



**DISEÑO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA PARA LA ASIGNATURA DE
DISEÑO GRÁFICO DIGITAL DE NIVEL MEDIO SUPERIOR**

Suelen Yajaira Torres Mota

Memoria de práctica profesional para obtener el grado de
Maestra en Innovación Educativa.

Memoria dirigida por:
William René Reyes Cabrera

Mérida, Yucatán
Mayo del 2015

Mérida de Yucatán; 12 de junio de 2015.

C. DR. PEDRO JOSÉ CANTO HERRERA

Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Yucatán
Presente.

Los abajo firmantes, integrantes del Comité Revisor nombrado por la Dirección de la Facultad de Educación y en respuesta a su solicitud de revisar la Memoria de Práctica Profesional:


"DISEÑO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA PARA LA ASIGNATURA DE DISEÑO GRÁFICO DIGITAL DE NIVEL MEDIO SUPERIOR",


presentada por **Suelen Yajaira Torres Mota**, como parte del programa de Seminario de Informe de la Práctica del Plan de Estudios aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatán, para obtener el grado de **Maestro en Innovación Educativa**, le comunicamos que cumple con los requisitos de contenido y presentación establecidos por este Comité y por el Comité de Examen Profesional, de Especialización y de Grado; y después de la defensa mismo, el dictamen que emitimos es de:

A P R O B A D O

Por lo que puede realizar los trámites administrativos correspondientes para la obtención del título y cédula que lo acrediten con el grado respectivo.

Atentamente,
EL COMITÉ REVISOR


Mtro. Juan Rubén Cuevas Luna
Miembro propietario


Dra. Norma Heredia Soberanis
Miembro propietario


Mtro. William René Reyes Cabrera
Asesor y Miembro propietario



Declaro que estas memorias de prácticas profesionales son producto de mi propio trabajo, con excepción de las citas en las que he dado crédito a sus autores, asimismo afirmo que este trabajo no ha sido presentado para la obtención de algún título, grado académico o equivalente.



Suelen Yajaira Torres Mota

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca No. 361251, durante el período de agosto del 2013 a julio del 2015, para la realización de mis estudios que concluye con estas memorias, como producto final de la Maestría en Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Dedicatoria

A Melba, Porfirio, Rodrigo, Leonor y Pedro

Agradecimientos

Estas memorias son reflejo de todo el camino recorrido en la Maestría en Innovación Educativa, por ello agradezco a la Facultad de Educación, de la Universidad Autónoma de Yucatán, por la formación brindada y principalmente por la oportunidad de realizar una estancia en la Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real, España.

Agradezco a Dios por haber caminado conmigo.

Resumen

Este documento tiene el objetivo de demostrar la consolidación de las competencias adquiridas en el proceso formativo de la Maestría en Innovación Educativa.

Para ello, se realizó una innovación pedagógica en la asignatura de Diseño Gráfico Digital (de tipo formación ocupacional) de la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria (UABIC). Las necesidades por atender fueron: Intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una planeación didáctica para mejorar las competencias de creatividad en los estudiantes y organizar la nueva propuesta en la plataforma Moodle.

Para el diseño instruccional, se empleó un modelo híbrido conformado por el modelo ADDIE y un método proyectual. En la primera fase se definió el problema y se realizó un diagnóstico a través de una encuesta administrada a 94 alumnos. Se obtuvieron los siguientes elementos de la problemática: 1. Desarrollo de competencias para la resolución de problemas. 2. Aplicación de la psicología del color. 3. Sensibilización ante los géneros del arte. 4. Competencias en dibujo básico. 5. Expresión de sentimientos en composiciones visuales. 6. Realización de composiciones sin imágenes de referencia. 6. Realización de composiciones sin el uso de software. 7. Aplicación de una metodología para diseñar (incluido boceto e investigación). 8. Mejorar la inserción al campo ocupacional del diseño gráfico.

En la segunda y última fase se realizó la propuesta de mejora. Para ello, se diseñó una planeación didáctica estructurada a partir de un problema eje que incorpora: una metodología, fundamentos de diseño gráfico, aplicación de las tecnologías de información y comunicación, y un acercamiento a problemáticas de comunicación visual reales. Asimismo, se incorporó la nueva planeación a la plataforma Moodle y se desarrollaron cuatro materiales didácticos como apoyo al docente.

Palabras claves: *innovación pedagógica, diseño instruccional, formación ocupacional, diseño gráfico.*

Tabla de contenido

Copia fotostática del oficio de aprobación por parte del Comité Revisor / i
Advertencia / ii
Agradecimiento al CONACYT / iii
Dedicatoria / iv
Agradecimiento / v
Resumen / vi
Tabla de contenido / vii
Relación de figuras / viii
Introducción / 1
Contexto / 4
Descripción de las actividades realizadas / 8
Definición del problema / 8
Justificación / 9
Objetivo general / 9
Objetivos específicos / 10
Marco de referencia / 10
Conceptos claves / 10
Modelos teóricos y metodológicos / 19
Normatividad y planes de desarrollo / 21
Investigaciones y experiencias previas / 24
Marco metodológico / 25
Elementos del problema / 25
Actividades realizadas / 29
Análisis de la experiencia adquirida / 33
Análisis de los alcances logrados / 35
Producto y evidencias / 35
Beneficios generados / 36
Dificultades, implicaciones y alcances / 37
Conclusiones / 42
Contribución al perfil de egreso / 42
Sobre la innovación realizada / 42
Aportaciones a la institución y a los usuarios / 44
Implicaciones / 44
Recomendaciones para futuras intervenciones / 45
Referencias / 46
Apéndices / 49

Relación de figuras

Figura 1. Diagrama del plan de estudios de la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria (UABIC) / 5

Figura 2. Diagrama de la interrelación del modelo ADDIE y el Método Proyectual de Bruno Munari / 21

Introducción

En estas memorias se pretende demostrar el desarrollo de las prácticas profesionales derivadas del diseño de una innovación pedagógica para la asignatura de Diseño Gráfico Digital, en la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria (UABIC), de la Universidad Autónoma de Yucatán. El principal interés es evidenciar la aplicación y consolidación de las competencias adquiridas a través de la Maestría en Innovación Educativa (MINE).

Para iniciar, se expone la justificación del por qué la elección del lugar y del área donde se desarrollaron las prácticas profesionales. Primero, el lugar se eligió a partir de un conjunto de instituciones que la coordinación de la Maestría proporcionó; así pues, se llevó al cabo un acercamiento con las autoridades de la institución receptora.

Segundo, en una reunión con el coordinador administrativo de la UABIC se delimitó el área donde se realizarían las prácticas. Dicha autoridad y el responsable de las asignaturas de formación ocupacional expusieron la necesidad de intervenir en la asignatura de Diseño Gráfico Digital desarrollando una planeación didáctica e incorporando la asignatura en la plataforma virtual de la escuela.

El planteamiento anterior reveló la posibilidad de aplicar tanto las competencias adquiridas a través de la Maestría en Innovación Educativa como las competencias en diseño y la comunicación visual adquiridas en la licenciatura.

Por otro lado, enseguida se da respuesta a la siguiente pregunta: ¿cuál fue la problemática que la UABIC pretendió solucionar o mejorar con intervención de las prácticas profesionales?

