos con grandes profesionales, compartir amistad y momentos inolvidables.

A mis abuelitos Carmen Redrobán y Arturo Caichug quienes siempre me aconsejaron y quienes me enseñaron que el mejor conocimiento que se puede tener es el que se aprende por sí mismo.

A mis hermanos Dylan Parra y Salome Rivera por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso.

A mi madre Marcia Parra quien me regalo la vida y enseñarme a ser fuerte, valiente y tener la madurez necesaria para enfrentar cualquier problema.

A mi novio, José Luis Grandes por ser mi compañero de vida, por brindarme su apoyo incondicional y por compartir grandes momentos juntos.

Finalmente, a mi gran amiga Diana Marcillo, quien me ha enseñado el verdadero trabajo en equipo, el compañerismo, lealtad y verdadera amistad.

Daniela Carolina Caichug Pa

Índice

Certificado de los Miembros de Tribunal	II
Certificado del Tutor	III
Certificado de Plagio	IV
Autoría de la Investigación	V
Dedicatoria.....	VI
Reconocimiento	VII
RESUMEN	XII
Abstract.....	XIV
Introducción	1
CAPÍTULO I	2
1. Marco Referencial.....	2
1.1. Planteamiento del Problema.....	2
1.2. Formulación del Problema	3
1.3. Objetivos	3
1.4. Justificación e Importancia del Problema	4
CAPÍTULO II.....	6
2. Marco Teórico.....	6
2.1. Antecedentes de Investigaciones anteriores con respecto al problema que se investiga.....	6
2.2.1. Taller Proyectual	6
2.2.3. Planificación del taller	8
2.2.4. Contenido Científico	8
2.2.5. Contenido Práctico	10
2.2.6. Contenido Axiológico	11
2.2.7. Contenido Experimental	11
2.2.8. Metodología aplicada al PEA	12
2.2.12. Taller Proyectual	17
2.2.13. Estructuras de investigación.....	19
2.2.14. Las propuestas de enseñanza.....	21
2.2.15. La estructura vertical de los Talleres de Diseño Gráfico	22
2.3. Variables	24
2.3.1. Variable Dependiente.....	24
2.3.2. Variable Independiente	24
CAPÍTULO III.....	25
3. Marco Metodológico	25
3.1. Método de la Investigación	25
3.2. Diseño de la Investigación	26
3.3. Tipo de Investigación.....	27
3.5. Población y Muestra.....	29
3.6. Técnica e Instrumentos de Recolección de Datos.....	31
3.7. Técnicas de Procedimientos para el Análisis de Datos	31
CAPÍTULO IV	32
4. Análisis e Interpretación de Resultados	32
4.1. Interpretación de Resultados de Encuestas	32
4.2. FODA.....	47
4.3. CONCLUSIÓN DE FICHA DE OBSERVACIÓN	50

4.4.	DESARROLLO DE PROPUESTAS.....	66
4.5.	Análisis de impacto.....	81
CAPITULO V.....		82
5.1.	CONCLUSIONES.....	82
5.2.	RECOMENDACIONES.....	83
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.....		84
ANEXOS.....		XIV

Índice de Ilustraciones

<i>Figura 1.- Definición Taller Proyectual 1</i>	17
<i>Figura 2.- Definición Taller Proyectual 2</i>	18
<i>Figura 3.- Definición Taller Proyectual 3</i>	19
<i>Figura 4.- Definición Taller Proyectual 4</i>	20
<i>Figura 5.- Proceso DRM</i>	21
<i>Figura 6.- Proceso de Enseñanza dentro del Diseño</i>	22
<i>Figura 7.- Instituciones encuestadas</i>	32
<i>Figura 8.- Años que trabajan dentro de la Institución</i>	33
<i>Figura 9.- Sexo del Encuestado/a</i>	33
<i>Figura 10.- Análisis de la Pregunta 1</i>	34
<i>Figura 11.- Análisis de la Pregunta 3</i>	38
<i>Figura 12.- Análisis de la Pregunta 4</i>	40
<i>Figura 13.- Análisis de la Pregunta 5</i>	42
<i>Figura 14.- Análisis de la Pregunta 5</i>	43
<i>Figura 15.- Análisis de la Pregunta 7</i>	44
<i>Figura 16.- Análisis de la Pregunta 8</i>	46
<i>Figura 17.- Marca Canon</i>	68
<i>Figura 18.- Marca CocaCola</i>	69
<i>Figura 19.- Marca Marlboro</i>	70
<i>Figura 20.- Ejemplo de Marcas</i>	70
<i>Figura 21.- Marca Toyota</i>	71
<i>Figura 22.- Marca Nintendo</i>	71
<i>Figura 23.- Ejemplo de marcas con diferentes Tipografías</i>	71
<i>Figura 24.- Ejemplo de uso de tipografía</i>	76
<i>Figura 25.- Cromática</i>	77
<i>Figura 26.- Propuesta de Cartel</i>	77
<i>Figura 27.- Cartel</i>	78
<i>Figura 28.- Propuesta de CD</i>	78
<i>Figura 29.- CD</i>	79
<i>Figura 30.- CD</i>	79
<i>Figura 31.- Rúbrica de Evaluación</i>	80

Índice de Tablas

<i>Tabla 1.- Número de Docentes que trabajan en cada Institución a encuestar</i>	29
<i>Tabla 2.- Número de Docentes aplicados la encuesta</i>	31
<i>Tabla 3.- Pregunta 1</i>	34
<i>Tabla 4.- Pregunta 2</i>	35
<i>Tabla 5.- Pregunta 3</i>	37
<i>Tabla 6.- Pregunta 4</i>	39
<i>Tabla 7.- Pregunta 5</i>	41
<i>Tabla 8.- Pregunta 6</i>	42
<i>Tabla 9.- Pregunta 7</i>	43
<i>Tabla 10.- Pregunta 8</i>	46
<i>Tabla 11.- Análisis de FODA</i>	47
<i>Tabla 12.- Análisis de Target para la propuesta</i>	73

Índice de Ecuaciones

Ecuación 1.-Tamaño de Muestra	30
Ecuación 2.- Fórmula Aplicada	30



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**“ESTRATEGIA DE UN TALLER PROYECTUAL COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO”**

RESUMEN

La incidencia que tiene el desarrollo académico de los Diseñadores, ya que es una cuestión determinante para el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo. A través de la aplicación de instrumentos se pudo realizar una evaluación académica en donde se puede indagar los aspectos positivos y negativos que se desarrollan al momento de impartir conocimientos a los estudiantes, así como los parámetros que se debe cumplir para generar mejores enseñanzas y consecuentemente una mejor calidad en la educación.

Se obtuvo información mediante el uso de guía de observación y encuestas, de acuerdo a estos datos se realiza la investigación sobre los procesos de evaluación académica, para lo cual se propone aplicar el taller proyectual como metodología del proceso de enseñanza - aprendizaje, en donde se trata de vincular lo teórico con lo práctico, en donde los diseñadores puedan combinar el uso de signos, ideas o mensajes proyectándolos para generar un mejor resultado.

Con la realización de este proyecto se identifican los pros y contras de cambiar la metodología de enseñanza, planteando un taller piloto en donde se hace uso de la nueva metodología planteada dentro de esta investigación, en donde se presentan varios aspectos que favorecen al mejor desenvolvimiento de los estudiantes y a erradicar lo negativo.

La aplicación del taller proyectual dentro de las cátedras de las diferentes materias que necesiten, permitirá la consecuencia de obtener diversos parámetros que fortalecen el desempeño de los estudiantes.

Palabras clave: Taller Proyectual, Metodología de Enseñanza – Aprendizaje, Diseño Gráfico.

ABSTRACT

The impact of the Academic Development of the Designers and that is a determining issue for the teaching process – student learning in the career of Graphic Design of the National University of Chimborazo. Through the application of instruments, it was possible to carry out an academic evaluation in which one can account for the positive and negative aspects that have occurred in the results of imparting knowledge to the students, as well as the parameters that must be fulfilled to the best teachings. And consequently a better quality in education.

Information is obtained through the use of the observation guide and surveys. According to this data, research is done on the academic evaluation process, where it is a link with the practical and practical topic, in which the use of signs, ideas or mentions of projects is described to generate a better result.

With the realization of this project the pros and cons of teaching methods of teaching, the plant and the workshop are identified. Students already eradicate the negative. The application of the workshop is projected within the chairs of the different subjects that we need, as well as the obtaining of diverse results that strengthen the performance of the students.

Keywords: project workshop, teaching methodology – learning, graphic design



Reviewed by: Solís, Lorena



LANGUAGE CENTER TEACHER

Introducción

De acuerdo a la acelerada evolución que ha tenido la tecnología en el último siglo ha dado la oportunidad a que muchas carreras empiecen a tomar un auge dentro de la población, haciendo que la sociedad actual sienta la necesidad de que exista nuevos surgimientos de ideas para emprender algún proyecto.

Hoy en día la carrera de Diseño Gráfico ha llegado a ocupar un lugar importante dentro del mercado ya que cuenta con nuevas herramientas en donde puede dar cabida a su creatividad en el escenario que se le presente.

La gran mayoría de oportunidades que se presenten a los diseñadores es una oportunidad para responder con vocación y compromiso, como lo menciona (N, 2002) "Hay formas de inserción profesional que no pasan estrictamente por el mercado. Proviene de otro tipo de compromiso, de interés o de posibilidades organizativas de la población, que crean así otro tipo de campo de trabajo al diseñador".

En la historia de los primeros aparecimientos del Diseño fueron en la escuela Bauhaus que aportó para la creación de una identidad metodológica propia de nuestra rama, dado el caso que se debía combinar la teoría con la práctica.

Por lo que se emplea nuevas estrategias para hacer que los diseñadores se preparen de mejor manera, ya que dentro de la historia del diseño se puede precisar la metodología proyectual la que ayuda a generar nuevas ideas siguiendo varios pasos para ayudar a obtener el resultado deseado.

El presente estudio se realiza para poder generar nuevas propuestas de talleres proyectuales aplicados en la metodología de enseñanza aprendizaje en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Gracias a la aplicación de talleres dentro de la metodología se logrará una eficaz forma de enseñanza combinando de una forma transdisciplinar la rama del Diseño.

CAPÍTULO I

1. Marco Referencial

1.1. Planteamiento del Problema

En la enseñanza del Diseño se encuentra una disciplina interesante, ya que vincula tanto la práctica como la teoría. Partiendo de esto la escuela Bauhaus ha formado a varios diseñadores enfocados en la búsqueda de identidad y en la metodología aplicada ha el Diseño.

El desarrollo de la metodología de Diseño busca generar un proceso visual tomando como modelo la metodología científica, desarrollando una disciplina de Diseño mucho más objetiva y reflexiva. Gracias a este desarrollo se busca generar alternativas de metodología, consolidando la disciplina académica a partir de la aplicación de talleres proyectuales.

Tomando en cuenta que, el Diseño también se considera como una ciencia que constantemente está en construcción, se genera nuevas formas de impartir conocimientos, confiables, válidos, verdaderos y verificables. Por lo tanto, la investigación en esta área es importante, ya que gracias a ella se forma al futuro diseñador.

Esta investigación se genera normalmente desde otras disciplinas que no son propiamente el Diseño, tales como la antropología, la historia, la psicología, la semiótica, etc. El proceso enseñanza- aprendizaje se refiere a la investigación sobre el diseño donde se realiza objetos, procesos, significado e importancia para la sociedad, los negocios, cultura, etc.

Dentro del estado actual se determina que, en la experiencia adquirida dentro de las aulas de clases, existen muchos docentes que imparten la cátedra, docentes especializados en la malla del Diseño, más no dentro del área de la docencia. Sin embargo, ejecutan un trabajo importante sin escatimar recursos, por lo tanto, les hace falta una forma de conjugar la teoría con la práctica, ya que esto ayudará a formar de mejor manera a los estudiantes y futuros profesionales con una perspectiva más significativa.

En la actualidad la metodología que se emplea es la conferencia magistral, donde se hace uso de los Tics, dificultando especificaciones al momento de poner en práctica estos conceptos. Además, el uso de la metodología del taller proyectual es poco utilizado dentro del aula. Ningún docente lo aplica, pero si lo aplican, no de una forma proyectual que conjugue mejor lo teórico con lo práctico.

Desde este enfoque, la investigación genera necesariamente conocimiento útil para el Diseño, objeto de investigación acerca del cual se pretende producir conocimiento para otras disciplinas.

Como lo menciona Findeli (2008) encuentra una separación clara entre la práctica del Diseño y la investigación del Diseño en este tipo de investigación. Para lo cual, se requiere aplicar clases en donde se enfoque en la parte teórica y la práctica con los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico. Por tal razón la investigación pretende desarrollar una propuesta basada en el taller proyectual como estrategia didáctica.

1.2. Formulación del Problema

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, en correspondencia con las exigencias contemporáneas del aprendizaje basado en problemas y en uso de métodos activos aplicando talleres proyectuales?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

- Diseñar talleres proyectuales, como metodología de enseñanza – aprendizaje en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el estado actual de las metodologías utilizadas en el PEA en la carrera de Diseño Gráfico.
- Fundamentar teóricamente el taller como metodología proyectual mediante revisión bibliográfica.
- Estructurar un taller piloto evaluando los componentes del mismo mediante una clase simulada.
- Valorar los aportes del taller como metodología proyectual, mediante criterio de expertos.

1.4. Justificación e Importancia del Problema

En la Universidad Nacional de Chimborazo se desarrolla y ejecuta un pensum de estudio en el cual los estudiantes y docentes son el factor principal para poder generar mayores beneficios. Dentro de este proyecto se evidenciarán factores positivos, negativos y neutros de la actuación de cada estudiante y docente para verificar el desenvolvimiento que se desarrolle al impartir las diferentes cátedras.

Dentro de la planificación se pretende realizar actividades que generen un proceso enseñanza-aprendizaje más agradable, donde se abordarán los talleres proyectuales para fortalecer actividades como estrategias para ayudar a motivar, incentivar y obtener mejoras dentro del desenvolvimiento del estudiante mediante las tareas diarias que se generen.

Al momento de ejecutar el proyecto, los beneficiarios serán los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, donde se genera un entorno mucho más apreciado. A más de esto se pretende cambiar la forma de pensar de los educandos hacia los educadores y viceversa, creando un proceso evolutivo que muestra diferentes pautas para crear un proceso educativo que garantice el proceso de enseñanza.

Para indagar sobre el tema se partió de una observación participativa y no participativa donde se obtuvo el compromiso de todas las personas involucradas para obtener resultados verídicos, para lo cual se pudo planificar y ejecutar los talleres proyectuales aplicados en clase.

Dentro del desarrollo del proyecto se basó en la historia que se haya ido generando dentro de los sistemas de educación a nivel mundial enfocados en la utilización de talleres proyectuales, donde se toma como referencia para generar nuevas propuestas de utilización de los mismos.

La importancia de esta investigación es dar una opción para que los educando y educadores entablen un clima de clase más agradable y favorecedor para proponer un proceso de enseñanza-aprendizaje diferente en las carreras de Diseño, a más de esto los talleres proyectuales ayudan a analizar temas más apegados hacia la realidad y poder proyectar propuestas innovadoras y mejorar la formación de dichos estudiantes combinando la teoría con la práctica.

Se establece un target específico para la investigación ya que, según la problemática, la carrera de Diseño Gráfico no es apreciada significativamente dentro del país, por lo que se genera más motivación hacia los estudiantes que estén cursando esta carrera, aún más en la provincia y en la Universidad Nacional de Chimborazo. Por lo tanto, depende de los resultados que se puedan encontrar dentro de la investigación para que se pueda aplicar en otros centros de estudio.

CAPÍTULO II

2. Marco Teórico

2.1. Antecedentes de Investigaciones anteriores con respecto al problema que se investiga.

Se han encontrado dos evidencias acerca de sus similares, sobre la estrategia de aplicar un taller proyectual dentro de la carrera de Diseño Gráfico solamente se aplica en otras ramas, sin embargo, si se encontró un antecedente encaminado dentro de la carrera:

Evidencia 1: Dentro de la primera investigación se denomina “Dinco” una tesis aplicada en Chile, donde se enfoca en realizar una plataforma de interacción, debate y gestión de la información de la Universidad de Chile. Dentro de este estudio se toman temas enfocados a la creación de nuevas alternativas para la enseñanza o preparación de un diseñador gráfico.

Evidencia 2: Se encontró una tesis donde se diagnostica y diseña una propuesta curricular alternativa para promover el desarrollo de la evaluación académica en el centro educativo Manuel Muñoz Cueva de la ciudad de Cuenca, durante el año lectivo 2009-2010. Donde como nuevo currículo se plantea generar talleres proyectuales para evaluar un proceso de evaluación académica dentro de la entidad educativa para los educandos y los educadores.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Taller Proyectual

Según (Mazzeo, <http://www.cmazzeo.com.ar/dg/alumnos3.php>, 2008) quien menciona que la modalidad de taller caracteriza la enseñanza de las disciplinas proyectuales en la enseñanza superior. Esta se puede denominar como un modo de aprendizaje que se produce a través de la práctica proyectual misma.

Para aquellos que se desempeñan en el campo de la enseñanza y para quienes se forman en él, el taller es el ámbito natural de nuestras prácticas lo cual hace que pocas veces

tomemos distancia de él para considerarlo como objeto de análisis. Sin embargo, la dinámica del taller proyectual implica una diversidad de situaciones que merecen ser observadas para una mejor comprensión de la complejidad que ésta implica. Las distintas etapas que se desarrollan los proyectos, desde la forma en que es enunciado el trabajo práctico, el desarrollo de éste en las sucesivas clases hasta su evaluación, merecen una reflexión específica con la mirada puesta en los diferentes factores involucrados en la práctica.

El rol del docente, el rol del alumno y la construcción del objeto de enseñanza se ponen en juego en cada una de las prácticas llevadas adelante en el taller. Las diversas estrategias didácticas puestas en juego tanto en el desarrollo de los trabajos prácticos como en su evaluación son un rico campo de innovaciones posibles y para que éstas puedan potenciarse es importante conocer la mecánica de las que actualmente implementamos de modo natural.

El análisis de las diferentes estructuras de taller en relación con las escalas de los contextos académicos, objetivos y planes de estudio es, así mismo, un campo rico en matices que merecen una mirada particular. El rol de los diferentes integrantes de los equipos docentes en cada una de las instancias de enseñanza es un aspecto pocas veces enunciado y que merece una reflexión específica particularmente en las estructuras complejas propias de la enseñanza masiva.

2.2.2. ¿Qué es un taller?

Según (Campo, 2015) un buen taller sobre el aprendizaje profundiza sobre la naturaleza del mismo y es un ejemplo práctico de cómo se aprende. Los participantes comprenden mejor el potencial de varias fuentes y modalidades de aprendizaje, cuando las usan de modo eficaz. Para conseguir exactamente lo que se quiere, se requiere una reflexión profunda y compartida sobre el taller. Se necesita un plan.

El taller es el que se aplica de forma real, en forma continua y eficaz, mediante la práctica se puede concluir en un profundo análisis de los temas referentes que se quieran aplicar. Además, se requiere de una planificación para concluir en un resultado.

2.2.3. Planificación del taller

Principios:

La planificación sale beneficiada si se tienen en cuenta una serie de principios básicos según lo denomina (Campo, 2015):

- **Cuestionamiento.** El aprendizaje proviene de cuestionar las propias asunciones. Los participantes aprenden y se desarrollan cuando se les plantea un reto con relación a lo que saben y creen. La distancia no debe ser muy grande para que no se bloqueen, después de sentir miedo ante lo que oyen. Tampoco debe ser tan pequeña que reafirme lo que saben y creen de antemano. Ese es un acto de discernimiento previo a la planificación y a la implementación del taller.
- **Impredecibilidad.** A pesar de una rigurosa planificación, nunca se sabe lo que va a suceder hasta que empieza la interacción con los participantes. Hay que ser abiertos y flexibles, dando la posibilidad de desviarse un tanto del camino previsto, sin perder de vista la finalidad del taller. O quizá se necesitan tener siempre un plan B. Es tan importante responsabilizarse del taller como hacer una planificación exhaustiva.
- **La planificación** debe tener en cuenta las tres dimensiones de un taller:
 - ✓ Contenido: Sobre qué es el taller. ¿Qué es lo que va a suceder?
 - ✓ Forma: Cómo se estructura el proceso. ¿Cómo va a suceder?
- **Proceso:** Cómo prepararse para la dinámica de las situaciones y para las interacciones entre los participantes. En qué medida se implicará a los participantes y cómo.

2.2.4. Contenido Científico

“El problema de la relación teoría-práctica en la formación de profesionales se ha convertido en un lugar común en casi todos los diagnósticos acerca de las instituciones de educación superior” (Marandi, 1997). Es por este concepto que se toma como

referencia aplicar talleres prácticos para formar a los profesionales de diseño que tengan una visión con mayor perspectiva. Esto hace referencia mucho al proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual la visión académica debe convertirse en un sujeto intrínseco vinculado al proceso proyectual del Diseño.

El taller debe estar ligado con la forma de enseñanza de cada docente en donde se lo aplique para medir de una forma mucho más amplia la forma de llegar a los estudiantes, dentro de ciertos procesos el estudiante se convierte en un objeto de enseñanza más no en un sujeto de aprendizaje. Cabe recalcar que se debe inculcar a los estudiantes una mirada más crítica para fomentar criterios con mayor peso.

(Ramos, 2007) Docente de la Universidad de Palermo menciona un modelo de competencias en donde el Diseño Gráfico cumple un proceso riguroso dentro de la educación profesional por competencias que representen una relación ligada entre la teoría y la práctica. También menciona que los docentes que imparten las cátedras dentro de la carrera de Diseño deben saber que enseñar, de qué forma llegar y transmitir las ideas. “Los profesores que son a la vez profesionales del diseño en reiteradas ocasiones pueden perder de vista los objetivos de la enseñanza: el aprendizaje.”

En su afán de Diseño en la Universidad de Palermo en Argentina se realizó el Encuentro Latinoamericano de Diseño. El I Congreso Latinoamericano de Enseñanza en Diseño, donde se evidenció, mostrar y demostrar las capacidades y conocimientos que usan para diseñar, olvidan que sus estudiantes están aprendiendo, y pasan por alto una serie de pasos necesarios para diseñar.

Cabe mencionar entonces que para impartir una cátedra dentro de esta carrera se debe plantear muy bien los objetivos a donde se quiere llegar sin dejar de lado que el profesor debe manejar muy bien los talleres que se imparten “identificar las habilidades docentes esenciales que necesita para desarrollar y propiciar aprendizajes significativos mediante el manejo de estrategias que promuevan una enseñanza efectiva y que estén dirigidas a garantizar la calidad de la educación universitaria.”

2.2.5. Contenido Práctico

Para poner en práctica el taller se debe tener una noción del “hacer” como un objetivo claro de la práctica, dentro de esto los aspectos más esenciales es impartir conocimientos aplicando ejemplos reales donde la formación cambie la teoría en general en una realidad desarrollado mediante el auto critica.

El conocimiento de la realidad espacial debe ser la parte fundamental para desarrollar el taller sin alejarse del punto de vista de su contenido conceptual, según (Velázquez, 2010) dice que en las circunstancias resulta útil tres aspectos importantes para la práctica del taller:

Epistemológico. Comprensión del rol de un diseñado, comprender la disciplina del diseño dentro del campo en las actividades ejemplificadas a la realidad. Comprensión de la realidad y los límites de la práctica dentro de la necesidad del cliente.

Información. Debate de la información sobre los temas más representativos que se debe tomar al momento de buscar la necesidad del cliente y dar un resultado eficiente según sea el caso.

Práctica. Se aplican los dichos propiamente propuestos para incentivar a los estudiantes. El rol que desempeña el docente dentro de la aplicación del taller es la de aceptación desde el inicio a que también va aprender de parte de los estudiantes, permitirá que la dialéctica que se dé sea crítica y autocrítica para empezar a dar un empujón al desarrollo integral del taller y que esto conlleve a una reflexión completa.

Para (Sobrero, 1981) existen tres dimensiones en este proceso: “los ámbitos del lenguaje que el diseñador describe y comprende las consecuencias de sus movimientos; las implicaciones que descubre y sigue un lineamiento donde rotan los diálogos entre los diferentes miembros”.

El taller pedagógico tiene como eje principal el taller de trabajo, donde los roles de cada uno competen en cada unidad. Este proceso el estudiante debe realizar una visión más

amplia en donde el estudiante experimentará, reflexionará y definirá circunstancias específicas de acuerdo al caso. Estas variables siempre están presentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el Diseño, según se concibe como un taller proyectual para redirigir a los estudiantes hacia la experimentación de nuevos objetivos.

2.2.6. Contenido Axiológico

El contenido axiológico que se planteó dentro de la investigación se refiere a un concepto de valores predominantes en una determinada sociedad, dentro de nuestro entorno estos valores se deben enfrascar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de la axiología se enmarca en la atención de los valores morales de los estudiantes combinando los valores con los estudios. Según el filósofo alemán (Scheler, 2014) en su libro los valores morales siguen una jerarquía en donde siempre prevalecen los valores positivos abarcando lo bueno y noble.

Dentro del pensamiento filosófico se debe proponer un estado actual y un estado de mejoras en donde aparecen ciertos puntos clave, la axiología filosófica o axiología existencial. Estas son aquellas que pueden hacer que una persona sea mejor cada día basándose en el sentido y coherencia de las acciones realizadas.

También (Scheler, 2014) toma como referencia la ética y la estética, valores que están vinculadas al desarrollo completo del ser humano. La ética de la filosofía estudia los principios morales de las personas que se debe impartir dentro de las aulas para formar profesionales con un comportamiento individual y social de una persona. Con la ayuda de la aplicación de talleres se podrá aplicar de forma individual y grupal, ya que el estudiante al momento que salga y ejerza su profesión se enfrentará a trabajo solo o con grupos de personas.

2.2.7. Contenido Experimental

La aplicación y la investigación misma será un contenido experimental ya que para la formación de un Diseñador se debe aplicar ciertas experiencias dentro del aula lo más

acercado a la realidad en donde se lidere competencias dentro del área de Diseño planteando y analizando la relación estrecha entre la teoría y la práctica.

Los docentes que se especializaron dentro del área de Diseño deberían tener una forma de impartir sus conocimientos, deberían enseñar, evidenciar, mostrar y demostrar las capacidades que el diseñador puede usar. Pasando por actividades prácticas con la ayuda de un taller proyectual, identificando las habilidades del estudiante para desarrollar significativamente las estrategias que garanticen una calidad de la educación para los futuros profesionales.

La sociedad escatima la carrera como tal, por lo que se requiere generar un ámbito bien fundamentado en donde no se les incentive y que no existan congruencias dentro del estudiante y se puede generar mayores estrategias creativas para dar una visión diferente a la sociedad.

Estos talleres también se enfocarán hacia la reflexión de las necesidades existentes y por ende la solución de los problemas ante las situaciones imprevistas o disfuncionales en los trabajos que se realicen. Sin embargo, el modelo del taller es fundamental la organización creativa que se de en las diversas funciones y estructuras de pensamientos. La estructura del taller está basada en conocimientos globales, conocimientos profesionales y experiencias profesionales, reconociendo las necesidades y los problemas de la realidad mediante el diagnóstico de la realidad social, de la práctica de los profesionales, del desarrollo de la disciplina y del mercado laboral. (Ramos, 2007)

2.2.8. Metodología aplicada al PEA

La metodología utilizada según (Nebrija, 2016) denomina como contenidos, pedagogía y tecnología a la interacción entre otros tres factores fundamentales de acuerdo al uso de las TIC: sólidos conocimientos de los contenidos, dominio de competencias pedagógicas y manejo de herramientas tecnológicas y sus posibles aplicaciones.

El fomentar la creatividad es otro de los factores que menciona (Nebrija, 2016) que si existe una necesidad se debe representar dentro del aula para no evitar ahogar la

creatividad que apenas empieza dentro de los estudiantes. Manejar el empoderamiento del alumno hacia la necesidad de crear algún desarrollo creativo, sin examinar nada.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje un punto muy importante es el rol que desempeña el docente ya que este es el transmisor de conocimientos orientados hacia un fin común, en donde se generen diferentes condicionamientos para crear contenidos experimentales y activos dentro del aula. Sin embargo, la pedagogía es una de las inspiraciones que debe tener el docente para contemplar una enseñanza más sólida.

También (Nebrija, 2016) menciona también que se trata de formar a ciudadanos, no solo profesionales eficientes. Dentro del sistema de formación a profesionales en una comunidad educativa, se debe basar en el aprendizaje que implica toda una sociedad, mucho más en la carrera de Diseño Gráfico. Sin embargo, el estudiante no solo debe ser una persona útil dentro del mercado, sino también dentro de la formación como ciudadanos que se puedan desenvolver en cualquier nivel social.

Según el informe de la UNESCO (1996), la educación debe construir un proceso continuo a lo largo de toda la vida, en donde las personas puedan enseñar, aprender y pensar dentro de un proceso de aprendizaje. Por ello (Nebrija, 2016) define cuatro instancias que toda institución educativa debe abarcar.

- **Aprender a conocer**, dentro de lo que las personas deben conocer combinando la cultura general, se crea la posibilidad aprender a aprender donde se aprovechan al máximo las posibilidades que se le presenten en toda la vida.
- **Aprender a hacer**, adquiere calificaciones profesionales pudiendo ser frente a un sin número de situaciones en el trabajo cotidiano, haciendo que se presenten distintas experiencias sociales en cualquier circunstancia.
- **Aprender a vivir**, depende de la forma de comprensión con otros, la percepción de formas y la estimación a crear proyectos en común con otras personas o tratar de enfrentar conflictos que comprendan mutua paz.
- **Aprender a ser**, depende de la capacidad autónoma que se de en cuestión a las condiciones con creciente capacidad autónoma y responsabilidad personal.

2.2.9. Diseño o acción proyectual

Cuando nos referimos a lo proyectual, al proyecto o al Diseño aludimos a regiones conceptuales discretas, pero, deslindadas en una cartografía de fronteras imprecisas. Según el itinerario intelectual que se explore, sus dominios se atraviesan, se involucran, se interceptan.

Los procesos de enseñanza del Diseño se relacionan con los objetos, sujetos y contextos en donde los diseñadores proyectamos y construimos objetos que posibilitan la modificación de ciertas conductas.

El conocimiento proyectual depende de un lugar en el “sujeto que diseña” que otorga un sentido generalista y humanista. Según (Pieget, 1947) se plantea un enfoque constructivista, donde menciona la figura de aprendiz para que funcione el motor de su propio aprendizaje, es decir, el estudiante es el propio motor para aprender y formarse. También menciona que la persona constructivista, no interpretan literalmente lo que se muestra en el entorno, y recaen en la realidad al momento de experiencias mediante la naturaleza, maestros o tutores.

“La teoría constructivista del conocimiento nos habla de una percepción de las propias vivencias que siempre está sujeta a los marcos de interpretación del “aprendiz”. (Pieget, 1947)”. Es decir, no podemos analizar de una forma objetiva las experiencias que se muestran a cada momento, ya que lo comparamos siempre con lo que aprendimos anteriormente. El paquete de lo que aprendemos siempre entra encaminado sobre los conocimientos previos que obtuvimos en el pasado, generando un encaje de información haciendo que las experiencias nuevas estructuren las ideas para construir contantemente nuestros criterios.

La concepción del diseño como campo disciplinar está en proceso de permanente predefinición y búsqueda. La disciplina – pedagogía – profesional – personal.

El estado actual del desarrollo de los diferentes enfoques transversales psicológicos, antropológicos, sociológicos definen la complejidad como condición epistemológica

básica. “A diferencia de la transmisión, la enseñanza es una actividad reglada y normativa, que fija propósitos y que atiende a contenidos, mientras que la transmisión requiere de la alteración y de la reinversión de lo que se trasmite y donde se fija un punto de partida, aunque no de llegada.”

El manejo del docente promueve la profundización del lenguaje lógico en ciertas etapas y del analógico, en otras, surgirán una conciencia profunda y con mayor apertura creativa en la posterior toma de decisiones del proceso de Diseño.

2.2.10. Contenidos Curriculares

Propuestas de enseñanza: la propuesta pedagógica de introducción al Conocimiento Proyectual, debería ser diseñado en función de la definición de los temas centrales generados de la definición de los temas centrales del campo de la disciplina, considerados fundamentales en la enseñanza del diseño, teniendo en cuenta que la actividad proyectual es común a todas las carreras integrantes del sistema.

Tanto la selección de los temas conceptuales como las actividades propuestas tratan de lograr el desempeño competente del alumno en su actividad, esto es posibilitar la fluidez de la resolución sustentada en la comprensión de los contenidos desarrollados.

Su diseño contempla también la evaluación de los estados iniciales de los alumnos, no para debilitar los contenidos que constituyen la asignatura sino para construir nuevas o distintas estrategias que posibiliten la comprensión de dichos contenidos. (CBC-UBA, 2008)

2.2.11. La función didáctica

Propuestas, fundamentos, metodologías y estrategias en el ejercicio de las prácticas docentes. Las estrategias didácticas fueron planteadas como alternativas de respuesta a la necesidad de religar los distintos saberes para crear una inteligencia descentralizada para el diseño y con miras al desarrollo de un tipo de pensamiento para la construcción de una nueva visión.

El paradigma desde donde se observa y se constituye realidad, sus valoraciones, sus juicios, lo que pertenece y lo que excluye, así como también es moderadora de los vínculos del sujeto con el objeto y por ende de las relaciones inter subjetivas, dando un modo de explicación de sentido, con la aplicación de modelos de conocimiento funcionales a un sistema.

Parafraseando a Matthew Lipman: Esta modalidad pone en evidencia la “represión creativa” si los modelos consagrados sacrifican la formación de los futuros diseñadores. La producción del Diseño tiene sobre sí los juicios de la estética, cuando un docente corrige observan el trabajo del estudiante desde estos valores, mira como “feo” lo que no le es familiar, orientándolo hacia lo “bello”.

Para la realización de prácticas docentes transformadoras, parecería que quien asume la responsabilidad de una enseñanza creativa vea oportuno dejar sus propios prejuicios, para acompañar el proceso de lo diferente, es decir la representación del mundo de la estudiante simbolizada en lo que comienza a expresarse en la forma, con pensamiento dialéctico se incluya lo que al pensamiento positivista de la modernidad molesta.

Ejes que fundamentan el posicionamiento de esta didáctica

1. La responsabilidad como actores sociales desde la universidad. Los objetivos de largo plazo que permiten lograr condiciones necesarias, suficientes, para que nuestro planeta Tierra sea un hogar confortable para las futuras generaciones.
2. Las esferas contra públicas democráticas. Es necesario desarrollar programas en los que los futuros docentes puedan ser educados como intelectuales críticos capaces de afirmar y practicar el discurso de la libertad y la democracia.
3. Conceptos para la libertad. Todas y todos podemos conocer, todos y todos aprendemos. Porque no hay alguien que sepa todo, ni hay alguien que ignore todo, y el conocimiento compartido es el conocimiento humano por excelencia.

Que se necesita tiempos diferentes para aprender, que no se puede aprender en un día, en una semana, en un año, ya que la construcción de los significativos tiempos diferentes según las historias personales y sociales.

2.2.12. Taller Projectual

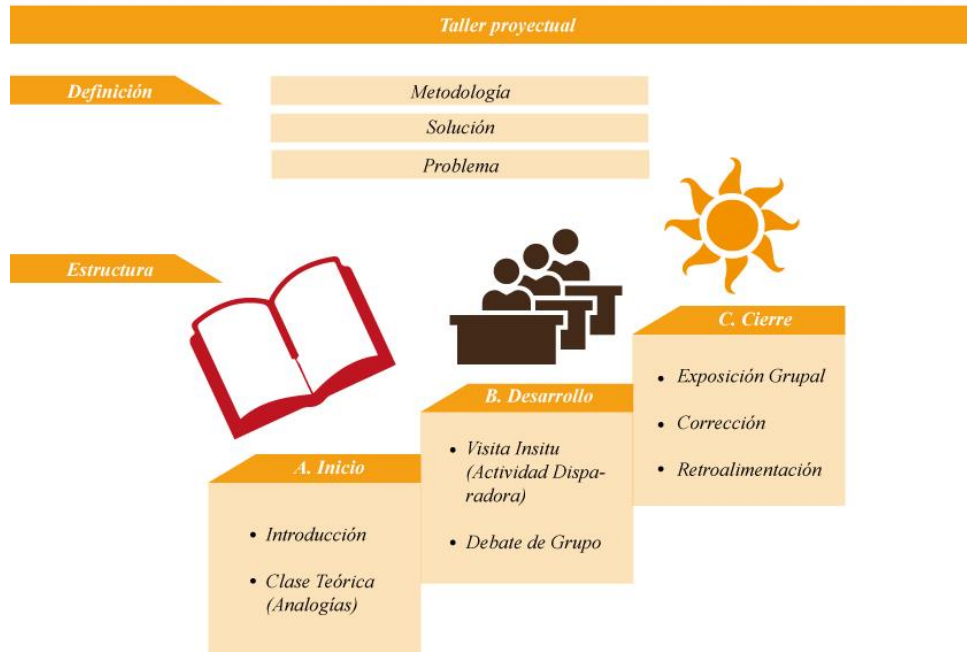


Figura 1.- Definición Taller Projectual 1

Fuente: (Taller Projectual aplicado en el Rediseño de la malla curricular, 2018)

En este proceso se establece una definición en donde se conjuga la metodología para solucionar problemas, en donde se inicia con la introducción hacia el tema a tratar y la clase teórica para complementar sobre la metodología. En el desarrollo se realiza una visita insitu en donde se plantea ciertas actividades para comprender mejor la clase teórica, luego de ello se genera un debate grupal en donde cada estudiante manifiesta sus comentarios apropiados para sacar conclusiones por si mismos.

En el cierre ya luego de entender el tema y sacar conclusiones, se realiza las exposiciones grupales en donde en conjunto se realiza la corrección y una retroalimentación para que el tema tratado quede completamente entendido.



Figura 2.- Definición Taller Proyectual 2

Fuente: (Taller Proyectual aplicado en el Rediseño de la malla curricular, 2018)

Los docentes aquí plantean que se puede realizar un trabajo en conjunto en donde el docente y el estudiante colabore con ciertas actividades para resolver un problema.

Las labores que tendrá el docente son generar la teoría del tema, mediante la investigación, generando ciertos planteamientos o encaminando al estudiante a generar soluciones.

El estudiante debe tomar lo que el docente le enseñó para generar interacción entre compañeros y proponer una solución, planteando hipótesis de acuerdo con lo estudiado en la teoría, se plantean posibles soluciones construyéndolas de una manera procedimental. La labor que se realiza en conjunto será planteada desde la utilización de términos técnicos en donde se realiza un trabajo cooperativo, el docente da la guía para que se genere una cooperación y así los estudiantes pueden construir un trabajo final, sin dejar de lado el poder recibir críticas constructivas para mejorarlas.

2.2.13. Estructuras de investigación



Figura 3.- Definición Taller Proyectual 3

Fuente: (Taller Proyectual aplicado en el Rediseño de la malla curricular, 2018)

Este enfoque de investigación está basado según Miguel Ángel Herrera en donde plantea tres objetivos que se denomina de esta investigación. El primer objetivo se formula desde el producto en donde está planteado mediante las técnicas y usos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. El segundo objetivo se formula en el usuario en donde se toma en cuenta la ergonomía, anatomía y psicología, para esto se debe manejar criterios específicos y poder satisfacer la necesidad que tenga el cliente. Y el tercer objetivo se formula en la disciplina, donde está planteado la práctica, los métodos y el impacto social que de nuestro producto para satisfacer la necesidad.

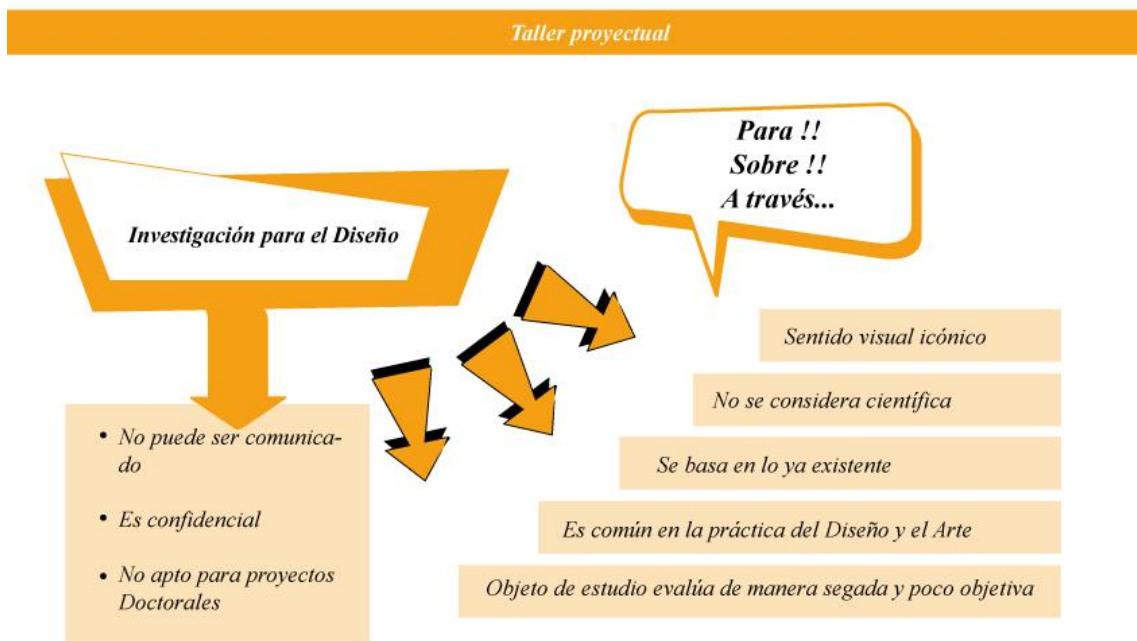


Figura 4.- Definición Taller Proyectual 4

Fuente: (Taller Proyectual aplicado en el Rediseño de la malla curricular, 2018)

La investigación para el diseño está planteada según Franklin en donde se establece tres especificaciones del porque se realiza esta investigación, el para, el sobre que y el a través de. Estos planteamientos ejecutan la utilidad de este estudio, sin embargo, este estudio se enfoca en el sentido visual, no se considera una investigación científica. Además, se basa en lo que ya existe y es común en la práctica del Diseño y el Arte. También el objeto de este estudio evalúa de manera segada y poco objetiva.