La UABIC planteó la necesidad de intervenir en la asignatura de Diseño Gráfico Digital (formación ocupacional 4) ante los siguientes problemas:

Primero, se detectó que los alumnos no lograban desarrollar documentos gráficos creativos, y sólo utilizaban el software Photoshop para imitar imágenes, lo cual resultaba insuficiente para cumplir con los objetivos de la asignatura.

Y segundo, se necesitaba que la asignatura se incorpore por completo al curso en la plataforma virtual de la UABIC, ya que al no estar totalmente integrada limitaba a los

alumnos en dar seguimiento a la clase ante una inasistencia.

El siguiente punto refiere a los modelos y métodos que se utilizaron para desarrollar la innovación pedagógica. Por un lado, el diseño instruccional se desarrolló con referencia en el modelo ADDIE. De acuerdo con Swanson (2005), este modelo interactivo permite el desarrollo de experiencias de aprendizaje de calidad a través de sus fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. No obstante, durante el periodo de las prácticas profesionales que ocupan a estas memorias no se abarcaron las fases de Implementación y Evaluación.

A su vez, como complemento del modelo ADDIE, se implementó el método proyectual de Bruno Munari como un camino sistemático para la generación de ideas creativas e innovadoras. Este método se conforma de los siguientes pasos: definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, análisis de los datos, creatividad, materiales y tecnología, experimentación, modelos y verificación (Munari, 2004).

Del mismo modo, para el diseño de la planeación didáctica se consideraron los ejes que orientan el trabajo académico en la Universidad Autónoma de Yucatán. De acuerdo con el Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI), estos ejes son: responsabilidad social, flexibilidad, innovación, internacionalización, educación centrada en el aprendizaje y educación basada en competencias (UADY, 2012).

Por otro lado, en seguida se mencionan los beneficios que tendrá el diseño de esta innovación pedagógica a través de las prácticas profesionales:

- a) El docente que imparte la asignatura de Diseño Gráfico Digital de la UABIC tendrá una planeación didáctica actualizada, con estrategias didácticas determinadas a partir de juicios tanto de Innovación Educativa como de diseño gráfico.
- b) El docente podrá contar con un mejor apoyo de la plataforma Moodle para impartir su asignatura. Lo que también traerá beneficios para los alumnos que no puedan asistir a alguna clase, ya que podrán dar seguimiento en línea a las actividades de aprendizaje.
- c) Los alumnos tendrán la posibilidad de desarrollar competencias no sólo creativas,

sino también metodológicas, que les permitirá tener las herramientas para intervenir en la resolución de problemas de comunicación visual en su comunidad mediante el diseño de logotipos, carteles, lonas, volantes, entre otros.

- d)** De igual manera, el resultado del diseño de la innovación pedagógica en la asignatura de Diseño Gráfico Digital podrá servir como referencia para futuras aplicaciones; por ejemplo, en el rediseño del Programa de Enseñanza de la misma asignatura y como apoyo a otras instituciones y maestros que impartan diseño gráfico y que no cuenten con el perfil profesional correspondiente.

Por último, es de relevancia mencionar que estas memorias están conformadas por los siguientes capítulos: contexto, descripción detallada de las actividades realizadas, análisis de la experiencia adquirida, análisis de los alcances logrados y conclusiones.

Contexto

Las prácticas profesionales que abordan estas memorias se desarrollaron en la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria (UABIC). Esta Unidad, junto con la Escuela Preparatoria Uno y la Escuela Preparatoria Dos, forman parte de las dependencias de Educación Media Superior de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY).

El Sistema de Educación Media Superior de la Universidad se estructuró con el objetivo de brindar una educación de calidad en el Estado, bajo un enfoque humanístico dirigido a la formación integral de los alumnos, así como al desarrollo de sus potencialidades y su compromiso y responsabilidad social.

Ante la falta de espacios físicos para atender la demanda del mencionado nivel educativo, la UADY crea en el 2009, al sur de la Ciudad de Mérida, la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria. Asimismo, de acuerdo con el Plan de Desarrollo Institucional 2014-2022, UADY (2014), la Unidad Académica surge con el propósito de atender al rezago social, educativo y económico de una población socioeconómicamente vulnerable, siendo sus principales objetivos:

formar integralmente bachilleres en los ámbitos personal, académico, social y cultural, para potencializarse como personas y continuar su desarrollo académico en el nivel inmediato superior, incidir en el desarrollo de su comunidad e incorporarse a un campo ocupacional y mejorar su interacción social (UADY, 2014, p.90).

Para lograr dichos objetivos, la UABIC conforma su programa con tres componentes: los propedéuticos, el general y el de interacción comunitaria. Primero, el componente propedéutico prepara al alumno a través de una formación ocupacional para que continúe sus estudios de licenciatura. Segundo, el componente general prepara al alumno para elegir cualquier programa de nivel superior. Y por último, el componente de interacción comunitaria promueve el desarrollo de proyectos en beneficio de la comunidad.

Para los fines de este proyecto, en el plan de estudios de esta Unidad Académica destacan las asignaturas de formación ocupacional, ubicadas en los seis semestres del

bachillerato (Ver figura 1).

Estas asignaturas tienen el objetivo de desarrollar en el alumno las competencias específicas de un área ocupacional (Página Web UABIC, 2014).