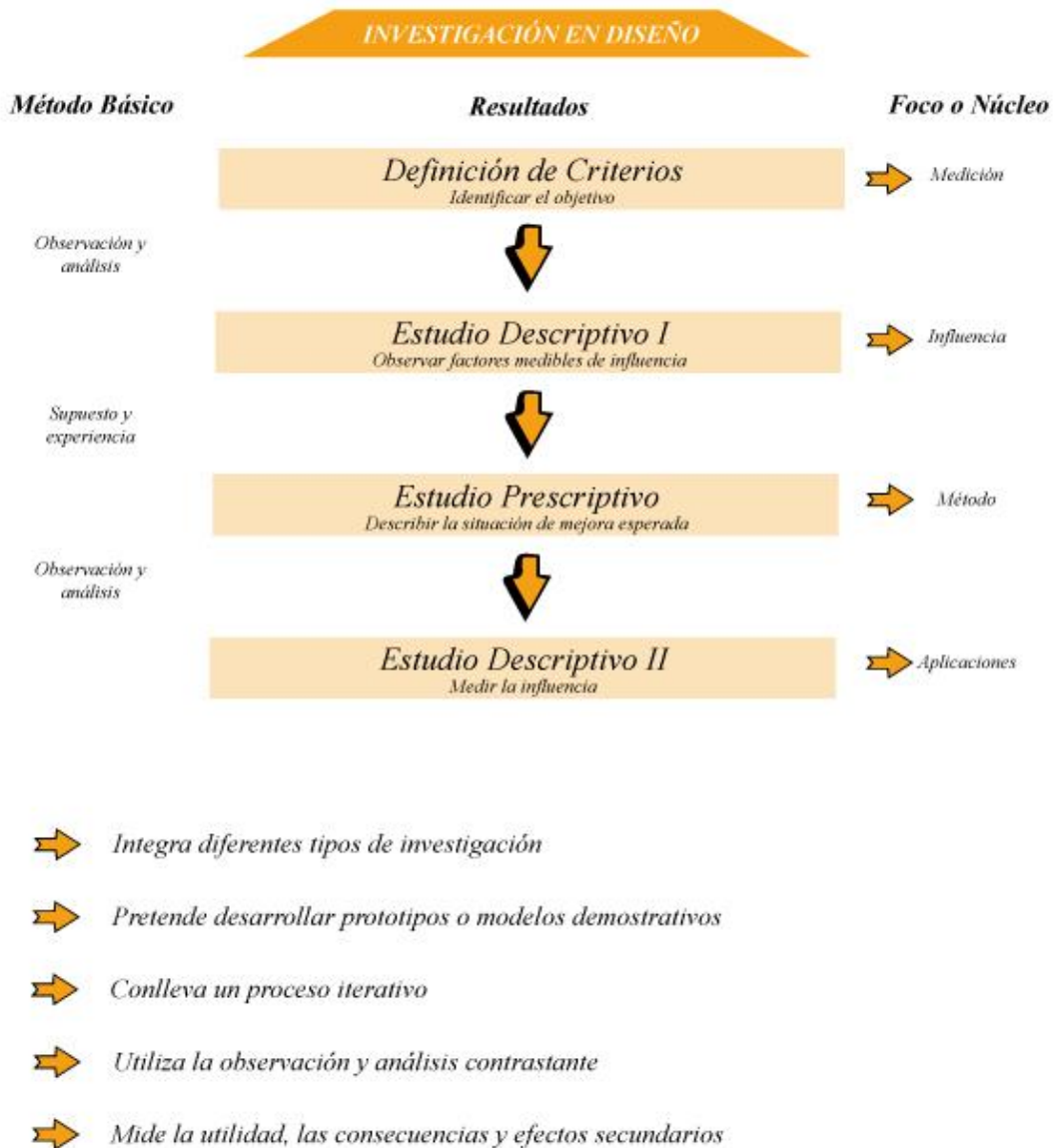


Figura 5.- Proceso DRM

Fuente: (Taller Proyectual aplicado en el Rediseño de la malla curricular, 2018)

2.2.14. Las propuestas de enseñanza

Según (Mazzeo, 2014) mencionan ciertas propuestas de enseñanza del Diseño Gráfico en la FADU-UBA. Determina ciertos aspectos como las decisiones, y aspectos de práctica

social. Todas las cátedras propuestas están enfocadas en el objetivo de la enseñanza de un saber específico, en este caso el diseño y todo lo que conlleva.

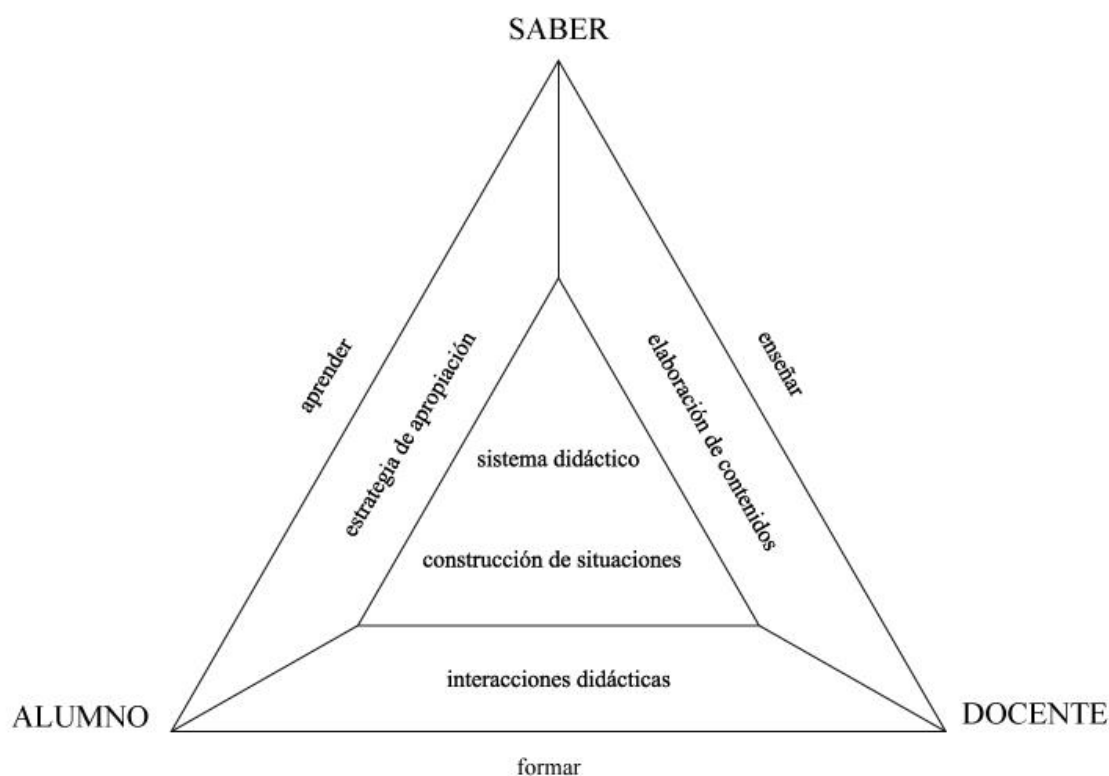


Figura 6.- Proceso de Enseñanza dentro del Diseño

Fuente: (Mazzeo, ¿Qué dice del Diseño la Enseñanza del Diseño?, 2014)

Esta propuesta de enseñanza ayudó a la FADU-UBA en el cual mencionan haber utilizado una cronología de enseñanza y donde cada carrera de Diseño estaba combinada, siendo este el modelo de referencia para todas las cátedras incluyendo la utilización de los talleres proyectuales.

2.2.15. La estructura vertical de los Talleres de Diseño Gráfico

Según (Mazzeo, 2014) quiere proponer un enfoque diferente sobre la cátedra, a fin de poder aportar a la mejor comprensión de llevar a cabo en los talleres, también menciona que es importante enfocarse en la psicología de las organizaciones, para aportar una

mayor diferencia sobre las temáticas concibiendo las cátedras como un espacio de relación e integración humana y cognitiva.

Para cumplir con algún objetivo es necesario obtener una organización necesaria para una estructura, dentro de esta organización se encuentran las autoridades de la Universidad, administrativos, los directores de la carrera, docentes y estudiantes.

El taller como Modalidad de Enseñanza

Parafraseando a (Mazzeo, 2014) esta estrategia de enseñanza quiere proponer un trabajo en conjunto, el cual estimula a los estudiantes a tener un mejor grado de formación, en donde se desarrolle primordialmente el estímulo de crítica entre ellos. Esta estrategia es y sigue siendo una disciplina proyectual, la cual provoca una construcción de objetivos.

Este cambio es primordial empezando por el espacio de trabajo generando estrategias didácticas, que se desplieguen en cada caso. Ciertas actividades que se realizan dentro de las cátedras, pueden dar espacio para generar estas actividades siempre que se plantee el cambio realizado dentro de esta disciplina.

Para llevar a cabo esta estrategia es necesario cumplir con el rol de coordinador cumpliendo ciertas funciones básicas:

- a) Mantener la discusión centrada en el grupo a fin de que sea de interés para todos y que todos puedan participar.
- b) Salvaguardar la libertad de expresión para que todos los participantes puedan lo que en realidad piensan.
- c) Mantener la discusión a un nivel lo suficientemente práctico, para que todos puedan entender el tema que se está tratando.
- d) Mantener la suficiente sensibilidad sobre lo que está ocurriendo a fin de organizar las actividades de los participantes de forma tal que facilite un auto-aprendizaje. (Mazzeo, 2014)

2.3. Variables

2.3.1. Variable Dependiente

Metodología aplicada al PEA demostrando las tendencias que existen, metodologías proyectuales y metodologías proyectuales aplicadas a Diseño

2.3.2. Variable Independiente

Taller Proyectual demostrando el saber ser, saber hacer, saber emprender, metodologías, recursos y evaluaciones.

CAPÍTULO III

3. Marco Metodológico

3.1. Método de la Investigación

Analítico-Sintético. Es de método analítico porque el estudio que se debe hacer para las dos variables no tiene nada en relación, por ende, se necesita obtener información de ambas partes independientemente; es de método sintético porque en la ejecución del proyecto al estar ya recopilada la información se va a diseñar propuestas las cuales ya formarán a ser una sola composición con una nueva definición o crítica.

Según (Sampieri, 2010) menciona que luego de obtener la recolección de datos se realizan las tareas analíticas en donde se efectúa continuas reflexiones durante la inmersión inicial en el campo sobre los datos recolectados y sus impresiones respecto del ambiente. Además, hacer un análisis detallado de los datos usando diferentes herramientas como la teoría fundamentada, matrices, diagramas, mapas conceptuales, dibujos, esquemas, etcétera.

3.1.1. Enfoque

En esta investigación se aplicó un enfoque mixto, ya que se realizó una aplicación cualitativa y cuantitativa, este modelo puede ayudar al desenvolvimiento de la planeación del problema, el cual amerita una ampliación holística y profunda del estudio de caso. Se puede recolectar fortalezas y debilidades para llegar a resultados más creíbles y reales.

Se puede enriquecer la investigación dando un enfoque multidisciplinario, considerando diferentes fuentes de datos y el ambiente necesario para manejar uniformidad para generar dinamismo dentro de las indagaciones de los datos requeridos.

Según (Sampieri, 2010) menciona que no hay un proceso mixto, sino que en un estudio híbrido concurren diversos procesos “Las etapas en las que suelen integrarse los enfoques cuantitativo y cualitativo son fundamentalmente: el planteamiento del problema, el diseño de investigación.

Pragmatismo: sugiere usar el método más apropiado para un estudio específico. Además, es una orientación filosófica y metodológica, como el positivismo, pos-positivismo o constructivismo.”

En la fase de recolección de datos cualitativos aplicando encuestas a los docentes en donde encontramos resultados que explican, expanden o clarifican las inferencias de los datos encontrados. Se generó preguntas combinadas, seguidas de interrogantes explícitas que dice el método mixto. También dentro de las encuestas se aplicó preguntas que nos dio resultados cualitativos, comentarios que nos fortalece la investigación.

3.1.2. Métodos

Según (Martínez, 2005) la etnografía se traduce etimológicamente como el estudio de las etnias y significa el análisis del modo de vida de una raza o grupo de individuos, mediante la observación y descripción de lo que la gente hace, como se comportan y como interactúan entre sí, para describir sus creencias, valores, motivaciones, perspectivas y como estos pueden variar en diferentes momentos y circunstancias, es decir, que “describe las múltiples formas de vida de los seres humanos”.

3.2. Diseño de la Investigación

▪ Descriptivo

Según (Sampieri, 2010), los estudios descriptivos permiten desarrollar situaciones y eventos, es decir cómo se manifiesta determinado fenómeno y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

▪ Técnica e Instrumento

Revisión bibliográfica

Ficha de resumen

Entrevista

Guion de entrevista

Encuesta

Guía estructurada de encuesta

- **Observación**

Participativa y no participativa

Guía estructurada de observación

Rúbrica de evaluación

3.3. Tipo de Investigación

- **Exploratoria**

Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes.

Sirven para aumentar el grado de familiaridad con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real. (Dankhe, 1986)

- **Descriptiva**

Los estudios descriptivos, es una metodología para deducir circunstancias en donde los posibles diseños son pre-experimental y de transeccional descriptivo, estos estudios se aplican a las investigaciones que requieran recolección de datos que describan ciertas situaciones de forma real. (Sampieri, 2010)

- **Correlacional**

Esta investigación diferencia grupos sin atribuir causalidad y puede ser correlacional, en donde los posibles diseños se plantean en cuasiexperimental, transeccional correlacional y longitudinal (no experimental). (Sampieri, 2010)

- **Explicativo**

Dentro de este estudio implica esfuerzos del investigador en donde se encuentra una capacidad de análisis encontrando diferencia de grupos atribuyendo causalidad y causales de diferentes enfoques, ayudando a posibles diseños como: experimental, cuasiexperimental, longitudinal y transeccional causal (cuando hay bases para inferir

causalidad, un mínimo de control y análisis estadísticos apropiados para analizar relaciones causales). (Sampieri, 2010)

3.4. Línea de Investigación

▪ Explicativo

Parafraseando a (Sampieri, 2010) el estudio explicativo no solamente son conceptos o descripciones, relacionados con ciertos conceptos. Es decir, este tiene como objetivo responder diferentes eventos y fenómenos sociales, la importancia es explicar las el origen de dicho fenómeno o las causales en las que se manifiesta, en las cuales interactúan más de dos variables.

Dentro de esta investigación se explica las ventajas y amenazas que tiene el proceso de enseñanza – aprendizaje utilizando diferentes metodologías, además implica mucho el comportamiento tanto de los educandos como los educadores. Sin embargo, se implementa conceptos e instrumentos para concluir en mejores conceptos de este proceso de educación.

▪ Proyectual

Según (Munari, 1972) el mayor representante de la teoría proyectual, presenta la metodología proyectual para la solución de problemas en el ámbito de la disciplina del diseño. Esta metodología evita el inventar la rueda con cada proyecto y plantea sistematizar la resolución de problemas. “Cualquier problema puede ser descompuesto en sus elementos. Esta operación facilita la proyectación porque tiende a descubrir los pequeños problemas particulares que se ocultan tras los subproblemas.”

Para esta investigación la metodología proyectual se aplicó mediante talleres, los cuales cumplen un proceso combinando lo teórico con lo práctico de ciertas materias de la carrera de Diseño, combinando la creatividad para generar una idea intuitiva, vinculada todavía a la forma artístico de resolver un problema.

3.5. Población y Muestra

La población que se toma en esta investigación será dada por un muestreo estatificado intencional donde se considera a los docentes y estudiantes. Dicho esto, el universo de los docentes serán los que se encuentren en los establecimientos en la zona 3 de la carrera de Diseño Gráfico y afines; y los docentes participantes del I Congreso Internacional de Diseño “GESTALT” realizado entre el 21 y 22 de Junio de 2018.

La población que se toma para la investigación de los estudiantes, se aplicó a los estudiantes que cursan de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo en diversas materias específicas donde se recree emplear un taller proyectual. Se puede tomar en cuenta la malla curricular rediseñada en el cual estará primer, segundo y tercer semestre a la presente fecha de la investigación.

3.5.1. Población

Para este proyecto se toma como población a los a los docentes de las carreras de Diseño Gráfico y afines, de la zona 3. Se eligió de una manera estratégica las universidades aplicadas, por ubicación y acercamiento con los docentes, para aplicar las encuestas. De los cuales se consideran las diferentes universidades que se detalla a continuación con el número de los docentes que pertenecen a ellas.

Tabla 1.- Número de Docentes que trabajan en cada Institución a encuestar

UNIVERSIDADES	N° DE DOCENTES
Universidad Nacional de Chimborazo	20
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo	20
Universidad Santiago de Guayaquil	7
Escuela Superior Politécnica del Litoral.	8
ISTRA	4
EFREN´S	2

Fuente: Páginas web de cada Universidad

La población de los estudiantes, son aquellos que estudien en la Universidad Nacional de Chimborazo, en diversas materias específicas donde se recree emplear un taller

proyectual, en ellos se aplicara el instrumento de observación y aplicación y validación de la propuesta de talleres.

3.5.2. Tamaño de Muestra

Las encuestas se aplican a los docentes de las carreras de Diseño Gráfico y afines, de la zona 3. Mediante la fórmula que se muestra a continuación se estableció el cálculo del total de encuestados que se aplicaría en este estudio.

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

Ecuación 1.-Tamaño de Muestra

n= Tamaño de muestra

Za= Valor de confianza (1,69 correspondiente al 91%)

N= Población (Total de docentes de la zona 3, 61)

e= Error admisible (a=0,5 y e=0,09)

p,q= Individuos que se emplean en el estudio (0,5)

Cálculos:

$$n = \frac{61(0,5)^2 (1,69)^2}{(0,09)^2 (61 - 1) + (0,5)^2(1,69)^2}$$

$$n = \frac{(15,25)(2,856)}{(0,486) + (0,714)}$$

$$n = \frac{43.554}{1,3} \quad n = 33,50$$

Ecuación 2.- Fórmula Aplicada

Fuente: Investigación Daniela Caichug
Tamaño de la Muestra: 34 docentes a encuestar.

Tabla 2.- Número de Docentes aplicados la encuesta

UNIVERSIDADES	N° de Docentes aplicados
Universidad Nacional de Chimborazo	15
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo	10
Universidad Santiago de Guayaquil	1
Escuela Superior Politécnica del Litoral.	1
ISTRA	7
EFREN'S	1

Fuente: Páginas web de cada Universidad

3.6. Técnica e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnicas

- Encuesta
- Observación
- Entrevista/Focus Group
- Cuestionario

Instrumentos

- Guion estructurado de encuesta.
- Ficha de observación.
- Ficha de análisis semiótico.
- Guía estructurada de entrevista.
- Técnicas etnográficas: Anécdotas, Relatos, Historias de vida.

3.7. Técnicas de Procedimientos para el Análisis de Datos

Los resultados expuestos serán de tipo experimental dando como resultado una serie de talleres proyectuales que se podrán aplicar en otras universidades. Se validarán los resultados en sugerencias con auto-critica exigente durante la investigación.

CAPÍTULO IV

4. Análisis e Interpretación de Resultados

4.1. Interpretación de Resultados de Encuestas

ENCUESTA a los docentes de las carreras de diseño gráfico y afines, de la zona 3

Estimado Profesional: La presente encuesta tiene como objetivo obtener información acerca del uso de los recursos pedagógicos y didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación de diseñadores. Sus valoraciones contribuirán al desarrollo de una tesis que tiene como objetivo elaborar propuestas metodológicas para el mejoramiento del proceso de formación. Sus resultados son confidenciales y agradecemos por adelantado su cooperación.

Muchas gracias.

Datos a recoger de los encuestados:

Institución de trabajo: _____

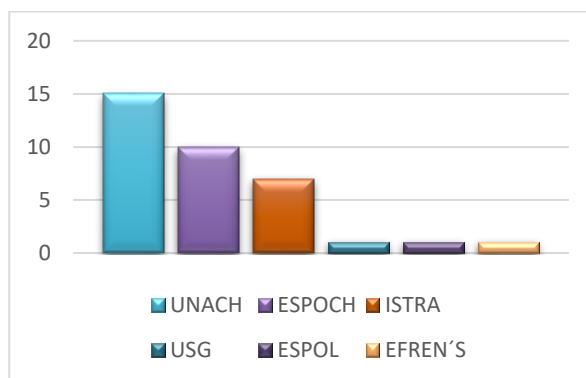


Figura 7.- Instituciones encuestadas **Fuente: (Encuesta)**

Actividad que realiza: Docente _____ Directivo/Coordinador _____

Años que lleva en la profesión: _____

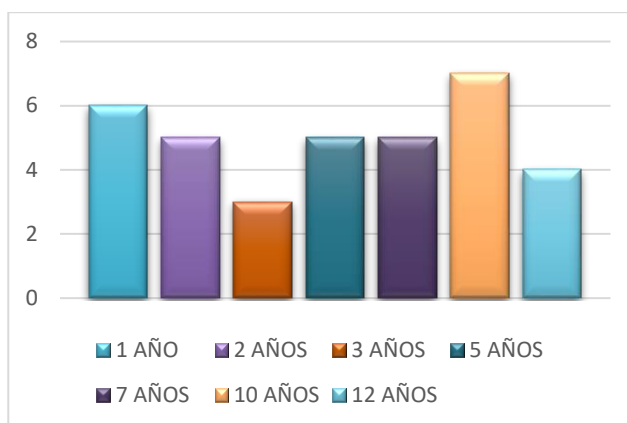


Figura 8.- Años que trabajan dentro de la Institución **Fuente: (Encuesta)**

Sexo: Masculino ___ Femenino___

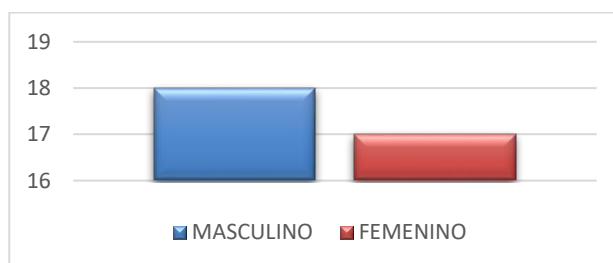


Figura 9.- Sexo del Encuestado/a **Fuente: (Encuesta)**

1. ¿Con qué frecuencia Ud. realiza las tareas que a continuación relacionamos? Marque con una X en la cuadrícula que corresponda según su criterio, de acuerdo a la siguiente escala:

- ✓ Siempre (S): Frecuencia que implica que la acción se realiza en la totalidad de las oportunidades en la fecha indicada.
- ✓ Frecuentemente (F): Frecuencia que implica que la acción se realiza en más del 75% de las oportunidades en la fecha indicada.
- ✓ Casi siempre (CS): Frecuencia que implica que la acción se realiza en más del 50% de las oportunidades en la fecha indicada.
- ✓ A veces (AV): Frecuencia que implica que la acción se realiza en menos del 50% de la totalidad de oportunidades en la fecha indicada.
- ✓ Nunca (N): Frecuencia que implica que la ausencia de realización de la acción con respecto a la totalidad de las oportunidades en la fecha indicada.