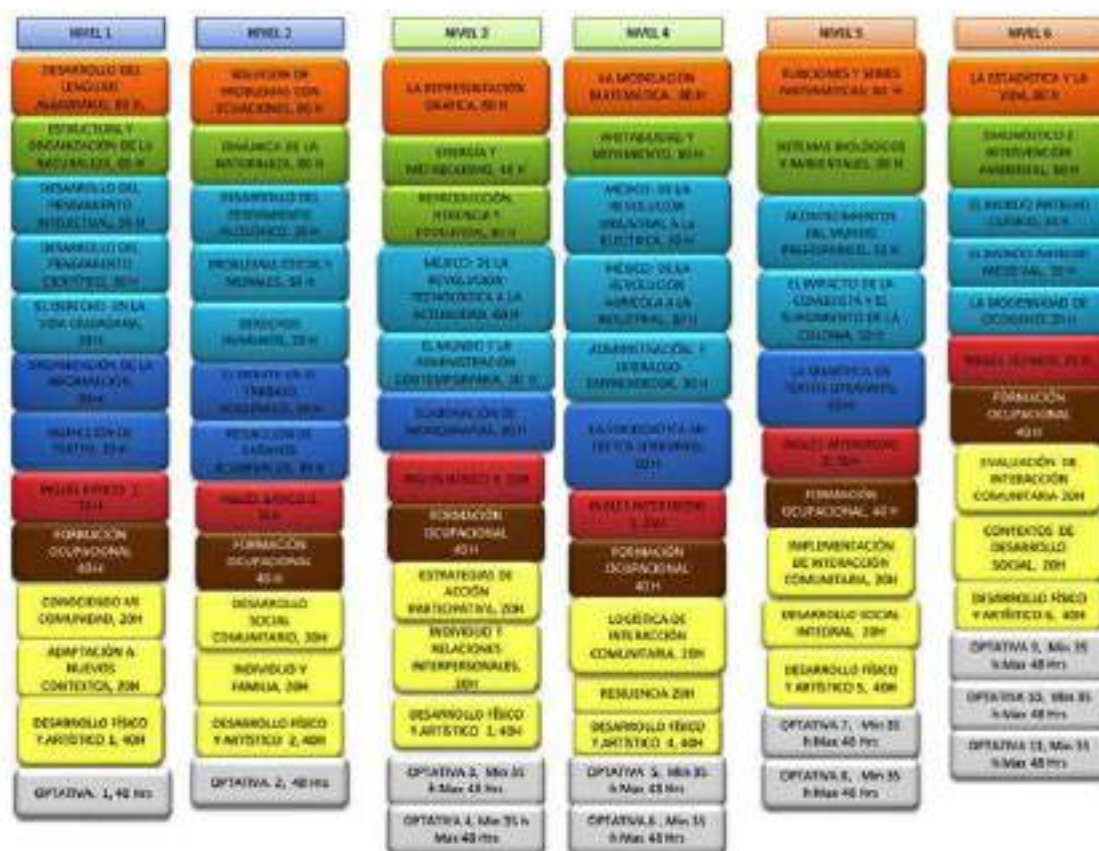


Figura 1. Diagrama del plan de estudios de la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria (UABIC). En ella se pueden apreciar las asignaturas de formación ocupacional en todos los semestres. Fuente: Página Web UABIC, 2014.

Así pues, en el programa de enseñanza general la asignatura de formación ocupacional del Nivel 4 corresponde a Diseño Gráfico Digital, la cual “tiene la finalidad de que el alumno adquiera la habilidad de utilizar con soltura las herramientas de diseño gráfico por computadora, para generar documentos que le permitan comunicarse de forma efectiva y creativa por medios electrónicos e impresos” (UABIC, 2009, p. 487).

Asimismo, en el eje de aprendizaje del programa de enseñanza general de esta asignatura se presenta como subcompetencia lo siguiente: “Diseñar documentos gráficos para medios electrónicos e impresos utilizando un software de diseño gráfico especializado para producir los tipos y formatos de imagen adecuados a cada medio y transmitir mensajes de forma eficaz” (UABIC, 2009, p. 487).

Y por último, el Programa establece los siguientes contenidos temáticos:

- Dibujo y color.
- Identificar los elementos del espacio de trabajo del software de diseño.
- Especificar tamaño, resolución y fondo de un documento nuevo.
- Utilizar las herramientas de dibujo: lápiz y pincel.
- Uso de formas geométricas.
- Uso de herramientas de texto.
- Agregar colores y rellenos.
- Usar herramientas de borrado.
- Diseño vectorial.
- Diferenciar entre mapas de bits e imágenes vectoriales.
- Trazado de líneas y curvas.
- Selección y recorte de imágenes mediante trazados.
- Publicidad.
- Teoría de la composición: proporciones, simetría, contraste y armonía.
- Diseñar el anuncio.
- Exportar a mapa de bits con varias resoluciones y tamaños.
- Exportar a modo CMYK para impresión.
- Diseño web.
- Conocer los elementos comunes de una página web: encabezado, menús de navegación y contenido.
- Utilizar tipografía para Internet.
- Crear fondos, viñetas y gráficos.
- Recortar la imagen.
- Exportar a HTML (UABIC, 2009, pp. 487,488).

En conclusión, el contexto de estas prácticas profesionales queda delimitado teniendo como relevancia la población socioeconómicamente vulnerable a la que va dirigido el programa de la Unidad Académica y los objetivos de la asignatura de Diseño Gráfico Digital.

Descripción detallada de las actividades realizadas

En este apartado se describe a detalle las actividades realizadas como prácticas profesionales para el diseño de una innovación pedagógica. Así, en los párrafos sucesivos se abordarán los siguientes puntos: la definición del problema, la justificación, los objetivos, el marco de referencia, el marco metodológico y, por último, la descripción de las actividades de diseño.

Definición del Problema

Como se había anticipado, la UABIC expuso las siguientes problemáticas en la asignatura de Diseño Gráfico Digital de cuarto semestre: La primera consistió en el hecho de que los alumnos que han cursado la asignatura no lograron desarrollar competencias en creatividad para elaborar documentos gráficos originales; y la segunda problemática fue consolidar la integración de la asignatura a la plataforma Moodle organizando la nueva planeación didáctica.

En relación con la necesidad de incrementar las competencias en la creatividad de los alumnos, ésta problemática a su vez comprendió los siguientes hechos: primero, el maestro expuso su inconveniente de desarrollar estrategias didácticas adecuadas a la asignatura ya que su perfil profesional es del área de Informática, por lo que puede enseñar con facilidad el uso del software Photoshop a diferencia de los temas de diseño gráfico.

Segundo, la asignatura es de tipo formación ocupacional, de ahí deriva la importancia de que los alumnos adquieran las competencias básicas en diseño gráfico, una de ellas es la creatividad que les permita integrarse al campo ocupacional.

En relación con la necesidad de consolidar la incorporación de la asignatura a la plataforma Moodle y organizar la nueva planeación, ésta a su vez comprendió los siguientes hechos: las exigencias actuales de la sociedad y de la propia Universidad demandan el uso de la plataforma educativa como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, si la asignatura no se encuentra integrada totalmente a la plataforma, los alumnos que por alguna circunstancia faltan a su clase no pueden dar continuidad a las actividades y pierden el tema.

Lo anterior se definió como problemática general proporcionada por las autoridades y el docente de la UABIC, sin embargo, de acuerdo con Munari (2004) “el problema no se resuelve por sí mismo, pero en cambio contiene todos los elementos para su solución” (p.39). Por ello, una vez definido el problema fue necesario realizar un diagnóstico que permitiera conocer los pequeños elementos que lo conforman para facilitar el diseño de la innovación pedagógica. La descripción y los resultados de este diagnóstico se atenderán más adelante en el apartado de marco metodológico.

Justificación. De acuerdo con los Lineamientos de las Prácticas Profesionales que presentó la Maestría en Innovación Educativa (2014), esta actividad es de relevancia porque permite al estudiante de posgrado poner en práctica las competencias adquiridas, con la intervención de una innovación pedagógica o curricular en escenarios reales.

De igual forma, esta experiencia profesional es de beneficio a las instituciones receptoras ya que pretende atender una de sus necesidades y darle solución.

En consecuencia, es de relevancia el diseño de una innovación pedagógica que proponga una solución a la problemática de la asignatura de Diseño Gráfico Digital de la UABIC. Por lo tanto, se justifica la intervención de la práctica profesional con un diseño instruccional que proyecte: estrategias didácticas para el desarrollo de competencias en la elaboración de documentos gráficos creativos, apoyo a la práctica docente para la gestión de contenidos y actividades acordes al diseño gráfico y, por último, la organización de la asignatura en la plataforma Moodle a partir de la nueva planeación didáctica.

De igual forma se puede justificar la intervención específica en la asignatura de Diseño Gráfico Digital por las competencias adquiridas durante la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual y durante cuatro años de experiencia laboral en el mismo campo.

Es así que el desarrollo de una propuesta de mejora pedagógica será de beneficio para demostrar, en un escenario real, las competencias adquiridas en la Maestría en Innovación Educativa y la importancia de éstas para la UABIC con la renovación de su asignatura de Diseño Gráfico Digital.

Objetivo General. Intervenir en la asignatura de Diseño Gráfico Digital de la UABIC con una innovación pedagógica que atienda la necesidad de desarrollar competencias en creatividad en los alumnos.