Tabla 3.- Pregunta 1

Indicadores	S	F	CS	AV	N
Participación en eventos de capacitación para el desarrollo de competencias pedagógicas y didácticas afines a su profesión. (1.5)					
Frecuencia con que participa en proyectos de investigación relacionados a la enseñanza-aprendizaje del Diseño. (1.7)					
Frecuencia de publicaciones de artículos relacionados a la enseñanza-aprendizaje del Diseño. (2)					
Frecuencia en la búsqueda de material científico afín a la formación pedagógica y metodológica en el área de Diseño, afín a las asignaturas que usted dicta.					
Frecuencia con que orienta tareas a los estudiantes, que implique la aplicación de metodologías, métodos, técnicas e instrumentos específicos del área del Diseño. (2.1)					

Fuente: (Encuesta)

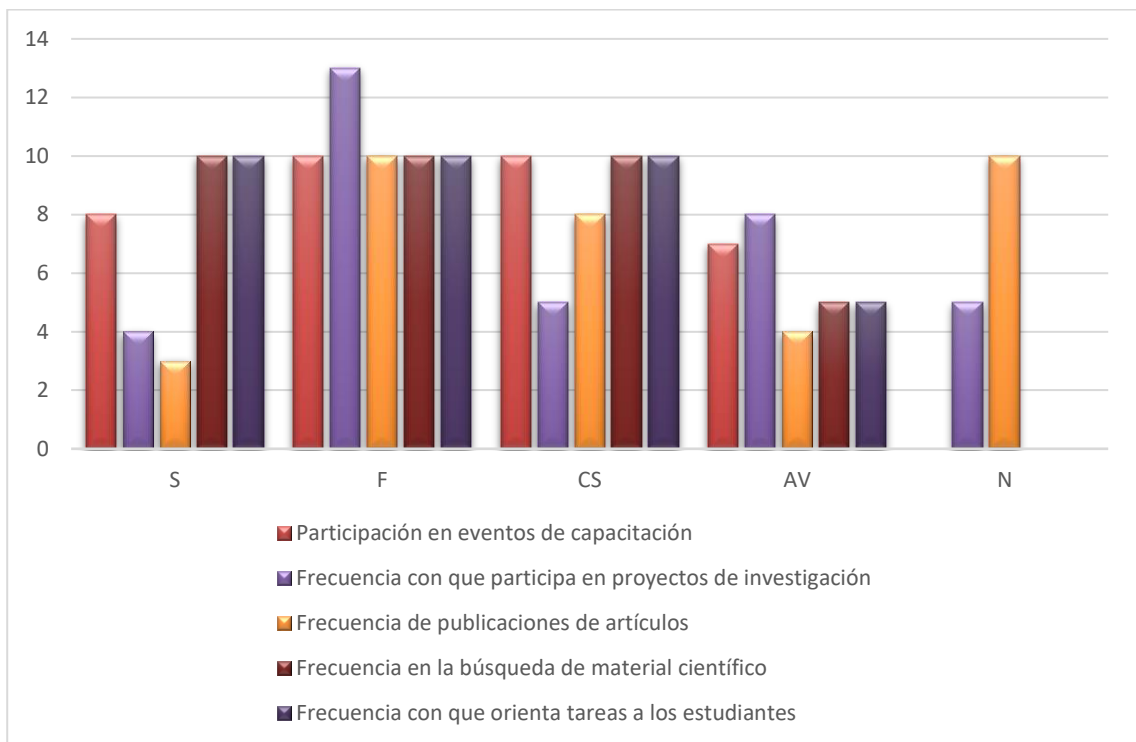


Figura 10.- Análisis de la Pregunta 1 Fuente: (Encuesta)

Interpretación:

Se puede manifestar sobre los diferentes datos encontrados en la tabla que, con frecuencia o en su totalidad se dan oportunidades para apertura a una búsqueda de materiales científicos afines a la pedagogía y metodología que se aplica en las áreas de diseño, también siempre se orienta

a los estudiantes a que realicen tareas en donde puede implicar la aplicación de metodologías y técnicas específicos del diseño. Vale realizar la acotación en donde con los resultados que se evidencian es clara la parte científica que se está imponiendo dentro de las actividades cotidianas de los estudiantes, haciendo que ellos sientan la necesidad de buscar respuestas con mayores aportaciones científicas para poder transportarlas a ideas tangibles.

Por otro lado, los docentes respondieron que frecuentemente participan en proyectos de investigación que se relacionan a la enseñanza-aprendizaje del diseño, pero la mayoría concuerda en que nunca se realiza publicaciones de artículos relacionados con este proceso. Esto es contradictorio ya que si los docentes participan en proyectos de investigación asociados a un tema en específico fuese importante que los resultados que se den de estas investigaciones puedan ser publicadas mediante artículos científicos ya sea de forma personal o grupal.

Los docentes también mencionan que casi siempre participan en eventos de capacitación para el desarrollo de competencias pedagógicas y didácticas afines a la profesión, pero un número importante de docentes menciona que nunca se los ha involucrado en proyectos de investigación en donde se debe desenvolver los temas tratados en las capacitaciones o ver los resultados de la aplicación de dichos cursos pedagógicos.

2. Evalúe en una escala de Excelente (E), Muy bueno (MB), Bueno (B), Regular (R) y Malo (M), los aspectos siguientes:

Tabla 4.- Pregunta 2

INDICADORES	E	MB	B	R	M
1.1. El título de pregrado es afín a la (s) asignatura (s) que dicta.					
1.2.El título de posgrado es afín a la (s) asignatura (s) que dicta.					
1.3 Nivel de conocimientos afines a la asignatura que imparte.					
1.4 Nivel de experiencia en los campos laborales afines a las asignaturas que imparte.					
1.5 Grado en que aplica la experiencia profesional en las situaciones de enseñanza-aprendizaje.					
1.6 Nivel para insertar casos de estudio o situaciones reales de aprendizaje, con interacción entre el estudiante y el campo profesional.					
1.7 Grado de participación en proyectos integradores de saberes.					
1.8 Grado de participación en colectivos docentes que socialicen y publiquen resultados de los proyectos integradores de saberes.					

1.9 Nivel de conocimientos sobre metodologías, métodos, técnicas e instrumentos propios o afines a la profesión.					
2. Nivel de socialización de metodologías, métodos, técnicas e instrumentos propios o afines a la profesión. .					
2.1. Nivel de aplicación metodologías, métodos, técnicas e instrumentos propios o afines a la profesión.					
2.2. Nivel de evidencias de la metodologías, métodos, técnicas e instrumentos propios o afines a la profesión.					
2.3. Nivel de conocimientos sobre el uso del taller como método proyectual.					
2.4. Nivel de socialización sobre el uso del taller como método proyectual.					
2.5. Nivel de aplicación del taller como método proyectual.					
7.8. Nivel de evidencias sobre el uso del taller como método proyectual.					

Fuente: (Encuesta)

Interpretación:

Se debe mencionar que en cuanto a la satisfacción que manifiestan los docentes no es muy alta en algunos aspectos y no todos concuerdan en los mismos indicadores. En a escala de excelente le categorizan a que si tienen el título de postgrado a fin con las asignaturas que imparten, esto quiere decir que cada docente está en la rama específica y tiene los conocimientos necesarios para poder impartir ciertas materias hacia los estudiantes. Pero a comparación de este ítem se puede decir también que discrepan dándole la categoría de regular a el grado de participación en colectivos docentes que socialicen y publiquen resultados de los diferentes proyectos integradores en donde, cada docente con su especialidad en específico debería colaborar para que exista la participación y publicación de los resultados que se obtengan en los proyectos integradores.

En la categoría de muy bueno mencionan que el nivel de conocimientos es muy importante ya que tienen que ser afines a las materias que imparten, también el nivel de casos de estudio debe ser reales para poder aplicarlos mediante la interacción de los estudiantes con la materia recibida.

En la categoría de bueno mencionan que existen niveles de socialización del uso de taller como método proyectual, también es bueno la aplicación de dicho taller y las evidencias de este método. Ya que se aplica, se da información y se encuentran resultados este estudio ayudara a que esta metodología llegue a ser excelente ya que se llevara a cabalidad el estudio multidisciplinario para el taller proyectual, aunque ya varios docentes lo ejecuten dentro de sus aulas.

Y en la escala de regular se encuentra los niveles de socialización sobre el uso del taller como método proyectual y niveles de aplicación del taller, esto es uno de las debilidades que encontramos al momento de aplicar los talleres ya que la socialización se puede realizar, pero la aplicación no se puede garantizar.

3. Evalúe en una escala de Alto (A), Medio (M) y Bajo (B), los aspectos siguientes relacionados con su desempeño docente, **dentro del aula**.

Tabla 5.- Pregunta 3

INDICADORES	A	M	B
Estado de conocimiento y aplicación de principios pedagógicos y didácticos en las situaciones de enseñanza-aprendizaje. (1.5)			
Grado de sistematicidad para el planteamiento de casos de estudio, problemas y/o situaciones reales para promover el aprendizaje de las asignaturas que imparte.(1.6)			
Grado de dominio de diferentes métodos activos de enseñanza-aprendizaje, afines a disciplinas proyectuales como el Diseño.			
Grado de adaptabilidad a diferentes métodos activos de enseñanza-aprendizaje, afines a disciplinas proyectuales como el Diseño.			
Grado en que aplica el taller como método proyectual para el proceso de enseñanza-aprendizaje del Diseño. (2.5)			
Aplicación del taller proyectual, procurando la integración entre dos o más asignaturas, generando un trabajo en equipo, tanto de docentes, como de estudiantes.			
Nivel de comunicación y orientación con los estudiantes, durante las actividades de aplicación y experimentación.			
Grado de sistematicidad en la orientación de las actividades de aplicación y experimentación.			
Grado de aplicación de los fundamentos teóricos y metodológicos del Diseño.			

Fuente: (Encuesta)

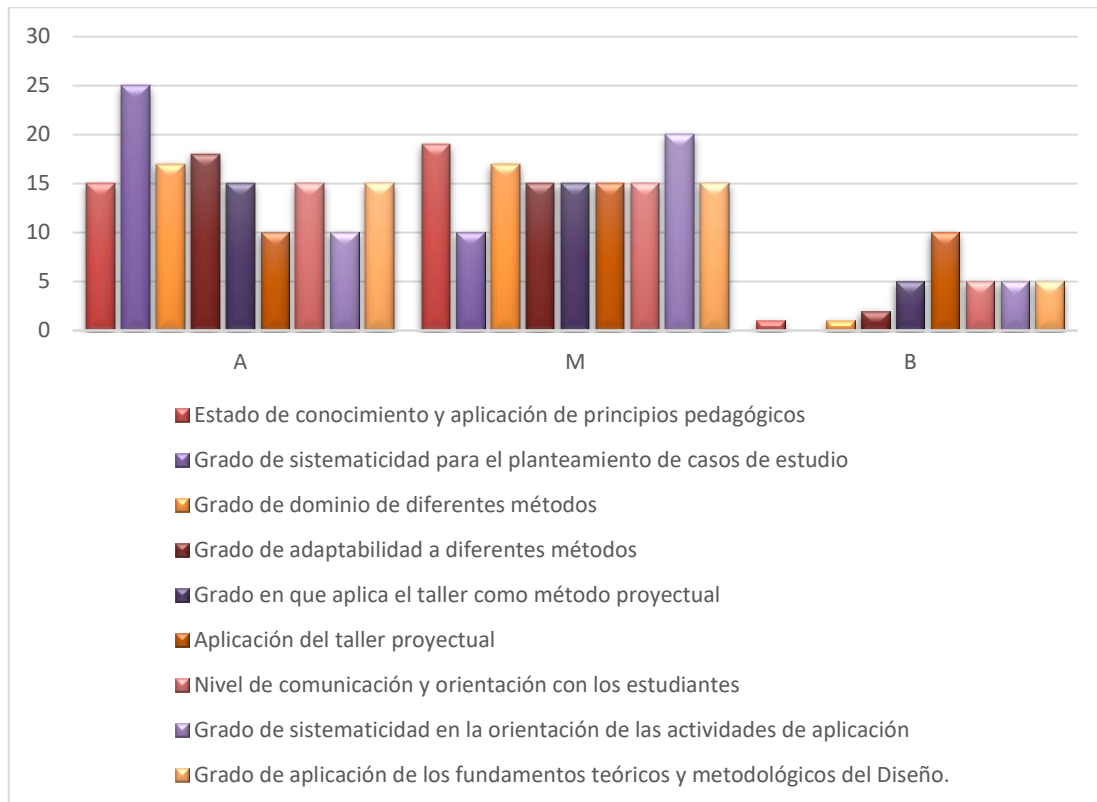


Figura 11.- Análisis de la Pregunta 3 Fuente: (Encuesta)

Interpretación:

Dentro del análisis de esta tabla se puede interpretar que los aspectos más altos dentro del aula son precisamente obtener el grado de sistematicidad para el planteamiento de casos de estudio o problemas reales para promover el aprendizaje de asignaturas que se imparte, esto quiere decir que se evidencia el hecho de tener conocimientos científicos para plantear problemas o casos de estudio haciendo relación entre un conjunto de elementos.

En la categoría de medio se establece el grado de sistematicidad en la orientación de actividades de aplicación y experiencias, dado que esto conlleva a un buen desarrollo ya que como un nivel alto esta la aplicación de dichos conocimientos aplicados en ejemplos reales.

Como nivel bajo valorado con 10 de los docentes encuestados esta la aplicación de talleres procurando que se involucre dos o más asignaturas, generando un trabajo en equipo, tanto de docentes como de estudiantes. Esto quiere decir que la aplicación de talleres proyectuales se debe aplicar en un entorno que implique materias conectoras para realizar actividades multidisciplinarias en diferentes niveles para incentivar el trabajo en equipo.

4. De los siguientes principios pedagógicos y metodológicos del Diseño, señale como valora el grado de preparación que ha alcanzado para la aplicación en la docencia.

- ✓ Muy Adecuado (MA): Frecuencia que implica que existe conocimiento del tema en la totalidad de las opciones.
- ✓ Bastante Adecuado (BA): Frecuencia que implica que existe conocimiento del tema en más del 75% de las opciones (≥ 7).
- ✓ Adecuado (A): Frecuencia que implica que existe conocimiento del tema en más del 50% de la totalidad de opciones (= 5).
- ✓ Poco Adecuado (PA): Frecuencia que implica que existe conocimiento del tema en menos del 50% y más del 25 % de la totalidad de opciones (≥ 2).
- ✓ Inadecuado (I): Frecuencia que implica que no existe conocimiento del tema o este es inferior al 25% con respecto a la totalidad de opciones (< 2).

Tabla 6.- Pregunta 4

Principios pedagógicos y metodológicos en Diseño	MA	BA	A	PA	I
Diseño como disciplina en construcción, que involucra aspectos científicos, artísticos y tecnológicos.					
Diseño como disciplina proyectual, que exige la interacción del sujeto que aprende, con casos o problemas y contextos reales, para dar respuesta significativa desde su acción profesional.					
Proceso de diseño que implica al menos cuatro fases: determinación de la necesidad; fase formal, que involucra conocimientos de fundamentos, leyes, teorías y creatividad; conocimiento de materiales, ligado a generar propuestas que respondan al contexto y a las características específicas de las piezas que propone; y, conocimiento de las tecnologías que involucra el desarrollo de las propuestas.					
Proceso de diseño que implica la interacción permanente, tanto con su cliente (la persona y/o empresa que lo contrata) como con los públicos objetivos para los cuales genera el producto.					
Diseño como proceso creativo que se origina en las ideas, evoluciona en el proceso de bocetaje y se perfecciona en la etapa de evaluación.					
Diseño como actividad proyectual, que requiere una planificación sistematizada que conjuga investigación, creatividad y dominio de recursos tecnológicos.					
Conocimiento del aprendizaje mediante la acción (AMA), aprendizaje basado en problemas (ABP), y aprendizaje cooperativo (AC).					

Empleo de rúbricas de hetero-evaluación, auto-evaluación y co-evaluación.					
Habilidades comunicativas para sustentar las propuestas generadas.					

Fuente: (Encuesta)

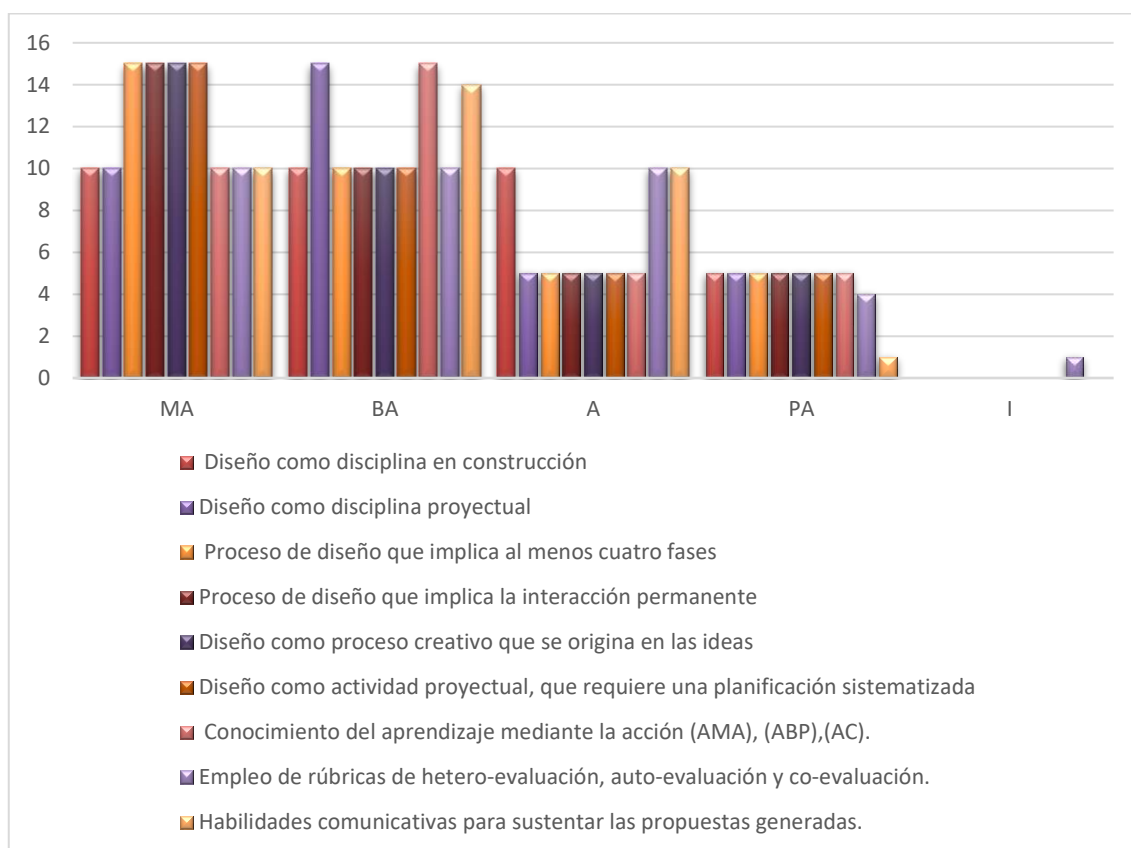


Figura 12.- Análisis de la Pregunta 4 Fuente: (Encuesta)

Interpretación:

En los valores de esta tabla se establecen varios valores en los cuales muchos de los docentes encuestados han coincidido, en la valoración de muy adecuada, es decir el que implica temas en su totalidad un amplio conocimiento se encuentra la aplicación de un proceso de Diseño en cuatro fases, involucrando los conocimientos fundamentales como leyes, teorías y creatividad aplicada a los diferentes materiales en un contexto con las características específicas de una pieza que se quiera proponer. Dicho de otro modo, se evidencia que en las instituciones que se aplicó este instrumento coinciden en que debe emplearse un proceso de diseño, que contemple ciertos puntos importantes para poder tener resultados más apegados hacia la realidad. También estos procesos implican el contacto con el cliente que hace que satisfaga la necesidad que tiene

el público objetivo. Además, concuerdan en que el Diseño es un proceso creativo que se origina en las ideas, evoluciona hacia un boceto y se perfecciona con una etapa de evaluación.

En la categoría de bastante adecuado se encuentra el diseño proyectual en donde debe tener una interacción con el sujeto que aprende en casos o problemas de contextos reales, es decir que cada que se aplique una idea o ejemplo se debe manejar de forma proyectual haciéndolos si e posible tangibles.

En la categoría de adecuado se encuentra el indicador en donde las habilidades comunicativas para sustentar las propuestas generadas, es decir que al momento de tener una propuesta el estudiante debe defender su idea y posiciones, sin embargo, el sustento de la propuesta no siempre es la esperada de acuerdo al trabajo que se lleva en conjunto.

Con una valoración de 5 se encuentran todos los ítems en la categoría de poco adecuado ya que dentro de las instituciones que se aplicó la encuesta no se ejecuta a cabalidad estos principios pedagógicos y metodologías de Diseño.

Con la valoración 1 se establece la categoría de inadecuado se encuentra el ítem de que no se emplea rúbricas de hetero-evaluación, auto-evaluación, y co-evaluación. Esta votación se da del docente encuestado del instituto Efren´s donde mencionó que no tienen políticas para aplicar dichas rúbricas de evaluación.

5. Enumere la cantidad de veces en que **HA OBSERVADO Y/O PARTICIPADO** durante su trabajo (3.5), en proyectos integradores de saberes, que implicaron la aplicación de enseñanza proyectual o la generación de un producto final.