Objetivos Específicos. Se establecieron los siguientes objetivos específicos:

- a) Diseñar una planeación didáctica y materiales de apoyo para la asignatura de Diseño Gráfico Digital.
- b) Incorporar la nueva planeación de la asignatura al curso de la misma en la plataforma Moodle de la UABIC.

Marco de Referencia

En este apartado se pretende exponer los conceptos, proposiciones y aspectos teóricos que sitúan el problema de este proyecto. Por lo tanto, a continuación se despliega una articulación de conceptos claves, modelos teóricos y metodológicos, normatividad y planes de desarrollo, y por último, investigaciones y experiencias previas referentes a la problemática que ocupa a estas memorias.

Conceptos claves. En los párrafos sucesivos se explican algunos conceptos fundamentales para situar el presente trabajo.

Condiciones de la innovación en la educación. En los últimos años, en México la educación ha alcanzado nuevas dimensiones orientadas hacia un sistema educativo integral. Esta forma de educar considera principalmente: la participación activa del alumno, la integración de sus sentimientos, sus pensamientos y su personalidad; la valoración de la cultura, la integración de nuevas tecnologías y la generación de propuestas de mejora constante, entre otras cosas (Carbonell, 2001).

Por ello, se sostiene la importancia de una preparación docente adecuada que posibilite el desarrollo de propuestas pedagógicas innovadoras, que faciliten el aprendizaje atractivo y eficaz de los alumnos. Dichas propuestas han de ser relativas a las necesidades de cada grupo de clases, a cada docente, institución educativa y contexto.

Lo que puede ser innovación para unos, puede no serlo para otros, “la innovación, es relativa con respecto a quien la aplica y a su entorno” (Haro, 2009, p.72). No obstante, los docentes como principales impulsores de las mejoras en los centros educativos debe actuar objetivamente y contar con las competencias adecuadas para asegurar la funcionalidad de sus propuestas innovadoras.

Por lo tanto, dichas mejoras deben distinguirse de lo que son simplemente cambios ya que “no siempre un cambio implica una mejora” (Carbonell, 2001, p. 17). Por ello,

para realizar un trabajo profesional y funcional de innovación pedagógica es importante que el docente considere las siguientes implicaciones respecto a toda innovación educativa: es una serie de procesos, decisiones e implica un cierto grado de intencionalidad y sistematización (Carbonell, 2001).

Ante la definición anterior de Carbonell surgen dos perspectivas que orientan estas prácticas profesionales. La primera derivada de la diferencia y similitud entre una innovación educativa y una innovación como producto u objeto; y la segunda derivada de la diferencia entre la innovación educativa como una serie de procesos y el diseño de una innovación educativa como un proceso para generar procesos. Aunque esto pueda parecer redundante, confuso e incluso hasta estar de más, no se puede omitir en este marco referencial y se tratarán de aclarar en los siguientes párrafos.

Innovación-objeto e innovación educativa. Se reconoce que se habla de innovación educativa como una serie de procesos (Carbonell, 2001). Sin embargo, en el día a día podemos encontrar innovaciones como un producto o un objeto (de aquí en adelante innovación-objeto). La diferencia radica en que las innovaciones educativas requieren de la aplicación y la adopción por parte de los actores para mejorar los procesos formativos.

Para reforzar lo anterior se presenta el siguiente ejemplo: se puede tener un video juego como innovación-objeto que pretenda ser una herramienta para enseñar el abecedario, pero esta innovación llega a ser de tipo educativa hasta que el niño recibe un aprendizaje mientras hace uso de dicho objeto.

Asimismo, existe similitud entre una innovación-objeto y una innovación educativa la cual radica simplemente en el hecho de que ambas son innovaciones, y por lo tanto, en un sentido general, implican el desarrollo de ideas creativas para resolver algún problema de forma novedosa.

Es así que se fundamenta la primera idea que enmarca las prácticas profesionales de estas memorias: la innovación educativa son procesos por medio de los cuales se realiza una intervención para resolver un problema formativo de manera novedosa.

Innovación educativa y el proceso de diseño. Con lo expuesto en párrafos anteriores, se tiene claro que la innovación educativa es una serie de procesos; lo que se debe considerar ahora es que esta actividad innovadora no implica en sí misma su

creación, sino que requiere de otros tipos de proceso para crearla.

Se retomará el ejemplo anterior del video juego, con el cual se pretende enseñar el abecedario a un niño. Ahora surgen las siguientes preguntas: ¿quién creó tanto el video juego como la actividad de innovación educativa? y ¿cómo lo hizo?

Intentando responder estas preguntas se puede decir que: el video juego lo pudo diseñar un diseñador gráfico o un diseñador instruccional junto con un programador. Y la innovación educativa la pudo crear un diseñador instruccional. Lo que sí es seguro es que ambas innovaciones se crearon a través de una actividad profesional de diseño.

Diseñar, en cualquier contexto que se use, es un proceso de planeación y proyección que persigue resultados funcionales ante necesidades planteadas. En este proceso la planeación implica una sistematización, la proyección implica la generación de ideas creativas para resolver problemas y la funcionalidad implica que el producto persiga la resolución de problemas de la mejor forma posible.

Es así que se sustenta la segunda perspectiva de las prácticas profesionales que ocupa a estas memorias: el diseño como actividad consiente es fundamental para generar innovaciones educativas a través de una planeación y proyección con ideas creativas, funcionales y fundamentadas.

Diseño instruccional e innovación pedagógica. En los siguientes párrafos se hablará del diseño instruccional como actividad particular para generar innovaciones pedagógicas.

La innovación educativa se puede clasificar en dos campos de acción: la innovación pedagógica y la innovación curricular. Ambas se diferencian por los asuntos formativos de los cuales se ocupan.

Estas memorias se enfocan en la innovación pedagógica, la cual pretende actuar sobre las necesidades específicas de aprendizaje de un grupo o grupos de clase, incluyendo el qué hacer docente, su planeación, estrategias y técnicas para la enseñanza.

El diseño instruccional es la actividad más conocida para abordar las innovaciones pedagógicas; pero referirnos a este término demanda especificar el sentido del mismo. Por un lado, se puede entender el diseño instruccional como un proceso que permite la planificación de la enseñanza a partir de la aplicación de teorías instruccionales y

procesos empíricos en la práctica educativa (Dick y Carey, 1996; en Martínez, 2009).

La definición anterior se puede ampliar considerando la labor de un diseñador instruccional:

El diseñador instruccional habrá de tener sus características tan particulares, que muy probablemente requiera una aproximación pedagógica diferente, y, como es evidente, ésta habrá de estar acorde con la naturaleza de la experiencia misma de aprendizaje, las del conocimiento que aborde, las características de los aprendices y la de su contexto, entre otras (Chiappe-Laverde, 2008, p.234).

Se puede reconocer en la idea anterior la versatilidad del proceso de diseño instruccional, dependiente no sólo de la naturaleza del aprendizaje, de los alumnos, del conocimiento y del contexto en el que se intervenga, sino también dependiente de las características y experiencias de cada diseñador. Desde nuestra perspectiva esto puede fundamentar la decisión de combinar modelos y métodos para el proceso de diseño instruccional.

Complementando, es de relevancia exponer la idea principal del estudio de Chiappe-Laverde (2008): el diseño instruccional es tanto un proceso, como una fase. Desde este sentido, el diseño instruccional como fase es el corazón de un macro proyecto y “tiene como propósito la generación de experiencias de aprendizaje, ya sea a través de cursos, lecciones, ambientes virtuales de aprendizaje, material educativo, etc.” (p. 234).

Entonces, se sostiene que el diseño instruccional es una actividad muy particular que se enfoca en el desarrollo de experiencias de aprendizaje; depende de las circunstancias donde se desarrolle y de quien lo desarrolle y puede ser tanto un proceso como también una fase, por lo tanto el diseñador instruccional tiene funciones muy particulares.

Asimismo, aunque se hable de versatilidad en el diseño instruccional, existen modelos que ayudan a delimitar el camino para su desarrollo. Entre estos modelos está el modelo ADDIE y, aunque Chiappe-Laverde (2008) lo considere como “un modelo con el cual están casadas las universidades” y “no válida su equivalencia con el proceso de diseño instruccional” (p.237); no se puede omitir su importancia y aplicación en el diseño instruccional desde los años noventas.

Más adelante, se detallará en qué consiste el modelo ADDIE, puesto que se empleó

para el desarrollo de este proyecto. Lo importante para este marco referencial es fundamentar la idea de que, si bien el diseño instruccional busca crear experiencias de aprendizaje considerando un modelo para la planeación y el desarrollo, también debe considerar su carácter innovador y creativo en la innovación pedagógica.

Menché (2012) sostiene que “la creatividad no surge por casualidad, necesita las condiciones propicias para que las ideas fluyan”, “es todo un proceso” (p. 250). Entre las condiciones necesarias se puede recurrir a técnicas, herramientas o metodologías ya que “creatividad no quiere decir improvisación sin método” (Munari, 2004, p.19).

Si se considera que los profesionales del diseño —ya sea gráfico, industrial o de modas— se caracterizan por ser personas altamente creativas; que incluso participan en la creación de innovaciones-objeto como por ejemplo libros, juguetes o video juegos que pueden ayudar a la educación. Posiblemente se pueda emplear algún proceso general de este campo profesional que permita enriquecer el modelo ADDIE.

Munari (2004), presenta en su libro *Cómo nacen los objetos* la manera en la que el método proyectual posibilita el planteamiento de problemas reales. El autor menciona que el método proyectual:

Consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo (Munari, 2004, p.18).

Asimismo, el autor sostiene que este método se adapta a nuevas situaciones, se fundamenta en el hecho de que un problema contiene todos los elementos necesarios para su solución y expone que “la serie de operaciones del método proyectual obedece a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos” (Munari, 2004, p. 19).

En conclusión, el diseño instruccional permite la planeación y proyección de experiencias de aprendizaje dentro de un marco de innovación pedagógica y en el cual también se deben tomar como referencia métodos o herramientas que permitan generación de propuestas creativas y funcionales.

Educación por competencias. Al hablar de innovación pedagógica en México, no se puede omitir la importancia actual en toda Latinoamérica de la educación basada en

competencias. Esta importancia radica en el hecho de que el ser humano necesita una formación integral que le permita enfrentarse a los retos del presente y del futuro. Una formación acorde a la evolución de las nuevas tecnologías de información y comunicación, a la globalización y a la forma en la que se gestiona el conocimiento.

Es así que las competencias se tornan como capacidades y conocimientos complejos y necesarios para que el ser humano se enfrente a las situaciones de la vida diaria de manera eficaz y autónoma.

En el ámbito pedagógico, el Proyecto Tuning América Latina (2007) sostiene que las competencias buscan “zanjar las barreras entre la escuela y la vida cotidiana en la familia, el trabajo y la comunidad, estableciendo un hilo conductor entre el conocimiento cotidiano, académico y científico” (p. 36).

El concepto de competencia puede llevar a una exposición muy amplia de sus definiciones y aplicaciones, sin embargo se puede concretar que las competencias persiguen una formación integral del individuo donde se congregan conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores (Proyecto Tuning América Latina, 2007).

El diseño gráfico. Por otro lado, no se puede dejar a un lado las características del área educativa en donde se pretende intervenir mediante una innovación pedagógica. Por ello, en los siguientes párrafos se presenta una definición del concepto diseño gráfico y su importancia en nuestra sociedad.

Cuando se habla de diseño gráfico, se habla de un campo profesional muy antiguo, que se ocupa del desarrollo de soluciones a problemáticas de comunicación visual (Meggs, 2000; Frascara, 2000). Si bien es cierto que esta profesión se centra la creación de gráficos —así como el diseño industrial se centra en la creación de objetos y el diseño de modas en la creación de ropas y accesorios—; es importante destacar para fines de este proyecto, que también cuenta con una vital labor creativa y metodológica.

Así pues, de acuerdo con Frascara (2000) el diseño gráfico es una actividad profesional que tiene sus bases en dos fundamentos teóricos: la palabra diseño como “proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos..” (p.19); y la palabra gráfico relacionada con “la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos” (p.19).

La historia del diseño gráfico se ve determinada por la importancia que toma el factor funcionalidad en esta actividad. Durante la revolución industrial, el diseño marca su diferencia con las artes visuales mostrando su carácter objetivo ante la solución de problemáticas que se presentan en la sociedad, a diferencia de las artes visuales cuya actividad es de carácter totalmente subjetivo (Meggs, 2000).

Dado que el diseño gráfico es reflejo del lenguaje visual del hombre, su desarrollo a lo largo de la historia se ve marcado por la evolución de su pensamiento y de los avances tecnológicos. El diseño gráfico se torna cada vez más complejo en cuanto se pasa de la imagen fija a la imagen en movimiento y su influencia como imagen formativa e informativa tiene alcances globales en nuestra sociedad. Por lo tanto, el diseño gráfico “se ha convertido en un factor determinante para el desarrollo de la sociedad mundial” (SEP, 2009, p.11).

La labor formal del diseño gráfico en la sociedad demanda diseñadores gráficos con las competencias adecuadas para el manejo del lenguaje y la semiótica de las imágenes, así como de competencias relacionadas con la comunicación, la participación en equipos y la creatividad.

Al hablar de competencias en el diseñador se deben abordar como básico los conocimientos de los fundamentos de diseño y las habilidades del pensamiento creativo.

Fundamentos del diseño. A continuación se pretende exponer los fundamentos del diseño gráfico de una manera concreta y clara. Para lograr esto, nos podemos referir al trabajo de Wicius Wong, libro *Fundamentos del diseño*.

Wong (1995) sostiene que el lenguaje visual puede tener mucha más variedad de interpretaciones que el lenguaje hablado. Por lo tanto, es importante que en el diseño gráfico, el diseñador conozca y utilice elementos fundamentales para transmitir de manera acertada el mensaje visual que pretende.

Antes de describir dichos elementos fundamentales, es importante dejar claro que la actividad primaria del diseñador gráfico es la solución de problemas, y que dichas soluciones no deben generarse por intuición. Ante esto, el diseñador deber recurrir a todas las situaciones visuales posibles.

Entonces, de acuerdo con Wong (1995) los elementos del diseño se pueden clasificar

en conceptuales, visuales, de relación y prácticos.