Tabla 7.- Pregunta 5

Ninguna	De 1 a 3 veces	De 4 a 5 veces	Más de 6 veces

Fuente: (Encuesta)

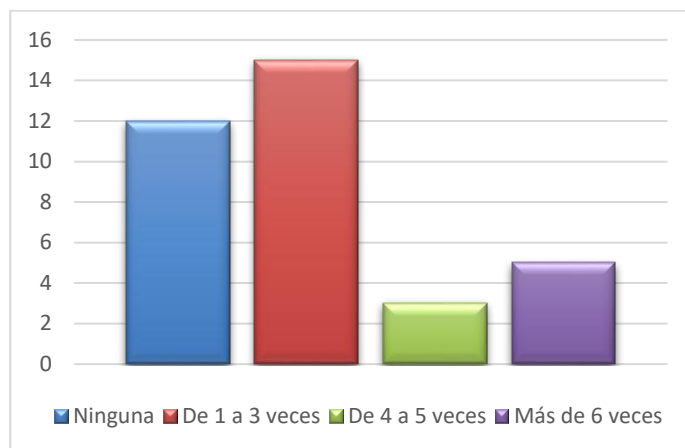


Figura 13.- Análisis de la Pregunta 5 Fuente: (Encuesta)

Interpretación:

Con una valoración de 5 se establece de 1 a 3 veces las que han observado y/o participado dentro de un proyecto integrador. Lo que significa es que el 50% en cual es muy bajo ya que muchos de los docentes encuestados no tienen muchos años trabajando dentro de la institución. Los docentes más antiguos que tienen entre 12 y 10 años trabajando ya han participado de 4 a 5 veces y más de 6 veces por lo que estos datos se evidencian a los docentes con más antigüedad dentro de la institución.

Además, con una valoración de 12 en la categoría de ninguna ves han observado y/o participado en un proyecto integrador es lo que asombra porque dentro de este rango están las personas que llevan trabajando dentro de la institución por más de 5 y 7 años, en algunos casos.

6. Con relación a los talleres proyectuales ¿cómo considera usted su nivel de conocimientos?

Elige una opción:

Muy Adecuado (MA), Bastante Adecuado (BA), Adecuado (A), Poco Adecuado (PA) e Inadecuado (I).

Tabla 8.- Pregunta 6

Indicador	MA	BA	A	PA	I
Conocimiento sobre taller proyectual (2.5)					

Fuente: (Encuesta)

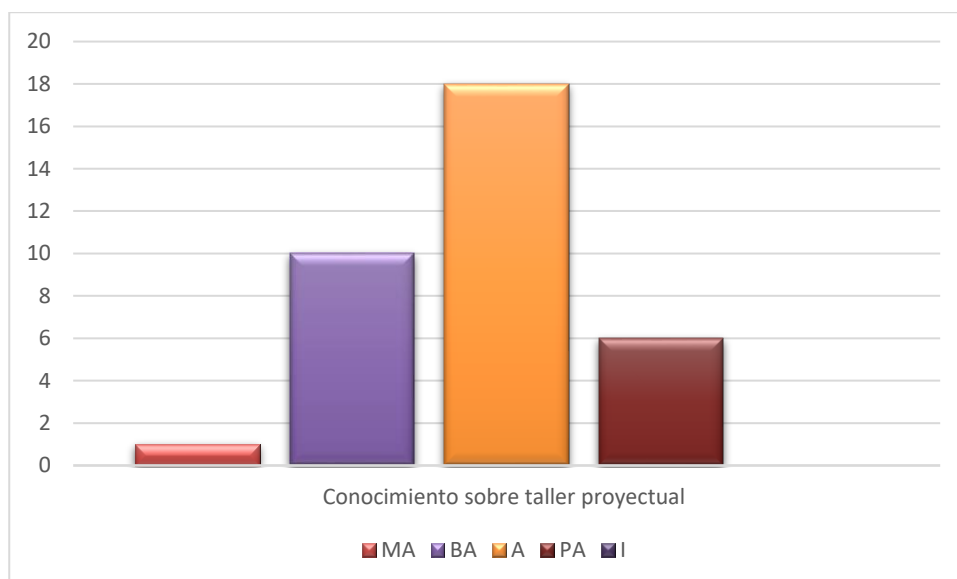


Figura 14.- Análisis de la Pregunta 5 Fuente: (Encuesta)

Interpretación:

De la pregunta ¿Cómo considera usted su nivel de conocimientos con relación a los talleres proyectuales? Respondieron con una valoración de 18 a la categoría de que su conocimiento es adecuado, la cual es muy satisfactorio ya que se puede trabajar más a fondo y con mayor énfasis a temas más profundos. Con una valoración de 10 está la categoría de bastante adecuada en donde también se puede contribuir con más conocimientos sobre los talleres proyectuales. Con una valoración de 6 está la categoría de poco adecuada por lo que este estudio servirá para que ese grupo de docentes pueda manejar sus clases con la ayuda de talleres. Y con una valoración de 1 está la categoría de muy adecuada, el cual puede servirnos como ejemplo y vocero del proyecto para llegar a más docentes.

7. ¿Cómo valora el grado de preparación que ha alcanzado, durante toda su formación, en el desarrollo de los conocimientos necesarios para docencia? Elige una opción: Muy alta preparación (MAP), Alta preparación (AP), Adecuada preparación (AP), Poca preparación (PP) y Muy poca preparación (MPP).

Tabla 9.- Pregunta 7

Indicador	MAP	AP	AP	PP	MPP
Competencia Docente					

Fuente: (Encuesta)

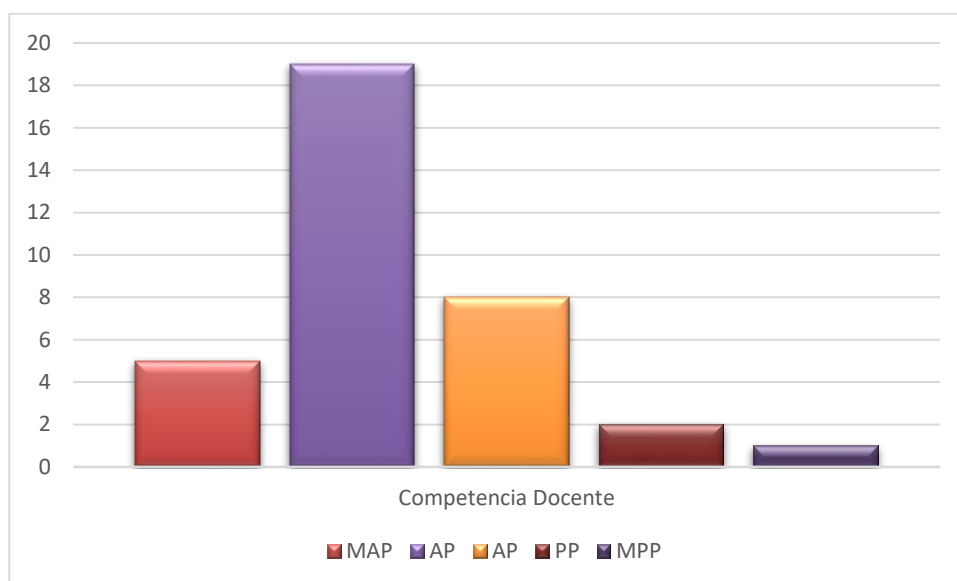


Figura 15.- Análisis de la Pregunta 7 Fuente: (Encuesta)

Interpretación:

Dentro de esta tabla se puede identificar que la categoría en donde los docentes mencionaron que consideran tener una alta preparación durante toda su formación para poder desarrollarlos en la docencia, en las diferentes materias impartidas, en la categoría de adecuada preparación es la segunda más puntuada por lo que se concluye que los docentes se consideran preparados para desempeñar su función en las diferentes materias que imparte.

Justifique en caso que seleccione Muy Poca Preparación:

La causa más importante es la enseñanza de formatos porque no hay varios contenidos.

8. En su opinión ¿Cuáles son las principales dificultades que deben superarse para alcanzar una adecuada preparación para la docencia en Diseño?
 - Falta de apoyo para capacitaciones en áreas aplicadas al Diseño, falta de cursos, talleres, seminarios y demás encuentros científicos que permitan la interacción con profesionales sobre didáctica en el Diseño.
 - Preparación en pedagogía, creatividad y Tics.
 - Poca oferta académica en ciertos campos específicos, todo artista no es docente, se debe tener vocación.

- Permanente preparación, pedagogía, psicología, entendimiento de todo individuo. Preparación en metodologías y métodos específicos para Diseño.
- Falta de tiempo para especializarse en las cátedras que se imparten, o la falta de tiempo para preparar una clase de calidad.
- Experiencia profesional y docente usando metodologías propias de la carrera. Adaptarse a nuevas tecnologías y tendencias.
- Recursos y espacios. Identificar o plantear metodologías proyectuales ajenas a la carrera.
- Primero aclarar la profesión y sus metodologías y técnicas en la aplicación cotidiana.
- El docente que quiera impartir Diseño o el profesional debe seguir cursos afines a una carrera paralela de Diseño.
- No existe metodología para esta rama. Los profesores tienen conocimientos, pero rara vez saben compartir ese conocimiento con los alumnos.
- Existen limitadas oportunidades referentes a la disciplina del Diseño como: bibliografía física, cursos permanentes nacionales y el reconocimiento social es bajo hacia la profesión.
- Considero que el diseño es amplio y cada día avanza lo cual genera un problema en el acceso a información libre sobre todo si hablamos de una universidad pública, la bibliografía puede estar limitada, y existe información muy buena en línea, pero suelen tener valores altos de adquisición la cual puede obtener el docente, pero difícilmente un estudiante.

9. De los siguientes conocimientos acerca de docencia en Diseño, señale en qué medida considera ha podido desarrollarlo durante su formación y si se encuentra preparado para su desempeño profesional, en una escala:

- ✓ Muy Adecuado (MA): Frecuencia que implica que existe conocimiento del tema en la totalidad de las opciones.
- ✓ Bastante Adecuado (BA): Frecuencia que implica que existe conocimiento del tema en más del 75% de las opciones (≥ 9).
- ✓ Adecuado (A): Frecuencia que implica que existe conocimiento del tema en más del 50% de la totalidad de opciones (≥ 6).
- ✓ Poco Adecuado (PA): Frecuencia que implica que existe conocimiento del tema en menos del 50% y más del 25 % de la totalidad de opciones (≥ 3).

- ✓ Inadecuado (I): Frecuencia que implica que no existe conocimiento del tema o este es inferior al 25% con respecto a la totalidad de opciones (<3).

Tabla 10.- Pregunta 8

Principios de la docencia en Diseño	MA	BA	A	PA	I
Planificación curricular.					
Fundamentos teóricos y metodológicos aplicados a la enseñanza-aprendizaje del Diseño.					
Diseño de sílabos y/o planificación de clases.					
Metodologías proyectuales aplicadas a la enseñanza-aprendizaje del Diseño.					
Proyectos integradores de saberes.					
Aprendizaje basado en problemas, aprendizaje orientado a proyectos y aprendizaje cooperativo.					
Manejo de plataformas digitales para el ejercicio docente.					
Diseño como disciplina proyectual.					
El taller proyectual como metodología en los procesos de aprendizaje del Diseño.					

Fuente: (Encuesta)

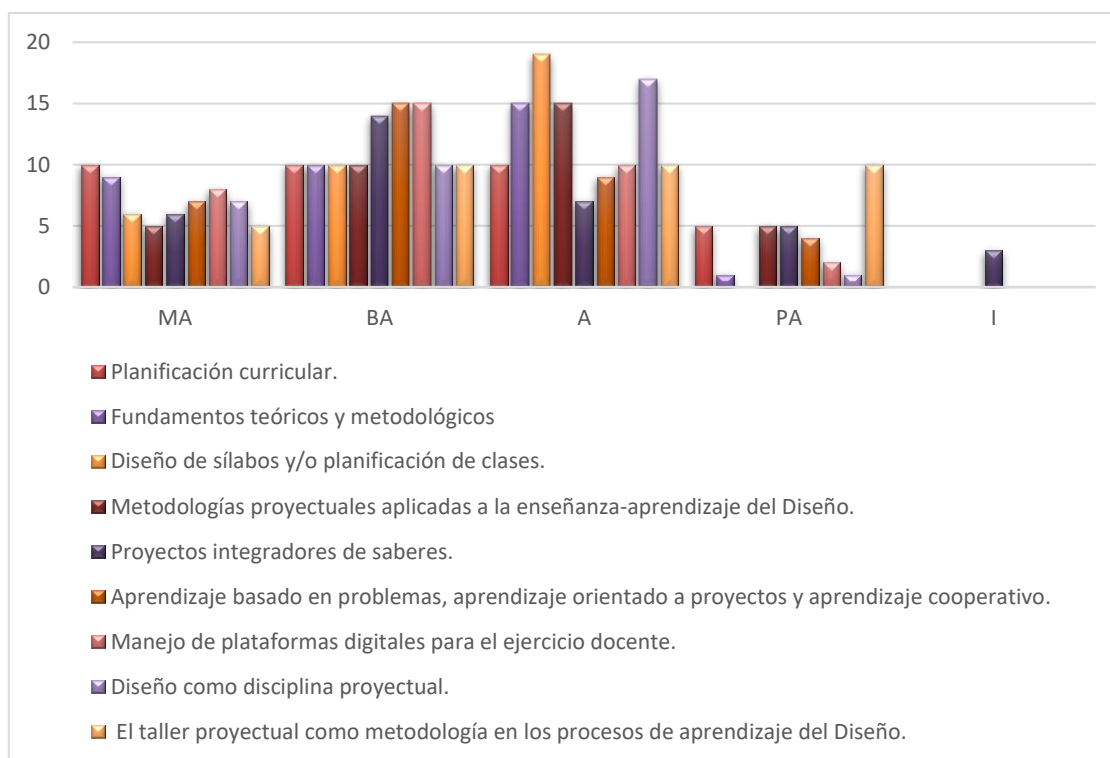


Figura 16.- Análisis de la Pregunta 8 Fuente: (Encuesta)

Interpretación:

De los valores de la tabla se encuentran diferentes categorías en las cuales en muy adecuado la valoración más alta es la planificación curricular que colabora con los principios de la docencia dentro del Diseño. La categoría de bastante adecuada tiene dos ítems con la misma valoración como el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje orientado a proyectos y aprendizaje cooperativo y manejo de plataformas digitales para el ejercicio docente. Esto quiere decir que se categorizan de esta forma ya que la implementación de plataforma ayuda a que el aprendizaje se base en aspectos reales, haciendo que la orientación que el docente da sea la adecuada para que al momento que el estudiante se enfrente con algo real no tenga problemas.

En la categoría de adecuado se encuentra el ítem más valorado ya que los docentes mencionan que el Diseño de sílabos y/o planificación de clases ayuda para su preparación y mejorar el desempeño personal como docente.

10. Desea agregar algo más:

- Se debe crear un ambiente de diseño en la carrera, los proyectos como carrera y actividades como carrera que deben orientar enteramente el Diseño, eso motiva al estudiante y docente.
- Docente de investigación aplicada al Diseño

4.2. FODA

Esta encuesta nos ayudó a evidenciar es estado actual del proceso enseñanza-aprendizaje en los docentes, donde pudimos evidenciar ciertos factores positivos y negativos.

Tabla 11.- Análisis de FODA

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none">• Sin duda, como fortaleza se puede mencionar que la capacitación para los docentes es constante, guiándolos mediante competencias pedagógicas y didácticas afines a la profesión.	<ul style="list-style-type: none">• La frecuencia con la que buscan fuentes científicas para orientar a sus alumnos en tareas que impliquen usar la metodología en el área del Diseño.

<ul style="list-style-type: none"> • La frecuencia con la que los docentes participan en proyectos integradores haciendo que el trabajo sea en equipo y transdisciplinar. • Se puede mejorar la búsqueda de información o material científico que ayude a conceptualizar conceptos, además se debe seguir con el plan en cuatro fases, la cual involucra aspectos que pasan desde un proceso creativo hasta una pieza final que satisfaga la necesidad de un público objetivo. • El punto más importante es que el título de pregrado, postgrado es afín a la carrera que imparte cada docente, además cada uno de ellos siente q sus niveles de conocimientos son excelentes y que aportan para que las experiencias que tengan los estudiantes dentro del aula sea la ideal y se interactúe de una forma profesional con problemas tangibles. • Un punto importante también es que el docente tiene la facilidad de crear por su propia autoría los contenidos que se impartirán en el silabo, lo que ayuda para que se establezcan metodologías nuevas y proyectuales a medida de cada caso de estudio o materia. • La participación de docentes con mayores años laborando dentro de la 	<ul style="list-style-type: none"> • El trabajo colaborativo y en socialización de metodologías, métodos, técnicas e instrumentos con todos los docentes en conjunto, para generar una fuente de metodologías que ayuden a fomentar una cultura de lectura y desarrollo de creatividad en el estudiante. • Publicación de artículos o publicación de resultados de los proyectos integradores aplicados dentro de cada nivel o materias. • Sistemática orientada a diversas actividades de aplicación o experimentación para los docentes y estudiantes. • Grado de aplicación de los fundamentos teóricos y metodológicos del Diseño para propuestas reales y tangibles. • Emplear rúbricas de evaluación para generar un marco proyectual de disciplinas para integrar saberes y metodologías. • Ejecución de proyectos integradores de saberes que sean ejecutados de forma integral para fomentar el trabajo en equipo. • Apoyo de capacitaciones en el área de Diseño, preparación pedagógica para implementar metodologías en el área pedagógica en donde el docente sea un ente que guíe al estudiante.
--	---

<p>institución debe ser una colaboración los docentes nuevos en lo que tiene que ver sobre los proyectos integradores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En su mayoría los docentes ya entienden, aplican o imparten talleres proyectuales dentro del aula por lo que es de utilidad este estudio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de contenidos científicos gratuitos para poder compartir a los estudiantes, agregar tiempo para que el docente tenga apoyos metodológicos basados en hechos reales. • Mejorar el manejo de plataformas digitales para obtener una interacción más directa con los estudiantes y docentes.
--	--

Fuente: (Encuesta)

4.3. CONCLUSIÓN DE FICHA DE OBSERVACIÓN

(Maturana, H. Varela, F. El árbol del conocimiento, 1996)

Fecha: 12/Nov/2018
Semestre: Cuarto Semestre
Situación observada y contexto: Clase Presencial

Materia: Diseño III
Tiempo de Observación: 2 Horas
Observadora: Daniela Caichug

El contexto del aula

El espacio es el específico para cada estudiante, cuentan con un pupitre y una silla. El aula es muy grande ya que ayuda a que se encuentren distribuidos de 6 filas con 5 columnas.

El docente utiliza el proyector para impartir la clase y genera una conversación con los estudiantes en donde cada uno aporta importantes comentarios.

Analizan el material que se encuentra en las diapositivas.

Material didáctico

El material didáctico con el que cuenta el docente es el proyector y diapositivas, los aportes que da este material utilizado genera estrategias pedagógicas dentro de cada tema especificado en este caso el packaging.

Aplicación de la información de las diapositivas en un taller de packaging de un objeto real.

El docente provee a los estudiantes de una planificación del taller que se vaya a impartir, dentro del cual se especifica ciertos rangos como los parámetros que se tomarán en cuenta para la calificación, los objetivos que tiene este taller, etc.

Ya teniendo la rúbrica de evaluación

los estudiantes conocerán de como se ha calificado el trabajo que da como resultado el taller.

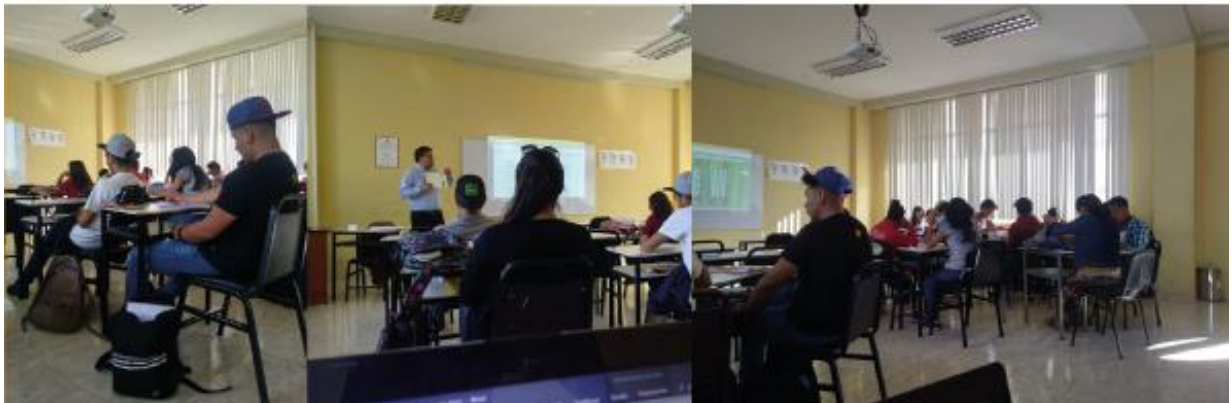
Tiempos para la enseñanza y el aprendizaje

La jornada inicio a las 15h10 de la tarde, previamente el docente tomo lista para verificar si estaban todos los estudiantes, pero no son puntuales ya que llegaron hasta las 15h15, que se encuentran en un rango razonable.

El tiempo destinado para esta hora es desde las 15h00 hasta las 17h00.

La clase inicio contando con 18 estudiantes.

Fuente: Daniela Caichug



Interrupciones

La primera interrupción que tuvo la clase es cuando unos trabajadores de la universidad entraron a movilizar una mesa.

La segunda interrupción fue la de la secretaria para hacer firmar una hoja al docente.

Utilización del tiempo

El docente se rige a una utilización del tiempo muy coordinada ya que los divide en dos horas, la primera hora la utiliza para poder refrescar los conocimientos de la clase anterior, verificar si han comprendido lo que se les impartió y generar ideas nuevas para el taller a aplicar.