Entre los elementos conceptuales, el primer elemento es el punto, cuya naturaleza indica posición y no cuenta con dimensiones —ni alto, ni largo, ni grosor—. El autor alude que un punto en movimiento crea el siguiente elemento conceptual: la línea. A diferencia del punto, la línea tiene un largo. A su vez, si una línea hace un movimiento en dirección opuesta a la suya determina el plano. En cuanto a sus dimensiones, el plano cuenta con largo y ancho, pero no con un grosor.

De igual manera, si un plano se proyecta haciendo un movimiento diferente al suyo, entonces se puede determinar un volumen, el cual está limitado por planos, tiene un lugar en el espacio y cuenta con dimensiones de alto, largo y grosor. En una representación bidimensional el volumen es ilusorio. Es así que el punto, la línea, el plano y el volumen son elementos conceptuales que parecen no ser visibles en la representaciones gráficas.

Por otro lado, dentro de los elementos visuales se encuentra en primer lugar la forma, en segundo la medida, en tercero el color y por último la textura. Los elementos conceptuales se hacen visibles a partir de la presencia de estos elementos. Es así que todos los elementos que puedan verse en una representación gráfica es posible porque tienen una forma, una medida, un color —considerando también el blanco y negro— y por último una textura que se refiere a las características de la superficie (Wong, 1995).

Respecto a los elementos de relación, Wong (1995) sostiene que estos elementos ubican e interrelacionan a los elementos visuales. Es así, que el primer elemento es la dirección, determinada por el observador y la cercanía con otras formas. Asimismo se encuentra la posición que se atribuye a la ubicación en el área gráfica. El tercer elemento es el espacio, y aquí es importante considerar tanto el espacio lleno como el vacío, así como el espacio plano y el ilusorio.

El último elemento de relación a considerar es la gravedad, cuya presencia es completamente psicológica y muy importante, pues determina si un elemento en el área gráfica es pesado o liviano, si tiene estabilidad o inestabilidad. En conclusión, los elementos a considerar en la relación de formas son la dirección, la posición, el espacio y la gravedad.

Y por último, al momento de diseñar se deben considerar los elementos prácticos: el

significado, la representación y la función. De acuerdo con Wong (1995), estos elementos determinan el alcance de un diseño pues la representación está presente cuando se extrae “una forma de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano. El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje. La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito” (p.44).

Los elementos anteriores, se consideran básicos al momento de abordar el diseño gráfico. Se puede concluir que en esta profesión “el método es el diseño, el objetivo es la comunicación y el campo es lo visual” (Frascara, 2000, p. 21).

Si bien, la aplicación de fundamentos del diseño son primordiales en el diseño gráfico, sin lugar a duda, una de las competencias que también debe poseer todo diseñador para aportar solución a los problemas de comunicación visual es la creatividad.

Habilidades del pensamiento creativo. Ubicando la necesidad de este proyecto, al abordar la creatividad como una competencia del diseñador gráfico y a la vez como una competencia necesaria para la formación del ser humano actual, se pueden considerar los estudios de Sánchez (2011).

De acuerdo con dicha autora, una persona creativa es la que construye esquemas de pensamiento lógico y lateral. Asimismo, la autora expone consideraciones de diferentes grupos de especialistas acerca de las características de una persona creativa; si bien todas son acertadas, para los fines de este trabajo a continuación se mencionan algunas de ellas:

Alto nivel de curiosidad, interés y pensamiento reflexivo, flexibilidad para aceptar los cambios y transformaciones, percibir problemas y lagunas de información, cambiar enfoques, separar el todo de sus partes, descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos, considerar el mayor número de elementos al comunicar un resultado o elaborar un proyecto, persigue ideas generales y de gran alcance, piensa en lo práctico y elegante, evalúa enfoques, procesos y productos; se imagina que representa roles, se ve como espectador, como usuario, etc.; acepta riesgos y fracasos, es objetiva y subjetiva a la vez (Sánchez, 2011).

Es importante acentuar que una persona creativa, no es la que necesariamente aporta soluciones mediante ideas intuitivas y deliberadas. Por ello una herramienta de gran peso para el desarrollo de la creatividad es la planificación (Sánchez, 2011). Por otro lado, y

para finalizar, se pueden mencionar que los criterios que Sánchez (2011) sostiene para la valoración de la creatividad, son: fluidez, flexibilidad, originalidad y la elaboración.

En conclusión, el conjunto de conceptos claves y su articulación expuesta en los párrafos anteriores dan referencia al marco de trabajo de estas prácticas profesionales. Sin embargo, dicha referencia no estaría completa sin la descripción de los modelos teóricos y metodológicos que se presenta a continuación.

Modelos teóricos y metodológicos. Como se había anticipado, para el diseño pedagógico se consideró tanto un modelo de diseño instruccional como una metodología para la proyección de resultados creativos; por lo tanto se utilizó el modelo ADDIE y el método proyectual de Bruno Munari respectivamente.

Entonces, con el objetivo de generar experiencias de calidad en los alumnos, se aplicó el modelo ADDIE. Este modelo permite seguir un camino sistemático hacia la innovación pedagógica. Así pues, el modelo ADDIE consta de las siguientes fases (Swanson, 2005):

1. Análisis. Se analizan las necesidades de los estudiantes.
2. Diseño. Se planean y determinan estrategias, objetivos y medios, objetos de aprendizaje y actividades de aprendizaje.
3. Desarrollo. Se elaboran los recursos y las actividades.
4. Implementación. Se pone en marcha el uso de los recursos reales y las estrategias con aprendices.
5. Evaluación. Se reúnen datos sobre el éxito y/o fracaso de los aprendizajes.

Si bien, el modelo ADDIE permite la sistematización del diseño instruccional, no contempla una metodología para el desarrollo de cada fase, especialmente de las tres primeras. Analizar, diseñar y desarrollar, demandan tanto conocimientos sobre el área, como competencias en creatividad y resolución de problemas.

Por lo tanto, en este trabajo el modelo ADDIE se complementó con un método proyectual, con el objetivo de tener un camino para la planeación de soluciones creativas y funcionales, lejos de la intuición. De acuerdo con Munari (2004), el método proyectual consta de las siguientes fases:

1. Problema. Consiste en la identificación del problema.

2. Definición del problema. Consiste en definir bien el problema considerando los subproblemas para tener claro los límites del diseño.
3. Elementos del problema. Consiste en conocer mejor el problema a partir del descubrimiento de sus elementos o de los pequeños problemas particulares que se ocultan tras los subproblemas. Para este paso el autor sostiene que un problema contiene los elementos necesarios para su solución y la coordinación creativa de los subproblemas encamina a la solución del problema general.
4. Recopilación de datos. Consiste en documentarse antes de pensar en cualquier solución; recogiendo los datos necesarios para estudiar cada elemento.
5. Análisis de los datos. En este paso el análisis de los datos recopilados deberá mostrar cómo se han resuelto algunos subproblemas y arrojará sugerencias sobre lo que se puede y no se puede hacer.
6. Creatividad. Consiste en reemplazar a la idea intuitiva conectando cosas y considerando las operaciones necesarias que arrojó el análisis de los datos.
7. Materiales y tecnología. Consiste en recopilar datos sobre los materiales y las tecnologías disponibles y analizar cuál se adapta a las necesidades.
8. Experimentación. Consiste en realizar una experimentación con los materiales y las tecnologías aplicadas al proyecto.
9. Modelos. Consiste en obtener un modelo de lo que pudiera ser la solución al problema.
10. Verificación. Consiste en recopilar datos sobre el éxito o fracaso del proyecto.