En la segunda hora les da tiempo para culminar con el taller aplicando ejemplos reales en los cuales los estudiantes pueden comprender de mejor manera los temas de clases.

Descripción del grupo escolar

La clase empezó con 18 estudiantes, los cuales están distribuidos de forma equitativa en 6 filas con 5 columnas, cada uno posee un pupitre y una silla. Además, a después de 10 minutos encuentran 21 estudiantes. Existe una relación cordial entre cada estudiante en donde implica conversaciones respetuosas.

Ya después de un tiempo determina se empieza a escuchar bulla, el cual el docente trata de manejarlo de la mejor manera, para llamar más la atención de los estudiantes.

Estrategias didácticas

El docente hace uso de la aplicación de talleres enfocados a temas prácticos con ejemplos reales.

El docente abre un foro de conversación para que los estudiantes mencionen sus puntos de vista y saquen conclusiones por sí mismos.

Al momento de aplicar el taller los estudiantes están distribuidos en grupos de sus preferencias.

La enseñanza y el aprendizaje

Evaluar la aplicación de un taller entendiendo el tema de la utilización de un empaque primario, secundario y terciario.

- Análisis del packaging
- Aplicación de troqueles para packaging.
- Formas de ubicación y yuxtaposición para envases primarios, secundarios y terciarios.
- Aplicación de tendencias de diseño dentro del packaging de un producto.
- Propuesta de packaging con cubismo.

El clima en el aula

Se encontró que en el aula la comunicación es respetuosa de docente a estudiante, existe una relación cordial entre compañeros, se generan grupos de trabajo para realizar los talleres dentro del aula.

Conflictos

No existió ningún conflicto en toda la clase

Tipos de comunicación entre el docente y los estudiantes

La comunicación que se evidencia es cordial y respetuosa, entre docente y estudiantes. Al momento el docente hace preguntas los estudiantes tratan de defender por sus puntos de vista, haciendo que se genere un foro en donde cada uno mencione su criterio.

El docente entabla una conversación en donde establece turnos para discutir diferentes puntos de vista del tema, además los diálogos que se generan son respondidos con criterios enfocados y palabras apropiadas de parte de los estudiantes.

La participación de los alumnos

Al momento de inicial la clase el docente elige deberes al azar para tomar una especie de lección a los estudiantes sobre el tema aplicado del análisis del packaging. En el espacio de discusión cada estudiante aporta diversos comentarios importantes enfocados al tema.

Los estudiantes ejemplifican cada tema para poder comprender la comparación de packaging.

Momentos de la clase

El primer momento de la clase es esperar 10 minutos hasta que lleguen todos los estudiantes, luego de ello toman la lista y les recibe los deberes que se les ha asignado para ese día.

El segundo momento que se dio en la clase fue generar la conversación donde se abrió el foro para platicar y dar comentarios en el tema de packaging primario, secundario y terciario.

El tercer momento es donde se analizó el material didáctico aplicado a troqueles.

El cuarto momento es donde el docente utilizó el material didáctico de las diapositivas para explicar la continuación del taller.

El quinto momento es cuando da las características a aplicar dentro del taller y se les entrega los deberes para que se complemente la aplicación del taller.

El sexto momento se dio cuando les dio tiempo a los estudiantes para poder desempeñar el taller o la propuesta del packaging aplicando el cubismo.

El séptimo momento es cuando los estudiantes entregan las tareas para posteriormente sean calificadas.



Fecha: 13/Nov/2018

Semestre: Quinto Semestre

Situación observada y contexto: Clase Presencial

Materia: Diseño IV

Tiempo de Observación: 2 Horas

Observadora: Daniela Caichug

El contexto del aula

El espacio es el específico para cada estudiante, cuentan con un pupitre y una silla por cada uno. El aula no es muy grande ya que se encuentran distribuidos de en 3 columnas por 5 filas.

El aula es un poco pequeña ya que el curso no tiene muchos estudiantes, la distribución no da cabida a que se pueda movilizar de forma adecuada. El docente utiliza el proyector para impartir la clase y genera una conversación con los estudiantes en donde cada uno aporta importantes comentarios.

Analizan el material que se encuentra en las diapositivas argumentando de mejor manera cada tema.

Material didáctico

El material didáctico con el que cuenta el docente es el proyector y diapositivas, los aportes que da este material utilizado genera estrategias pedagógicas dentro de cada tema especificado en este caso infografías.

Aplicación de la información de las diapositivas explicando para complementar las ideas que se planteen en cada diapositiva.

El docente provee información relacionada para promocionar las infografías en donde se plantean temas de publicidad.

El material didáctico que el docente provee en las diapositivas lleva imágenes relacionadas con cada tema, posee poco texto y este subrayado las palabras clave.

Tiempos para la enseñanza y el aprendizaje

La jornada inició a las 17h00 de la tarde, previamente el docente tomo lista para verificar si estaban todos los estudiantes, pero no son puntuales ya que llegaron hasta las 17h10, que se encuentran en un rango razonable.

El tiempo destinado para esta hora es desde las 17h00 hasta las 19h00.

La clase inició contando con 18 alumnos.

Al momento de impartir clases utiliza el material didáctico de las diapositivas para retomar los temas específicos es esta clase.



Las tareas del docente

El docente inicia la clase tomando la lista de estudiantes. Abre el foro para realimentar los temas que se tomaron en la clase anterior.

Posterior a esto hace uso de las diapositivas aumentando criterios por cada tema planteado en cada diapositiva.

El docente plantea temas avanzando hacia completar materias como Publicidad para llegar a un posicionamiento con las infografías.

Utilización del tiempo

El docente se rige a una utilización del tiempo de coordinación encaminándolo hacia la planificación de clase, también utiliza la hora y media para poder explicar temas que se encuentran en el material didáctico.

Al momento que los estudiantes toman nota, el docente emplea un tiempo flexible para poder darles tiempo a copiar la materia que se presenta en las diapositivas.

Descripción del grupo escolar

La clase empezó con 18 estudiantes, los alumnos están distribuidos de forma equitativa en 3 filas con 6 columnas, cada uno posee un pupitre y una silla.

Existe una relación cordial entre cada estudiante en donde implica conversaciones respetuosas.

Ya después de un tiempo determinado se empieza a escuchar bulla, al cual el docente trata de manejarlo de la mejor manera.

La enseñanza y el aprendizaje

Retroalimentación de los temas especificados en la clase anterior.

- Tipos de infografías.
- Estrategias para promocionar una infografía.
- Formatos para guardar infografías.
- Estrategias de promoción.
- Medios para promoción (redes sociales).

El clima en el aula

Se encontró que en el aula la comunicación es respetuosa de docente a estudiante, existe una relación cordial entre compañeros.

Conflictos

No existió ningún conflicto en toda la clase

La participación de los alumnos

Al momento de inicial la clase el docente entabla un foro en donde tratan temas retroalimentando la clase anterior en donde toma lección dando nombres para que cada estudiante responda.

Interrupciones

No existió ninguna interrupción.



Estrategias didácticas

El docente abre un foro de conversación para que los estudiantes mencionen sus puntos de vista y saquen conclusiones por sí mismos.

El docente mantiene una comunicación activa para obtener la atención de cada estudiante, los temas planteados ameritan generar conversaciones entre estudiantes y el docente.

Tipos de comunicación entre el docente y los estudiantes

La comunicación que se evidencia es cordial y respetuosa, entre docente y estudiantes. Al momento el docente hace preguntas los estudiantes tratan de defender por sus puntos de vista, haciendo que se genere un foro en donde cada uno mencione su criterio.

El docente entabla una conversación en donde establece turnos para discutir diferentes puntos de vista del tema, además los diálogos que se generan son respondidos con criterios enfocados y palabras apropiadas de parte de los estudiantes.

Momentos de la clase

El primer momento de la clase es esperar 10 minutos hasta que lleguen todos los estudiantes, prosiguiendo a generar una retroalimentación en donde se topan temas de la clase anterior.

El segundo momento de la clase empezó cuando el docente hace uso del material didáctico ampliando la información que tiene en cada diapositiva.

El tercer momento se emplea al momento de topar ciertos temas en las diapositivas para ir encomendando deberes para la próxima clase.

El cuarto momento abre el panel de preguntas y realizan una actividad práctica en el cuaderno de trabajo (bocetero).

Fecha: 09/Nov/2018
Semestre: Quinto Semestre
Situación observada y contexto: Clase Presencial

Materia: Diseño Editorial
Tiempo de Observación: 2 Horas
Observadora: Daniela Cuchug

El contexto del aula

El espacio es el específico para cada estudiante, cuentan con una silla por cada estudiante a pesar que las maquinas no estan totalmente completas, muchas de ellas son usadas por 2 estudiantes.

El docente utiliza la pizarra interactiva y hace uso de marcadores y borrador para explicar comandos utilizados en Photoshop.

Los estudiantes están dispuestos de acuerdo a la ubicación de las maquinas en dos columnas con 4 filas, en donde también se encuentran dos máquinas por cada fila.

Material didáctico

El material con el que cuenta el docente son limitadas, ya que cada estudiante debe proveerse directamente con cada material, este se descargan del internet y hacen uso de ello para poder trabajar en clases. El software es otro de los limitantes que se encuentran ya que no se cuenta con las licencias específicas para poder trabajar de una manera más completa.

El docente provee de páginas libres en donde se pueden descargar cierto material para aplicarlo en sus diseños y prácticas.

Los estudiantes también aportan a obtener material como páginas libres para poder utilizar dentro de ciertos programas.

Tiempos para la enseñanza y el aprendizaje

La jornada inició a las 15h10, previamente el docente tomo lista para verificar si estaban todos los estudiantes, pero no son puntuales ya que llegaron hasta las 15h15, que se encuentran en un rango razonable.

El tiempo destinado para esta hora es desde las 15h00 hasta las 17h00.

En la forma de organización de la clase el docente se toma el tiempo necesario para ir explicando cada tema a tratar y asegurándose que los estudiantes entiendan el mensaje impartido, ya que en esta clase se utiliza un programa que muchas veces necesita una ayuda personalizada.



Las tareas del docente

El docente al momento de impartir sus clases tiene un buen uso de su vocabulario para explicar los comandos usados en Photoshop.

Simultáneamente habla de cada tema, sin necesidad de leer diapositivas por lo contrario se ayuda de imágenes para que el mensaje sea más apropiado y entendible.

El docente esta pendiente de que todos los estudiantes estén atentos a la clase, también se acerca al puesto de cada uno para despejar dudas.

Utilización del tiempo

El docente marca los momentos de la clase, hace uso organizadamente de las 2 horas de clase, llegaron a tiempo y es muy estricto en el sentido de utilización del tiempo.

Descripción del grupo escolar

La clase empezó con 22 estudiantes, los alumnos están distribuidos de una manera equitativa de entre 1 a 2 estudiantes por máquina. La ubicación que tienen las máquinas o PC

son por 5 columnas y por 4 filas.

Cada PC esta manipulado por cada estudiante. Existe una relación cordial entre cada estudiante en donde implica conversaciones respetuosas.

Ya después de un tiempo determina se empieza a escuchar bulla, el cual el docente trata de manejarlo de la mejor manera, para llamar más la atención de los estudiantes.

La enseñanza y el aprendizaje

Uso de Photoshop

- Formatos para guardar archivos en Photoshop
- Tamaño de cada formato
- Formas de guardar archivos
- Utilización de capas
- Comprimir archivos

Existe una secuencia de temas anteriores para que se pueda implementar ideas y herramientas en los estudiantes.

El clima en el aula

Se encontró que en el aula la comunicación es respetuosa de docente a estudiante, existe una relación cordial entre compañeros de máquina, que se han planteado turnos para participar haciendo uso del mouse para interactuar con el programa.

Conflictos

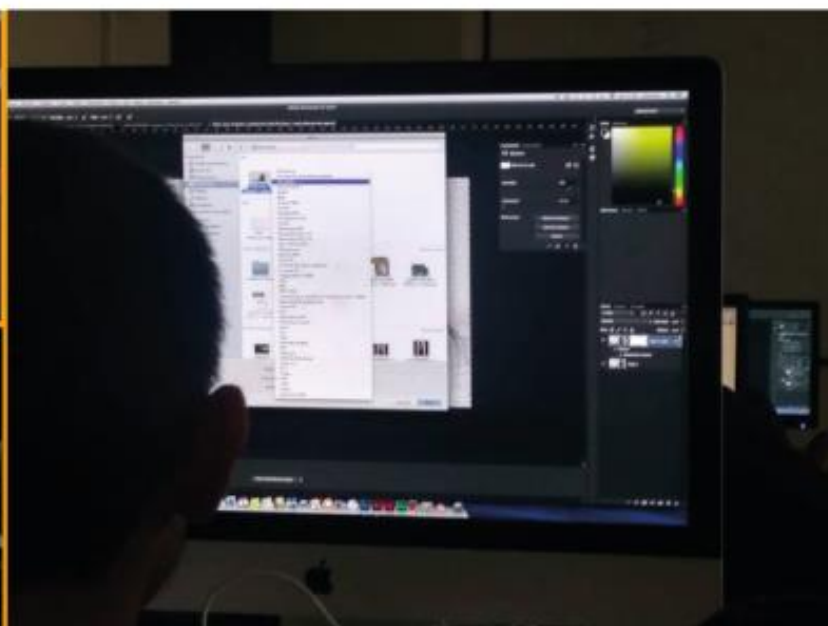
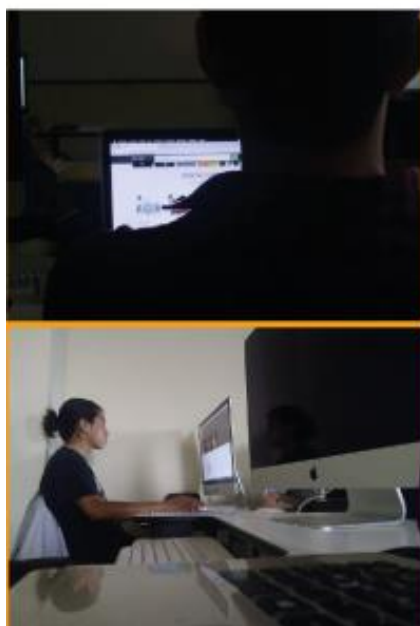
No existió ningún conflicto en toda la clase

La participación de los alumnos

Los alumnos realizar preguntas de acuerdo a las inquietudes que se le presente al momento de utilizar el programa, también dos estudiantes aportaron con páginas libres para descargar material y poder utilizar en el programa que se este usando.

Interrupciones

No existió ninguna interrupción.



Estrategias didácticas

El material que utiliza el docente es simplemente digital, tanto como imágenes, software de Photoshop e ilustrador.

Demostración en el momento de cada paso explicado para poder llegar mejor con los estudiantes.

Tipos de comunicación entre el docente y los estudiantes

La comunicación que se evidencia es cordial y respetuosa, entre docente y estudiantes. Al momento que se plantea una pregunta el docente trata de despejar cualquier duda y responder todas las inquietudes que se presenten, incluso acercándose a cada estudiante.

La comunicación entre alumnos es

muy buena y cordial ya que se evidencia el compañerismo entre los grupos que se forman para utilizar las pc.

Los estudiantes tienen diálogos en voz alta que en algunos momentos se escucha bulla y el docente para llamar más la atención de ellos, alza la voz para generar más atención.

Se evidencia que los alumnos utilizan mucho los celulares, el cual es un impedimento para poder atender la clase.

Momentos de la clase

El primer momento, es tomar lista a cada estudiante, luego de ello hace un recordatorio de las clases del parcial anterior.

El segundo momento es cuando el

docente pregunta si existía algún problema o inquietud que hayan tenido en el deber que se les envió para esa clase.

El tercer momento es la explicación que el da para aclarar los objetivos de la clase que impartirá en ese momento. Y les pide que abran el programa a usar y se provean de material para realzar la práctica.

El cuarto momento se dió cuando el docente da los deberes para la próxima clase en donde se establecen ciertos parámetros de los cuales se deben revisar.

El quinto momento se dió al momento de salir del aula y el docente verifica que todo los equipos queden completos y que el aula quede limpia.

Fecha: 13/Jun/2018

Semestre: Tercer Semestre

Situación observada y contexto: Clase Presencial

Materia: Fotografía

Tiempo de Observación: 2 Horas

Observadora: Daniela Caichug

El contexto del aula

Dentro de la cantidad de espacio dispuesto para los estudiantes es satisfactoria ya que cada uno tiene un pupitre en buen estado sin embargo no poseen implemento de acuerdo a la materia impartida.

El escritorio y la pizarra se encuentran en la parte frontal del aula para los estudiantes. Realizan la clase con la ayuda de un proyector para utilizar diapositivas.

Los espacios dispuestos para cada pupitre esta distribuido en 4 filas y si existen espacios para la circulación.

Material didáctico

El material didáctico provee el docente, donde en cada diapositiva utilizada esta implementando un buen contraste usando la tipografía en color negro y el fondo en color blanco, haciendo que los estudiantes puedan comprender el mensaje.

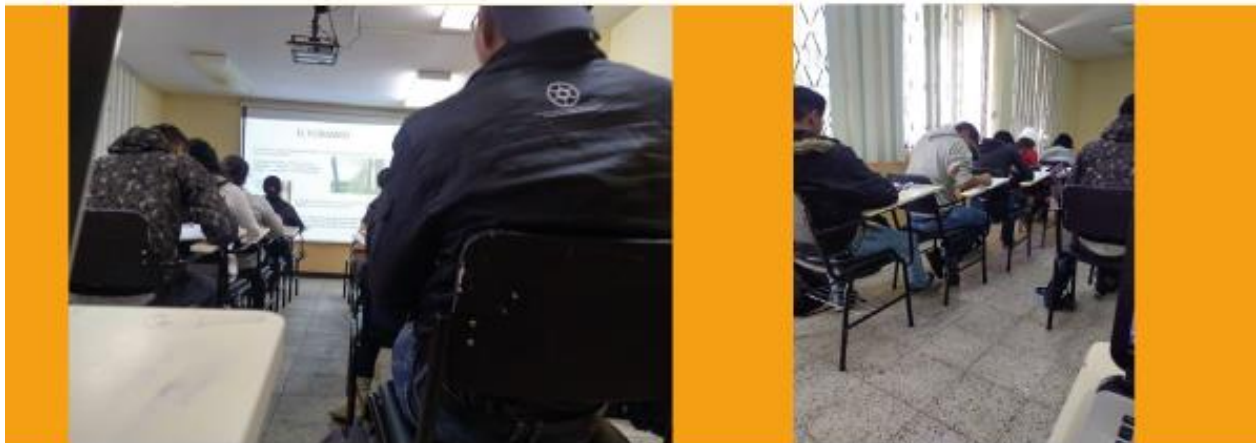
La forma compositiva de cada diapositiva está basada en ley de tercios, haciendo que la primera parte tenga el título en tipografía de mayor tamaño; la parte del centro está el contenido y en la parte inferior en algunos casos hace uso de ejemplos con la ayuda de fotografías o espacios libres.

Tiempos para la enseñanza y el aprendizaje

La jornada inició a las 7h15 de la mañana, previamente el docente tomo lista para verificar si estaban todos los estudiantes, pero no son puntuales ya que llegaron hasta las 7h25.

El tiempo destinado para esta hora es desde las 7h00 hasta las 9h00.

En la forma de organización de la clase el docente se toma el tiempo necesario para ir explicando cada tema a tratar y asegurándose que los estudiantes entiendan el mensaje impartido.



Interrupciones

No existió interrupciones en la clase.

Las tareas del docente

El docente al momento de impartir sus clases tiene un buen uso de su vocabulario para explicar los encuadres y la utilización de la cámara fotográfica.

Simultáneamente habla de cada tema, sin necesidad de leer diapositivas por lo contrario se ayuda de imágenes para que el mensaje sea mas apropiado y entendible.

Utilización del tiempo

El docente se rige a una utilización del tiempo muy coordinada ya que los divide en dos horas, la primera hora la utiliza para poder refrescar los conocimientos de la clase anterior, verificar si han comprendido lo que se les impartió y generar ideas nuevas para el taller a aplicar.

En la segunda hora les da tiempo para culminar con el taller aplicando ejemplos reales en los cuales los estudiantes pueden comprender de mejor manera los temas de clases.

Descripción del grupo escolar

La clase se empezó con 20 estudiantes, distribuidos en 4 filas de 5 pupitres cada uno.

Al momento de clases no todos los estudiantes se notan interesantes en los temas expuestos ya que al momento realizar las preguntas, no responden correctamente. Sin embargo, la mayoría si esta atenta a todo lo que sucede en el aula.

La enseñanza y el aprendizaje

Uso de la cámara fotográfica

- Profundidad de campo
- Encuadre
- La exposición
- Tipos de cámaras
- Obturación
- Apertura
- Iso
- Cuerpo de la cámara

El clima en el aula

Se encontró que en el aula la comunicación es respetuosa de docente a estudiante, existe una relación cordial entre compañeros, se generan grupos de trabajo para realizar los talleres dentro del aula.

Conflictos

No existió ningún conflicto en toda la clase

La participación de los alumnos

Al momento de inicial la clase el docente elige deberes al azar para tomar una especie de lección a los estudiantes sobre el tema aplicado del análisis del packaging. En el espacio de discusión cada estudiante aporta diversos comentarios importantes enfocados al tema.

Al momento de realizar preguntas acerca del tema los estudiantes que más participan son los de la parte delantera del curso.



Estrategias didácticas

Diapositivas con contenido a impartir.

Material didáctico con datos importantes del tema.

Hoja de trabajo para las partes de la cámara, donde les ayudara aprenderse los nombres de cada parte con facilidad.

Tipos de comunicación entre el docente y los estudiantes

La comunicación que se evidencia es cordial y respetuosa, entre docen-

te y estudiantes. Al momento el docente hace preguntas los estudiantes tratan de defender por sus puntos de vista, haciendo que se genere un foro en donde cada uno mencione su criterio.