En conclusión, este proyecto se desarrolla siguiendo el modelo ADDIE y enriquecido con un método proyectual como se puede observar en la figura 2.

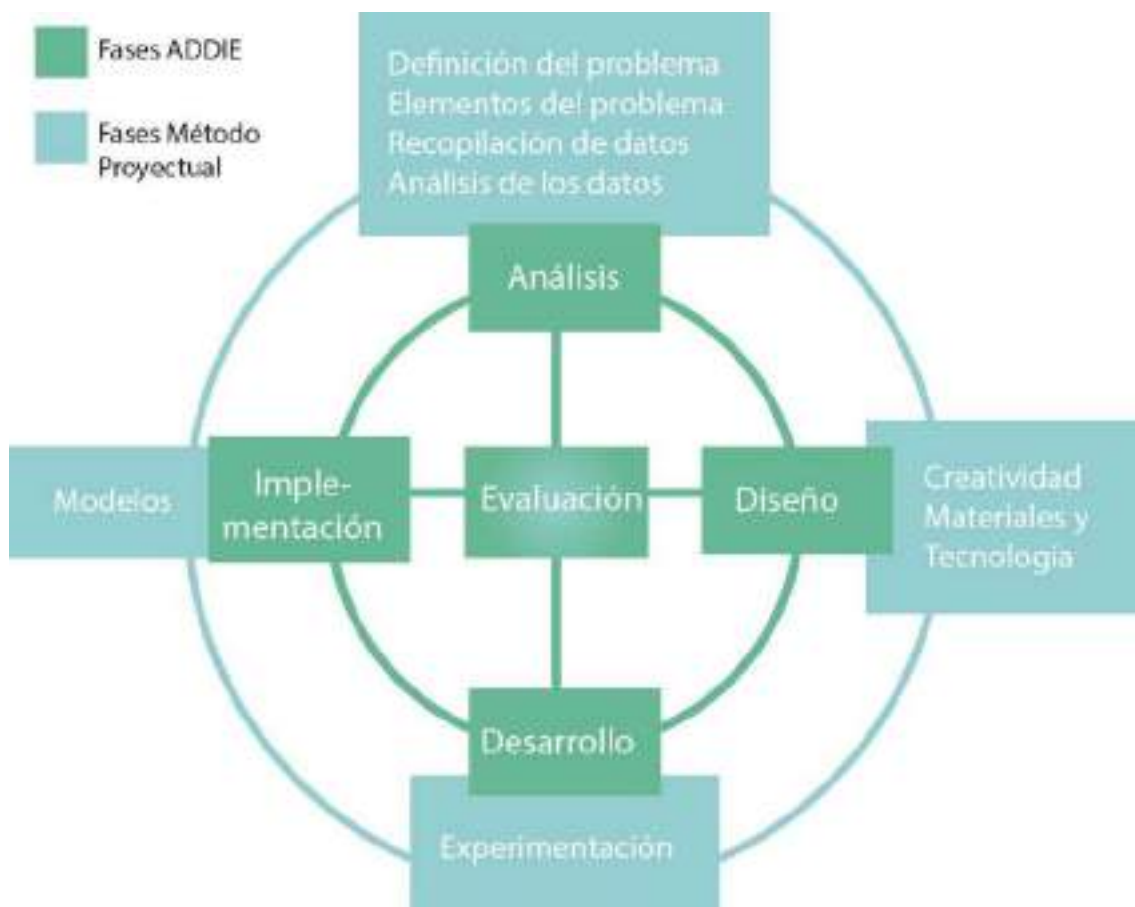


Figura 2. Diagrama de la interrelación del modelo ADDIE y el método proyectual de Bruno Munari. Fuente: Elaboración propia.

Normatividad y planes de desarrollo. A continuación se presenta la normatividad y los planes de desarrollo que sustentan el presente trabajo.

En el ciclo escolar 2009-2010 se incorporó al Plan de Estudios de la Dirección General de Bachillerato los principios básicos que contempla la Reforma Integral de la Educación Media Superior en México. Uno de los ejes de acción dispuestos para lograr los objetivos de la Reforma consiste en que todas las instituciones de bachillerato del país, incluyendo las universidades autónomas, implementen por igual acciones definidas en un Marco Curricular Común, como el enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias.

De acuerdo con el Documento Base del Bachillerato General vigente, de la Secretaría de Educación Pública se consideran tres tipos de competencias para el nivel medio superior, estas son: competencias genéricas, competencias específicas y competencias profesionales (SEP, 2009). Así pues, en dicho documento se expone lo siguiente:

Las competencias genéricas constituyen el perfil del egresado. Serán complementadas por las competencias disciplinares básicas, comunes a todas las modalidades y subsistemas, por las disciplinares extendidas (de carácter propedéutico) y las profesionales (para el trabajo). Los dos últimos tipos de competencias se definirán por las instituciones de acuerdo a sus objetivos particulares (SEP, 2011, p. 30).

Las competencias disciplinares básicas, son las nociones que expresan conocimientos, habilidades y actitudes que consideran los mínimos necesarios de cada campo disciplinar para que los estudiantes se desarrollen de manera eficaz en diferentes contextos y situaciones a lo largo de la vida (SEP, 2011, p. 34).

Las competencias profesionales son las que preparan a los jóvenes para desempeñarse en su vida laboral con mayores probabilidades de éxito, al tiempo que dan sustento a las competencias genéricas. Las competencias profesionales para el bachillerato general son básicas y están ligadas al campo productivo de la capacitación para el trabajo, con la que se trabaje (SEP, 2011, pp. 43,44).

Referirnos a una asignatura de tipo formación ocupacional —como lo es la asignatura de Diseño Gráfico Digital de la UABIC— demanda detenerse en el desarrollo de las competencias profesionales. Para ello, en el programa de estudios de nivel medio superior, la Dirección General de Bachillerato propone diferentes componentes de formación para el trabajo. De acuerdo con el Documento de Capacitación de la SEP (2009) estos componentes tienen el objetivo de “promover el contacto del alumno con algún campo productivo real que le permita, si ese es su interés y necesidad, incorporarse al ámbito laboral” (p.8).

Es así que existen 18 componentes para el trabajo entre los cuales destaca, para los fines de este proyecto, el componente diseño. De acuerdo con el Documento de Capacitación SEP (2009), el diseño gráfico “se ha convertido en un factor determinante

para el desarrollo de la sociedad mundial” (p. 11); asimismo, se sostiene que las nuevas tendencias “han propiciado que la reestructuración de los modelos de enseñanza se ajusten a las necesidades del sector productivo” (p.11).

En relación con lo anterior, la Secretaría de Educación Pública, a través de la Dirección General de Bachillerato, propone que la capacitación en diseño se inicie en el tercer semestre con el módulo “Generar representaciones gráficas de acuerdo al propósito de comunicación” y continúe con el módulo “Desarrollar sistemas con fines de comunicación visual”.

Puede concluirse, a partir del recorrido que hemos hecho, que la asignatura de Diseño Gráfico Digital, de tipo formación ocupacional, de la UABIC, puede encontrar sustento normativo en los programas de estudio vigentes, que propone la Secretaría de Educación Pública.