El docente entabla una conversación en donde establece turnos para discutir diferentes puntos de vista del tema, además los diálogos que se generan son respondidos con criterios enfocados y palabras apropiadas de parte de los estudiantes.

Momentos de la clase

El primer momento, es tomar lista a cada estudiante, luego de ello hace un recordatorio de las clases del parcial anterior.

El segundo momento es la clase en concreto topando los temas planificados para este día.

Hojas de trabajo usadas para mayor comprensión de conceptos.

Tarea para la próxima clase

Fecha: 21/Nov/2018
Semestre: Octavo Semestre
Situación observada y contexto: Clase Presencial

Materia: Diseño 3D
Tiempo de Observación: 2 Horas
Observadora: Daniela Caichug

El contexto del aula

El espacio para cada estudiante es amplio y son pocos estudiantes, cuentan con una PC para cada estudiante, con un escritorio personal. El aula es muy grande ya que ayuda a que se encuentren distribuidos de 4 filas con 8 columnas.

El docente utiliza el proyector para impartir la clase y genera una conversación con los estudiantes en donde cada uno aporta importantes comentarios.

Analizan el material que se encuentra en las diapositivas.

Material didáctico

El material didáctico con el que cuenta el docente es el proyector y diapositivas, lamentablemente este laboratorio no cuenta con el programa necesario para la clase, ya que las máquinas están freeciadas. Les toma mucho tiempo la instalación del programa. Aplicación de la información de las diapositivas en un taller de packaging de un objeto real.

El docente provee a los estudiantes de material específico de lo que se va a tratar la clase, también de los pasos a seguir dentro del programa.

Tiempos para la enseñanza y el aprendizaje

La jornada inició a las 17h20 de la tarde, previamente el docente tomo lista para verificar si estaban todos los estudiantes, pero no son puntuales ya que llegaron hasta las 17h25, lo que mencionaron fue que el docente de la clase anterior no les dejo salir pronto por lo que se retrasaron.

El tiempo destinado para esta hora es desde las 17h00 hasta las 19h00.

La clase inició contando con 12 estudiantes.



Las tareas del docente

El docente inicia la clase tomando la lista de estudiantes y revisando pidiéndoles que instalen el programa en las PC para realizar la práctica de la clase.

El docente guía la clase de una manera ordenada, aplicando su material didáctico y aplicándolo a prototipos creados dentro de Zbrush.

Utilización del tiempo

El docente se rige a una utilización del tiempo muy coordinada ya que los divide en dos horas, la primera hora la utiliza para poder refrescar los conocimientos de la clase anterior, y la segunda hora la utiliza para poder ayudar a los estudiantes a generar la práctica utilizando las diapositivas.

Descripción del grupo escolar

La clase empezó con 12 estudiantes, los alumnos están distribuidos de forma equitativa en 4 filas con 8 columnas, muchos de los estudiantes no ocupan las maquinas ordenadamente, prefieren ubicarse en la parte posterior.

Ya después de un tiempo determina se empieza a escuchar bulla, el cual el docente trata de manejarlo de la mejor manera, para llamar más la atención de los estudiantes.

Existen muchas interrupciones por comentarios entre los estudiantes al momento de la práctica, se levantan de sus lugares.

La enseñanza y el aprendizaje

La instalación del programa les toma tiempo, este Zbrush es utilizado para todo el tiempo de clase.

- Polimesh
- Simetría
- Ventanas Emergentes
- Planos dentro de Zbrush

El clima en el aula

Se encontró que en el aula la comunicación es respetuosa de docente a estudiante, existe una relación cordial entre compañeros, se genera conversaciones entre los estudiantes para ayudarse entre ellos a la utilización del programa.

Conflictos

No existió ningún conflicto en toda la clase

La participación de los alumnos

Al momento de iniciar la clase les pide a los alumnos que instalen el programa para realizar la práctica del día, el docente pasa revisando por cada pupitre y la mayoría de los estudiantes tienen dudas.

Interrupciones

No existió ninguna interrupción.



Estrategias didácticas

El docente hace uso de las diapositivas en donde se explica paso a paso lo que tienen que realizar para la práctica.

Tipos de comunicación entre el docente y los estudiantes

La comunicación que se evidencia es cordial y respetuosa, entre docente y estudiantes. Al momento el docente hace preguntas los estudiantes tratan de defender por sus puntos de vista, haciendo que la utilización del programa sea más entretenida. El docente se acerca de manera respetuosa a cada estudiante para ayudarles con el programa.

Momentos de la clase

El primer momento de la clase es esperar 20 minutos hasta que lleguen todos los estudiantes, luego de ello toman la lista.

El segundo momento es cuando el docente pide a los estudiantes que instalen el programa necesario para la práctica que se realizara en clases. El tercer momento es cuando el docente explica lo que tienen que realizar paso a paso la práctica en el programa Zbrush.

El cuarto momento es cuando el docente pasa a revisar lo que los estudiantes han realizado, poniendo una nota de actuación en clase.

El quinto momento es cuando les enseña a los estudiantes el deber que esta ubicado en las diapositivas, y que tiene concordancia con la practica que realizaron en clases.

Fecha: 23/Nov/2018
Semestre: Primer Semestre
Situación observada y contexto: Clase Presencial

Materia: Teoría del Diseño
Tiempo de Observación: 2 Horas
Observadora: Daniela Carchug

El contexto del aula

El espacio es el específico para cada estudiante, cuentan con un pupitre y una silla por cada estudiante. El aula es muy grande ya que ayuda a que se encuentren distribuidos de 6 filas con 5 columnas.

El docente utiliza el pizarrón y marcadores para poder impartir la clase, anotando los puntos importantes que tiene la conferencia magistral.

Material didáctico

El material didáctico con el que cuenta el docente es el pizarrón y marcadores en donde anota los puntos importantes de la conferencia magistral.

Se apoya en los trabajos de los estudiantes, generando puntos de comparación para llevar a cabo conclusiones sobre los fundamentos del diseño en cada propuesta.

Tiempos para la enseñanza y el aprendizaje

La jornada inició a las 11h10 de la mañana, previamente el docente establece una introducción de lo que se va a tratar en la clase.

El tiempo destinado para la clase de Teoría de Diseño esta establecida de 11 a 13 de la mañana.

La clase inició contando con 25 alumnos.



Las tareas del docente

El docente espera 10 minutos hasta que lleguen todos los estudiantes. Al momento de inicial la clase hace una introducción sobre lo que van a tratar en la clase.

El docente al momento de impartir sus clases tiene un buen uso de su vocabulario para explicar sobre los estilos necesarios para la Teoría del Diseño.

Simultáneamente habla de cada tema, sin necesidad de leer diapositivas por lo contrario se ayuda de imágenes para que el mensaje sea más apropiado y entendible.

El docente esta pendiente de que todos los estudiantes estén atentos a la clase, también se acerca al puesto de cada uno para despejar dudas.

Utilización del tiempo

El docente marca los momentos de la clase, hace uso organizadamente de las 2 horas de clase, llegaron a tiempo y es muy estricto en el sentido de utilización del tiempo.

Descripción del grupo escolar

La clase empezó con 25 estudiantes, los alumnos están distribuidos de forma equitativa en 6 filas con 5 columnas, cada uno posee un pupitre y una silla.

Existe una relación cordial entre cada estudiante en donde implica conversaciones respetuosas.

Ya después de un tiempo determina se empieza a escuchar bulla, el cual el docente trata de manejarlo de la

mejor manera, para llamar más la atención de los estudiantes.

Ya después de un tiempo determina se empieza a escuchar bulla, el cual el docente trata de manejarlo de la mejor manera, para llamar más la atención de los estudiantes.

La enseñanza y el aprendizaje

La primera hora de clases fue Metodología de la Investigación en donde se establece un tiempo de teoría y práctica.

Los estudiantes manejan un contenido pertinente hacia los temas que se plantean en la clase.

Existe una secuencia de temas anteriores para que se pueda implementar ideas y herramientas en los estudiantes.

El clima en el aula

Se encontró que en el aula la comunicación es respetuosa de docente a estudiante, existe una relación cordial entre compañeros, se generan grupos de trabajo para realizar los talleres dentro del aula.

Conflictos

No existió ningún conflicto en toda la clase

La participación de los alumnos

Al momento que se abre el foro dentro de la conferencia magistral, se entabla una participación coordinada de los estudiantes, cada uno defiende su criterio con palabras apropiadas.

Pasan al frente cada uno de los estudiantes, a defender cada uno de sus trabajos, cada uno defiende con palabras apropiadas.



Estrategias didácticas

El docente hace uso de la conferencia magistral para llevar la clase. El docente abre un foro de conversación para que los estudiantes mencionen sus puntos de vista y saquen conclusiones por sí mismos.

Tipos de comunicación entre el docente y los estudiantes

La comunicación que se evidencia es cordial y respetuosa, entre docente y estudiantes. Al momento el docente hace preguntas los estudiantes tratan de defender por sus puntos de vista, haciendo que se genere un foro en donde cada uno mencione su criterio.

El docente entabla una conversación en donde establece turnos para discutir diferentes puntos de vista del tema, además los diálogos que se generan son respondidos con criterios enfocados y palabras apropiadas de parte de los estudiantes.

Momentos de la clase

El primero momento se dió cuando el docente hace una breve introducción sobre lo que se va hablar en la clase.

El segundo momento se da cuando el docente hace uso de los trabajos de cada estudiante para abrir un foro en donde cada uno busca lo bueno y malo de cada propuesta, y busca criterios concordantes con el tema

de clase.

Interrupciones

No existió ninguna interrupción.

Fecha: 23/Nov/2018
Semestre: Primer Semestre
Situación observada y contexto: Clase Presencial

Materia: Metodología de la Investigación
Tiempo de Observación: 2 Horas
Observadora: Daniela Caichug

El contexto del aula

El espacio es el específico para cada estudiante, cuentan con un pupitre y una silla por cada estudiante. El aula es muy grande ya que ayuda a que se encuentren distribuidos de 6 filas con 5 columnas.

El docente utiliza el pizarrón y marcadores para poder impartir la clase, anotando los puntos importantes que tiene la conferencia magistral.

Material didáctico

El material con el que cuenta el docente son limitadas, ya que cada estudiante debe proveerse directamente con cada material.

El material didáctico con el que cuenta el docente es el pizarrón y marcadores en donde anota los puntos importantes de la conferencia magistral.

Los estudiantes también aportan a obtener material como páginas libres para poder utilizar dentro de ciertos programas.

Tiempos para la enseñanza y el aprendizaje

La jornada inició a las 10h10 de la mañana, previamente el docente establece una introducción de lo que se va a tratar en la clase.

El tiempo destinado para la clase de Metodología de la Investigación esta establecida de 10 a 11 de la mañana.

La clase inició contando con 25 alumnos.



Las tareas del docente

El docente espera 10 minutos hasta que lleguen todos los estudiantes. Al momento de inicial la clase hace una introducción sobre lo que van a tratar en la clase.

Simultáneamente habla de cada tema, sin necesidad de leer diapositivas por lo contrario se ayuda de imágenes para que el mensaje sea más apropiado y entendible.

El docente esta pendiente de que todos los estudiantes estén atentos a la clase, también se acerca al puesto de cada uno para despejar dudas.

Utilización del tiempo

El docente marca los momentos de la clase, hace uso organizadamente de las 2 horas de clase, llegaron a tiempo y es muy estricto en el sentido de utilización del tiempo.

Descripción del grupo escolar

La clase empezó con 25 estudiantes, los alumnos están distribuidos de forma equitativa en 6 filas con 5 columnas, cada uno posee un pupitre y una silla.

Existe una relación cordial entre cada estudiante en donde implica conversaciones respetuosas.

Ya después de un tiempo determina

se empieza a escuchar bulla, el cual el docente trata de manejarlo de la mejor manera, para llamar más la atención de los estudiantes.

La enseñanza y el aprendizaje

La primera hora de clases fue Metodología de la Investigación en donde se establece un tiempo de teoría y práctica.

Existe una secuencia de temas anteriores para que se pueda implementar ideas y herramientas en los estudiantes.

El clima en el aula

Se encontró que en el aula la comunicación es respetuosa de docente a estudiante, existe una relación cordial entre compañeros, se generan grupos de trabajo para realizar los talleres dentro del aula

Conflictos

No existió ningún conflicto en toda la clase

La participación de los alumnos

Al momento que se abre el foro dentro de la conferencia magistral, se entabla una participación coordinada de los estudiantes, cada uno defiende su criterio con palabras apropiadas.

Interrupciones

No existió ninguna interrupción.



Estrategias didácticas

El docente hace uso de la conferencia magistral para llevar la clase. El docente abre un foro de conversación para que los estudiantes mencionen sus puntos de vista y saquen conclusiones por sí mismos.

Tipos de comunicación entre el docente y los estudiantes

La comunicación que se evidencia es cordial y respetuosa, entre docente y estudiantes. Al momento el docente hace preguntas los estudiantes tratan de defender por sus puntos de vista, haciendo que se genere un foro en donde cada uno mencione su criterio.

El docente entabla una conversación en donde establece turnos para discutir diferentes puntos de vista del tema, además los diálogos que se generan son respondidos con criterios enfocados y palabras apropiadas de parte de los estudiantes.

Momentos de la clase

El primer momento de la clase es esperar 10 minutos hasta que lleguen todos los estudiantes, luego de ello empieza a dar una introducción sobre lo que van a revisar en la clase y los tiempos que se realizarán.

El segundo momento se dió la conferencia magistral en donde se explicó los temas necesarios para la clase. El tercer momento se dió cuando les reviso los deberes a cada estudiante, puesto por puesto.

Fecha: 23/Nov/2018
Semestre: Séptimo Semestre
Situación observada y contexto: Clase Presencial

Materia: Publicidad I
Tiempo de Observación: 2 Horas
Observadora: Daniela Caibug

El contexto del aula

El espacio es el específico para cada estudiante, cuentan con un pupitre y una silla por cada estudiante. El aula está distribuida de 5 columnas y 6 filas.

El aula es un poco pequeña ya que el curso no tiene muchos estudiantes, la distribución no da cabida a que se pueda movilizar de forma adecuada. El docente utiliza el proyector para impartir la clase y genera una conversación con los estudiantes en donde cada uno aporta importantes comentarios.

Analizan el material que se encuentra en las diapositivas argumentando de mejor manera cada tema.

Argumenta palabras claves haciendo uso del pizarrón y los marcadores para ubicar palabras claves.

Material didáctico

El material didáctico con el que cuenta el docente es el proyector y diapositivas, los aportes que da este material utilizado genera estrategias pedagógicas dentro de cada tema especificado en este caso infografías.

Aplicación de la información de las diapositivas explicando para complementar las ideas que se planteen en cada diapositiva.

El docente provee información relacionada para promocionar las infografías en donde se plantean temas de publicidad.

El material didáctico que el docente provee en las diapositivas lleva imágenes relacionadas con cada tema, posee poco texto y este subrayado las palabras clave.

Tiempos para la enseñanza y el aprendizaje

La jornada inició a las 15h00 de la tarde, el docente llegó y esperó 10 minutos para cerrar la puerta, además si golpeaba la puerta no habría de ninguna manera.

El tiempo destinado para esta hora es desde las 15h00 hasta las 17h00. La clase inició contando con 13 alumnos.

Al momento de impartir clases utiliza el material didáctico de las diapositivas para retomar los temas específicos de esta clase.

Se toma alrededor de una hora para realizar la clase magistral usando el pizarrón y marcadores, en el tiempo restante hace uso de las diapositivas.



Las tareas del docente

El docente apenas llega prepara los materiales para impartir su clase, de esta manera espera a los estudiantes 10 minutos, luego de esto imparte la clase magistral.

Utilización del tiempo

El docente se rige a una utilización del tiempo de coordinación encaminándolo hacia la planificación de clase, también utiliza la hora y media para dar la clase magistral.

Al momento que los estudiantes toman nota, el docente emplea un tiempo flexible para poder darles tiempo a copiar la materia que se presenta en las diapositivas.

Descripción del grupo escolar

La clase empezó con 13 estudiantes, los alumnos están distribuidos de forma equitativa en 6 filas con 5 columnas, cada uno posee un pupitre y una silla.

Existe una relación cordial entre cada estudiante en donde implica conversaciones respetuosas.

Ya después de un tiempo determina se empieza a escuchar bulla, el cual el docente trata de manejarlo de la mejor manera, para llamar más la atención de los estudiantes.

Los estudiantes toman nota de cada diapositiva para tener respaldos de la clase impartida.

La enseñanza y el aprendizaje

Retroalimentación de los temas especificados en la clase anterior referente al Brief creativo.

- Fases de información
- Pasos para crear el Brief.
- Estrategias creativas.
- La z creativa
- Las funciones del Brief creativo.

El clima en el aula

Se encontró que en el aula la comunicación es respetuosa de docente a estudiante, existe una relación cordial entre compañeros.

Conflictos

No existió ningún conflicto en toda la clase

Interrupciones

No existió ninguna interrupción.

La participación de los alumnos

Al momento de inicial la clase el docente entabla un foro en donde habla de la investigación enviada y los estudiantes participan de forma ordenada, dando su criterio.

Todos los estudiantes toman nota de lo que el docente va impartiendo en el pizarrón y en las diapositivas.



Estrategias didácticas

El docente abre un foro de conversación para que los estudiantes mencionen sus puntos de vista y saquen conclusiones por si mismos.

El docente mantiene una comunicación activa para que el foro lleve un orden, en donde cada criterio que el estudiante plantea es adecuado y coherente.

Tipos de comunicación entre el docente y los estudiantes

La comunicación que se evidencia es cordial y respetuosa, entre docente y estudiantes. Al momento el docente hace preguntas los estudiantes tratan de defender por sus puntos de vista, haciendo que se genere un foro en donde cada uno mencione su

criterio.

El docente entabla una conversación en donde establece turnos para discutir diferentes puntos de vista del tema, además los diálogos que se generan son respondidos con criterios enfocados y palabras apropiadas de parte de los estudiantes.

Momentos de la clase

El primer momento es cuando realiza una retroalimentación de los temas tratados en la clase anterior.

El segundo momento es cuando el docente inicio un foro en donde los estudiantes participan de forma ordenada y defendiendo su criterio con palabras adecuadas.

El tercer momento se da cuando hace uso de las diapositivas para

impartir la clase magistral.

El cuarto momento es cuando faltaba media hora para terminar con la clase, el docente les da ese tiempo para poder realizar una practica para que culminen para la siguiente clase.

El quinto momento se arman en grupos para trabajar sobre el tema impartido en clase, generar el Brief creativo.

El sexto momento se establece tareas para la próxima clase y se determina los aspectos a calificar.

4.4. DESARROLLO DE PROPUESTAS

Desarrollo de Taller

- **Inicio**

Tema:

Aplicación de tipografía en el diseño.

Objetivos

Hacer que los estudiantes reconozcan el significado de tipografía y su clasificación

Resaltar la importancia que tiene la tipografía dentro del diseño

Generar propuestas para resaltar el uso de la tipografía.

Resultados del aprendizaje

Comprender de manera proyectual la aplicación de la tipografía dentro del Diseño, se establecerá un nivel de comprensión dentro de la clase para canalizar la teoría a aplicarse, además se contará con las habilidades del estudiante para generar propuestas funcionales en donde se verificará la utilización de la tipografía.

Materiales y Recursos

- ✓ Hojas de papel Bond o bocetero
- ✓ Lápiz
- ✓ Temáticas importantes dentro del entorno social, relacionado con artistas musicales.
- ✓ Marcadores
- ✓ Lápices de colores
- ✓ Papel de 150 gramos o cartulina
- ✓ Cartón o cartón prensado.
- ✓ Papel A3 finalizado cartel

Espacios y condiciones

- ✓ Aula de clase
- ✓ Mesas amplias o unidas para generar un espacio ideal de trabajo.
- ✓ Pizarrón y marcadores.

- ✓ Diapositivas.
- ✓ Computador

Criterios de evaluación

- Pedagógico Didáctico
 - ✓ Proceso de bocetaje
 - ✓ Calidad de boceto
 - ✓ Estética
 - ✓ Limpieza
 - ✓ Composición
 - ✓ Uso de cromática
 - ✓ Uso de tipografía
- Funcional
 - ✓ Ergonomía
 - ✓ Creatividad
 - ✓ Mensaje
 - ✓ Cumple con su función.

- **Desarrollo**

- Metodología / Según Robert Scott**

- ✓ Causa primera

La necesidad que se encontró dentro de este taller, es generar propuestas en donde se aplique la tipografía, cromática, fundamentos de diseño y la propuesta sea funcional.

- ✓ Causa formal

Es importante hablar sobre temas importantes que conllevan a el desarrollo de la propuesta.

Definición de Criterios.

Estudio descriptivo I

Cartel

El cartel es una de las fuentes más poderosas para un diseñador, ya que puede ser interpretado de varias formas, cada criterio de cada persona es asimilado de forma diferente ante cualquier mensaje. Pero como diseñadores complementamos la idea de un cartel proyectándolo a una pieza gráfica que tenga mayor utilidad dentro de la necesidad de nuestro cliente.

Según (Cherét) en una entrevista con el crítico inglés Charles Hiatt, menciona que el cartel no era la pieza fundamental para publicitar, pero sí una excelente forma de transmitir mensajes que se conviertan en murales.

Tipografía

Existe una gran diferencia entre escritura y tipografía, la diferencia entre estas es la escritura manual y la mecanizada. El término tipografía se relaciona con el arte de imprenta mediante el uso de tipos o caracteres independientes en un proceso mecánico para conformar impresos. Según Childers & Jass [2002] “tipografía es el arte o habilidad del diseño de comunicaciones por medio de palabras impresas”.

Desde esta posición la letra digital no es tipografía, pero ocurre que el término ha ganado un significado más amplio como se puede constatar en la definición de Solomon [1986] que refiere que la “tipografía es el arte de producción mecánica de letras, números, símbolos y formas mediante el entendimiento de los elementos básicos, principios y atributos del diseño”.

The image shows the word "Canon" in a bold, red, sans-serif typeface. The letters are thick and closely spaced, with a slight shadow effect behind them, giving it a three-dimensional appearance. The 'C' is particularly large and stylized, with a white cutout in the middle of the 'o'.

Figura 17.- Marca Canon Fuente: Worldvectorlogo



Figura 18.- Marca CocaCola Fuente: Worldvectorlogo

Fuente tipográfica. - es la que se define como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes.

Familia tipográfica. - en tipografía significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como, por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.

Clasificación de las tipografías.

Serif / Serifa

Las serifas, remates o terminales son pequeños adornos ubicados generalmente en los extremos de las líneas de los caracteres tipográficos. La presencia de estos aditamentos es la principal diversión de las tipografías.

1. Romanas Antiguas
2. Romanas de Transición
3. Romanas Modernas y Romanas Modernas
4. Egipcias. Egipcias.

Marlboro

Figura 19.- Marca Marlboro Fuente: Worldvectorlogo



Figura 20.- Ejemplo de Marcas Fuente: Worldvectorlogo

San Serif / Palo seco

Es aquel en el que cada carácter carece de las pequeñas terminaciones llamadas remates, gracias o serifas. Se usan normalmente para titulares, pero no para cuerpos o bloques de texto grandes. Para leer este tipo de letra palo seco en una pantalla, la pixelación logra que estas se vean mucho más limpias que las tipografías con remates, por lo que es mucho más recomendable utilizar bloques de texto.

- A. Grotescas
- B. Geométricas
- C. Humanísticas.



Figura 21.- Marca Toyota Fuente: Worldvectorlogo



Figura 22.- Marca Nintendo Fuente: Worldvectorlogo

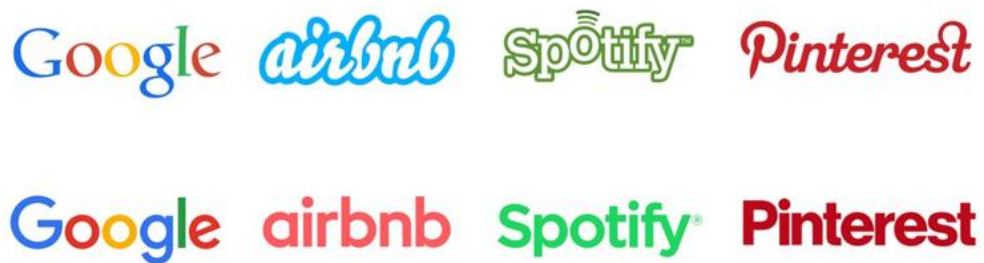


Figura 23.- Ejemplo de marcas con diferentes Tipografías Fuente: Worldvectorlogo

Estudio Descriptivo II

Brief Creativo

Estudio de Caso

✓ Antecedentes

Violencia contra las mujeres

Según Organización de Naciones Unidas, la violencia contra las mujeres es de muchas formas: física, sexual, psicológica y económica. Estas formas de violencia se interrelacionan y afectan a las mujeres desde el nacimiento hasta la edad mayor. Algunos tipos de violencia, como el tráfico de mujeres, cruzan las fronteras nacionales.

Las mujeres que experimentan violencia sufren de una variedad de problemas de salud y se disminuye su capacidad para participar en la vida pública. La violencia contra las mujeres afecta a familias y comunidades de todas las generaciones y refuerza otros tipos de violencia prevalentes en la sociedad.

La violencia contra las mujeres también agota a las mujeres, a sus familias, comunidades y naciones. La violencia contra las mujeres no se confina a una cultura, región o país específico, ni a grupos particulares de mujeres en la sociedad. Las raíces de la violencia contra la mujer yacen en la discriminación persistente contra las mujeres. Hasta el 70 por ciento de mujeres experimenta violencia en el transcurso su vida.

Amy Winehouse

Según la revista digital LAMANO menciona que la muerte de una relación se refleja en este sencillo compuesto por Amy Winehouse y Mark Ronson. La británica plasmó sus conflictos personales en su obra musical, dejando un legado de canciones desgarradoras. Las drogas, el alcohol, la presión de la fama y relaciones amorosas desafortunadas, marcaron la vida de la cantante Amy Winehouse. La joven británica dejó ver al mundo sus conflictos personales por medio de sus canciones que combinaban letras tristes con el ritmo del soul y el R&B.

Uno de sus éxitos más reconocidos es “Back to black”, perteneciente al álbum del mismo nombre. Este sencillo narra de forma honesta y directa lo que sentía tras la separación de

su pareja Blake Felder, con quien se casó posteriormente en 2007. La misma artista explicó la canción para el diario The Sun en octubre de 2006: “Back to black es cuando terminas una relación y regresas a lo que es cómodo para ti. Mi ex volvió con su novia y yo volví a beber y a los tiempos oscuros”.

✓ **Objetivos**

- Posicionar el disco de Amy Winehouse en donde se genere una integración de conceptos de acuerdo a las problemáticas que existen en la sociedad.
- Generar una línea grafica nueva que ayude a transmitir el mensaje deseado y se muestre la información de una manera creativa.

✓ **Target**

Tabla 12.- Análisis de Target para la propuesta

Variable	Público Primario
Psicográficas	Estilo de vida: Poseen poco tiempo. Rasgos de personalidad: Introverso, que escuche música de artistas que tienen un mensaje profundo. Clase social: Media, media alta y alta.
Socioeconómicas	Personas que siguen las bandas Personas que vivieron experiencias de abandono o soledad.
Demográficas	Edad: 18 – 25 años Sexo: Hombres y mujeres Ocupación: Todas las Profesiones Estado civil: Solteros y Casados
Geográficas	Personas que habitan en todo el mundo.

Conductuales	Símbolos que los identifican los colores oscuros. Identificación con base en sentimientos de soledad y tristeza.
Conductuales	Símbolos que los identifican los colores oscuros. Identificación con base en sentimientos de soledad y tristeza.

Fuente: (Caichug, 2018)

✓ Eje de comunicación

Sera un eje de comunicación el cual sea distinto a las campañas antes realizadas las compañías que ayudaban a promocionar a esta artista, enfocándose en sentimiento contrarios a los establecidos en campañas antiguas. Es por esto que será un eje DIFERENCIADOR, enfocado en las EMOCIONES: soledad, tristeza, abandono enmarcados en un contexto realista. Estos están ligados con el público objetivo al cual va dirigido la campaña publicitaria incluyendo nuevos sentimientos que inciten a incluir un nuevo consumidor, mediante un nuevo eje de comunicación.

Estudio prescriptivo.

Clase 1

Momentos

- Presentación e introducción al tema a tratar.
- Presentación de diapositivas donde se presenta el material teórico.
- Abrir foro para tratar temas que se presentaron en las diapositivas.
- Iniciar con el trabajo practico haciendo uso de los temas tratados en la exposición de la clase.
- Compartir con los estudiantes los parámetros que se usaran en el taller.
- Conformar grupos para comenzar a trabajar con el taller.
- Verificar que todos los grupos trabajen y cumplan con lo establecido.
- Establecer parámetros para la siguiente clase.

Clase 2

Momentos

- Retroalimentación de la clase anterior
- Revisión de las tareas enviadas en la clase anterior.
- Desarrollo de la clase usando material teórico y ejemplos reales.
- Elegir una propuesta final para terminar con detalles finales.
- Socialización de rubrica de evaluación.
- Definir detalles para la próxima clase.

Clase 3

Momentos

- Retroalimentación de la clase anterior.
- Mostrar material aplicado al taller como un ejemplo completo de las actividades que cada estudiante debía hacer.
- Defensa de cada estudiante aplicando la rúbrica de evaluación
- Mostrar material para continuar con la parte proyectual del taller.
- Trabajo gripar para definir forma, elementos y composición a usar en la propuesta de CD.

Clase 4

Momentos

- Retroalimentación de la clase anterior.
- Calificación de los tres momentos:
 - Teórico - Proceso - Final
- Justificación de la importancia de usar talleres proyectuales.

Causa material

Propuesta de Cartel

Para la propuesta de cartel, se les incentivo usando a un artista y un problema social, en donde los estudiantes debían buscar la forma de armonizar los dos temas y transmitir un mensaje mediante el uso de cartel. Se les mostro un ejemplo de todos los procesos que debían seguir para así encaminar y tener muy buenos resultados.

Mediante el taller piloto aplicado en la clase simulada, se definió varios puntos específicos para mostrar a los estudiantes, en primer lugar, se mostró las diferentes tipografías que se pueden usar.



Figura 24.- Ejemplo de uso de tipografía Fuente: Daniela Caichug

Para la propuesta de cartel se les pidió también usar una paleta de colores en donde se guían mediante una imagen real y poder combinar colores para generar contraste.





Figura 25.- Cromática

(Caichug, Aplicación de Color , 2019)

Para continuar con el proceso se les mostro el uso de varios elementos como los estilos, las estructuras compositivas y las leyes de Gestalt, que complementan el diseño dentro de la propuesta de cartel.

Se les mostro ejemplos del uso de tipografía dentro de varios carteles ya diseñados como de películas reconocidas, videojuegos o carteles que dentro de los diferentes estilos han generado tendencia. Además, se les compartió tips para el mejor uso de la tipografía. Continuando con el desarrollo se generó una propuesta de cartel para ejemplo de seguimiento para el mejor desempeño del taller.

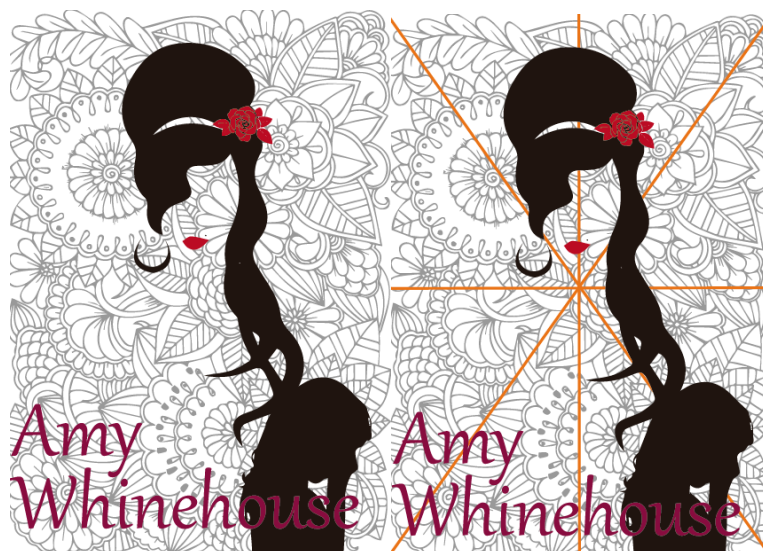


Figura 26.- Propuesta de Cartel

(Caichug, Ejemplo de Cartel , 2019)

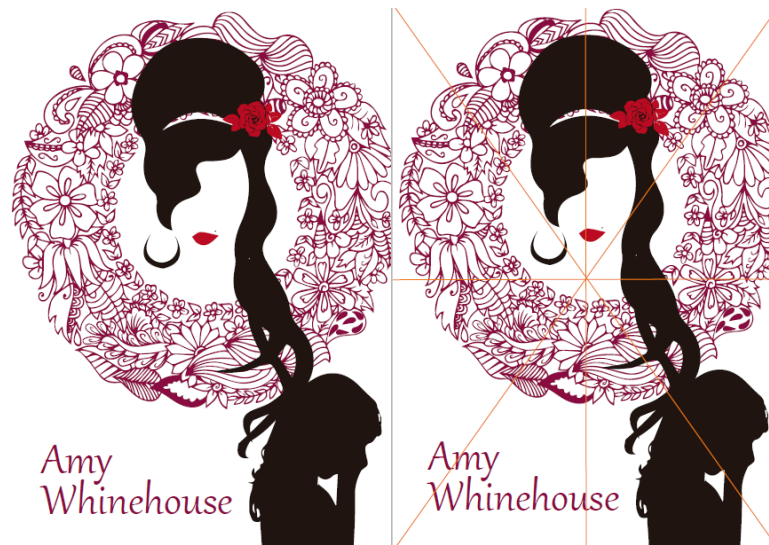


Figura 27.- Cartel

(Caichug, Ejemplo de Cartel , 2019)



Figura 28.- Propuesta de CD

(Caichug, Propuesta de CD, 2019)



Figura 29.- CD

(Caichug, Propuesta de CD, 2019)

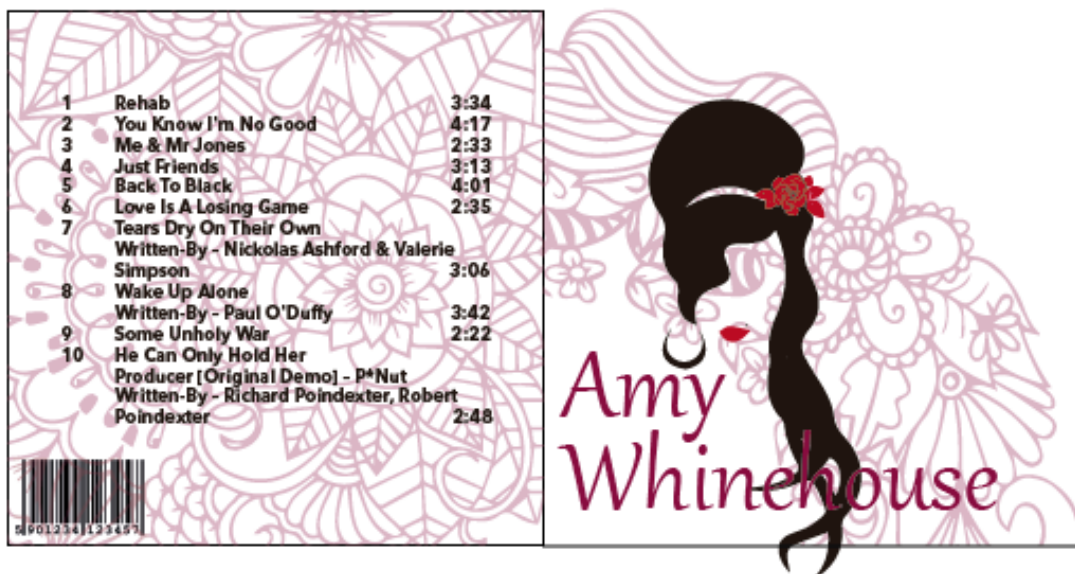


Figura 30.- CD

(Caichug, Propuesta de CD, 2019)

- ✓ Causa Técnica

Los materiales que se utilizarán para realizar los carteles y las portadas del CD serán, Hojas de papel Bond o bocetero, Lápiz, Temáticas importantes dentro del entorno social, relacionado con artistas musicales, Marcadores, Lápices de colores, Papel de 150 gramos o cartulina, Cartón o cartón prensado, Papel A3 finalizado cartel, CD.

- Cierre

Exposición

Rubrica de evaluación

- ✓ Pedagógico dicótico
- ✓ Funcional

Análisis de impacto

- ✓ Antes
- ✓ Después

Rúbrica de evaluación

Nombre: _____

Tiempo utilizado para cada estudiante: 3min

Escala de puntuación

Muy Adecuado (MA), Bastante Adecuado (BA), Adecuado (A), Poco Adecuado (PA) e Inadecuado (I)

CRITERIO	MA	BA	A	PA	I
Trabajo en equipo					
Postura y contacto visual					
Uso de vocabulario					
Conocimiento del tema					
Uso de tiempo					
Estética					
Limpieza					
Composición					
Uso de cromática					
Uso de Tipografía					
Creatividad					

Figura 31.- Rúbrica de Evaluación Fuente: Daniela Caichug

4.5. Análisis de impacto

Gracias a la realización del taller proyectual se pudo evidenciar el antes y después usando las propuestas que usaron los estudiantes, dentro del mundo del cartel se evidencian un sin número de elementos que lo componen para así poder transmitir un mensaje, por ello el taller se realizó enfocándose en el uso de la tipografía dentro de esta propuesta que es el cartel.

Mediante el uno procedimental del taller, se pudo trascender a media que los estudiantes manejaban el tema en cada clase, por ello al principio no tenían idea de que para llegar a una propuesta se debe seguir pasos en donde cada uno cumpla con una función antes de pasar a otro.

Se busco una problemática social y un artista que haya tenido dicho problema, en el cual se generó varias ideas para dar una propuesta de cartel. Seguido de esto a los estudiantes se les mostró ciertos parámetros a usar en tipografía, además las formas de uso dentro del cartel y al momento de realizar el boceto ellos ya tenían idea de donde ubicarlo y cuál sería el ideal.

Para la propuesta final del cartel ellos dieron muy buenos resultados sobre la clase dada en el aula y además hicieron uso de cada elemento de forma correcta. Luego de esto se les dio indicación para proyectar su propuesta, dando como resultado algo más real.

La propuesta de CD que se generó de parte de los estudiantes fue muy buena, ya que ellos no tenían conocimiento sobre el uso de ciertos elementos implementados en propuestas tangibles y más apegadas a la problemática o necesidad que se presentaba.

CAPITULO V

5.1. CONCLUSIONES

- Mediante el diagnóstico que se realizó dentro de la carrera de Diseño Gráfico, se concluye que se puede generar varias propuestas de enseñanza y una de ellas es la propuesta de Taller Proyectual, a usas con el fin de aportar con una opción para integrar la teoría con la práctica.
- Mediante el uso de conceptos de varios autores, se concluye que el Taller Proyectual puede ser una opción para el PEA en donde se evidencie los pasos a seguir dentro de cualquier tema, además esta modalidad se puede considerar como una disciplina para el Diseño, ya que este modelo ocupa todos los campos que el estudiante en preparación requiere para que tenga mejores resultados.
- Mediante la simulación del taller piloto que se aplicó a los estudiantes de Diseño Gráfico, se concluye que gracias al uso del Taller Proyectual se genera un apoyo para el estudiante dentro del Diseño aplicado en cualquier tema, este trasciende para que no solo se quede en una pieza gráfica, por el contrario, ellos puedan estar preparados para poder desenvolverse en cualquier medio.
- Mediante la valoración que se realizó a expertos, se concluye que al momento de aplicar el taller proyectual se debe tener una buena actitud, mostrarse atento a el desempeño de cada estudiante, el contenido que se muestra debe mantener concordancia entre las clases, realizar una rúbrica de evaluación correcta y realizar una calificación coherente.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que para cada clase se debe realizar una planificación guiada en el modelo que se propone, asegurándose de tener los materiales necesarios para la aplicación de la clase.
- Se recomienda que, al momento del desarrollo del taller, el docente debe trabajar de forma constante durante el desempeño de cada estudiante de tal forma que cada uno aproveche los tiempos que se les brinda para cada actividad.
- Se recomienda realizar una rúbrica de evaluación que esté acorde a los parámetros que se requiera aplicar, teniendo en cuenta también el consentimiento de cada estudiante para no tener problemas al momento de la calificación.
- Se recomienda combinar metodologías para el PEA de los estudiantes de Diseño Gráfico, ya que podría dar mejores resultados, es decir en un tema utilizar la propuesta de Talleres Proyectuales y en otro tema utilizar otra metodología en donde cada estudiante se sienta satisfecho con la interacción que genere en esta combinación.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Caichug, D. C. (Noviembre de 2018). Taller Proyectual. Riobamba, Chimborazo, Ecuador.
- Caichug, D. C. (Enero de 2019). Aplicación de Color . *Cromática* . Riobamba , Chimborazo , Ecuador .
- Caichug, D. C. (Enero de 2019). Ejemplo de Cartel . Riobamba , Chimborazo , Ecuador .
- Caichug, D. C. (Enero de 2019). Propuesta de CD. Riobamba , Chimborazo , Ecuador .
- Campo, A. (2015).
https://www.irekia.euskadi.eus/uploads/attachments/8677/Proyecto_18_09.pdf?1478097924. Obtenido de
https://www.irekia.euskadi.eus/uploads/attachments/8677/Proyecto_18_09.pdf?1478097924
- CBC-UBA, C. B.-F. (2008). *La enseñanza de lo proyectual. Una didáctica centrada en el sujeto* . Buenos Aires, Argentina : nobuko .
- Cherét, J. (s.f.). Testimonio Gráfico . *Muralismo* . Nuestra América , México .
- Dankhe. (1986). *Estudios de Investigación*.
- Marandi, G. (1997). *Morandi*. Ediciones Poligrafa (1 de abril de 1997).
- Martínez, M. (2005). *El método etnográfico de investigación*.
- Mazzeo, C. (29 de Julio de 2008). <http://www.cmazzeo.com.ar/dg/alumnos3.php>. Obtenido de
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/C8-051.pdf:
<http://www.cmazzeo.com.ar/dg/alumnos3.php>
- Mazzeo, C. (2014). *¿Qué dice del Diseño la Enseñanza del Diseño?* Argentina : Ediciones Infinito .
- Munari, B. (1972). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona : Gustavo Gili, S.L .
- N, C. (2002). *El oficio de Diseñar*. España, Barcelona: Gustavo Gili.

- Nebrija, G. C. (2016). Metodología de enseñanza y para el aprendizaje . *Metodología de enseñanza y para el aprendizaje GCN* , (pág. 11 a 77).
- Piaget, J. (1947). *La psicología de la inteligencia*. siglo veintiuno .
- Ramos, M. E. (2007). <http://www.palermo.edu/dyc/congreso-latino/pdf/sanchez.pdf>.
- Sampieri, R. H. (2010). *Metodología de la Investigación*.
- Scheler, M. (2014). *Axiología o teoría de los valores*. Ediciones Ecuentero.
- Sobrero, M. d. (03 de Abril de 1981). “*Prácticas Docentes Reflexivas como Medio para un Desarrollo Profesional*”. Obtenido de Tesis de la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA:
<http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/015443/015443.pdf>
- Velázquez, J. (2010).
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/61973/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1.
- Wong, W. (2011). *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili.

ANEXOS