Por otro lado, destaca la normatividad vigente en la Universidad Autónoma de Yucatán la cual muestra, a través del Plan de Desarrollo Institucional 2010-2020, la actualización de su Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI) que rige el qué hacer educativo. Este modelo presenta seis ejes que promueven la formación integral del estudiante y que orientan el trabajo académico y administrativo de la UADY. Estos son:

- Responsabilidad social
- Flexibilidad
- Innovación
- Internacionalización
- Educación centrada en el aprendizaje
- Educación basada en competencias (UADY, 2010).

La coyuntura de estos ejes permite dar sentido al proceso de enseñanza-aprendizaje, al diseño y elaboración de los planes y programas de estudio, así como a los procesos de evaluación en esta institución educativa. Asimismo, estos ejes orientan el rol que debe adoptar tanto el profesor como el estudiante, así como el personal directivo administrativo y manual (UADY, 2010).

Si bien, todos los ejes del MEFI son importantes en la práctica educativa de la UADY, para fines de este proyecto, a continuación se profundiza en el eje de acción

educación basada en competencias.

De acuerdo con la UADY (2010), el eje educación basada en competencias “consiste en la adopción del enfoque orientado a una formación de personas capaces de integrarse a la vida social y laboral y continuar formándose para desarrollarse profesionalmente a lo largo de la vida” (p.34).

Por lo tanto, el MEFI en conformidad con la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS), sostiene tres tipos de competencias:

- Competencias genéricas.
- Competencias disciplinares
- Competencias profesionales (UADY, 2010).

Por lo anterior, es importante que toda persona que pretenda actuar dentro de alguna institución de la Universidad Autónoma de Yucatán considere el MEFI como fundamento para su práctica.

Puede concluirse, a partir del recorrido que se ha hecho, que estas prácticas profesionales consideran la normatividad vigente del sistema educativo de bachillerato en México y del Modelo Educativo para la Formación Integral de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Investigaciones y experiencias previas. En esta sección se mencionan dos estudios previos localizados en la bibliografía, que permiten concluir con el marco referencial de estas memorias.

Cabe aclarar que los estudios encontrados no son muy recientes, pero se vuelven relevantes para este trabajo por su aportación a la enseñanza del diseño gráfico considerando el factor creatividad.

El primer estudio trata sobre: *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento creativo en la enseñanza del Diseño*, por Martínez, Aguirre y Herrera (2007). El objetivo de su trabajo fue proponer dos estrategias didácticas que le permitan a los estudiantes aplicar diversas técnicas de creatividad conforme van desarrollando su método de diseño. La justificación de este trabajo fue que la enseñanza tradicional del diseño orienta a los alumnos a utilizar procesos para diseñar, cuyos modelos o métodos exigen la generación de ideas creativas, sin embargo comúnmente las fases de estos

procesos son muy generales y no atienden el desarrollo de habilidades del pensamiento.

Un punto acertado de este estudio es la importancia que se le da al desarrollo de la creatividad a partir de técnicas específicas. Sin embargo, este estudio también hace evidente que la aplicación de una metodología para diseñar sea básica en esta profesión.

Por otro lado, el estudio: *Las estrategias instruccionales: ¿desarrollan la creatividad de los estudiantes de diseño gráfico?*, de Elías (2005), tuvo por objetivo hacer un análisis sobre la contribución de las estrategias instruccionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de diseño gráfico. La justificación a este estudio se basó en que el diseño gráfico debe dar solución a problemáticas de comunicación visual de la sociedad y ante esta labor se manifiesta que las competencias en términos de creatividad sean clave; por lo tanto es importante que el docente determine las estrategias instruccionales adecuadas para que los alumnos de diseño gráfico desarrollen dichas competencias.

A partir del estudio anterior, resulta interesante que el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de diseño gráfico no se trata sólo de enseñar a los alumnos sobre las técnicas existentes, sino también depende de las estrategias instruccionales del docente.

Con esto se concluye el marco referencial de este proyecto, dando paso a la descripción del marco metodológico, el cual representa una de las aportaciones más importantes de este estudio.

Marco Metodológico

En este apartado se describirá la fase de análisis del modelo ADDIE, que incluye la determinación de los elementos del problema del método proyectual.

Elementos del problema. A partir de la definición del problema, junto con una revisión del contexto y una comparación de la normatividad existente, se establecieron las bases para un diagnóstico razonado bajo la siguiente premisa:

La necesidad de mejorar las competencias en creatividad de la asignatura de diseño gráfico de la UABIC no necesariamente permitirá que los alumnos desarrollen documentos gráficos creativos, como lo demanda el programa de enseñanza general de dicha escuela y la capacitación para el trabajo en diseño gráfico de bachillerato de la SEP. Por lo anterior, el diseño gráfico va más allá de sólo competencias en creatividad, la formación para la inserción a un campo ocupacional requiere abordar contenidos,

procesos y actitudes que son básicos para el desarrollo de competencias en diseño gráfico.

Con la abstracción anterior se determinó lo siguiente para el diagnóstico:

- Informantes o participantes: estudiantes.
- Tipo de instrumento: cuestionario.
- Técnica: encuesta de escala ordinal.
- Constructo: formación básica en diseño gráfico.
- Dimensiones: a) Sobre los objetivos del programa de la asignatura de diseño gráfico. b) Sobre los conocimientos en los fundamentos del diseño gráfico y c) Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral.

En los siguientes párrafos se describen a detalle los participantes, el instrumento y el procedimiento de administración.

Participantes. El diagnóstico se aplicó en la Unidad Académica con Interacción Comunitaria de la Universidad Autónoma de Yucatán, ubicada en una zona económicamente vulnerable, al sur de la ciudad de Mérida. Se consideraron como informantes a 94 estudiantes de 5° semestre que ya habían cursado la asignatura de Diseño Gráfico Digital.

Instrumento. Para el diagnóstico se utilizó un instrumento de reactivos en escala Linkert con el objetivo de obtener respuestas jerarquizadas que evalúen la formación básica en diseño gráfico. Para ello se utilizó la siguiente escala de respuestas: nunca, pocas veces, frecuentemente, siempre.

Primero, se elaboró un instrumento conformado por 40 reactivos con el cual se realizó un pilotaje a una muestra de 25 alumnos de 5° semestre, determinados por conveniencia. A partir de lo anterior se realizó una medición de confiabilidad del instrumento a través del Alfa de Cronbach con lo que se obtuvo un valor de coeficiente de 0.746; esto determinó que el instrumento tenga una buena confiabilidad.

Asimismo, este primer instrumento tuvo una validación por tres expertos: dos profesionales del área de educación y un profesional del área de diseño gráfico. De esta forma el instrumento obtuvo correcciones como: consistencia en las palabras utilizadas, ambigüedad en algunos reactivos y cambios de ítems a otras dimensiones.

Una vez establecida la confiabilidad del instrumento y a partir de la validación de

expertos, se desarrolló el instrumento final para el diagnóstico, este instrumento estuvo conformado por 26 reactivos divididos en las mismas tres dimensiones, con los siguientes nombres: 1. Sobre los objetivos del programa de la asignatura de diseño gráfico. 2. sobre los conocimientos en los fundamentos de diseño. 3. Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral. Para mayor detalle ver el instrumento en el Apéndice A.

Aplicación del instrumento y vaciado de datos. Para la administración del instrumento se solicitó permiso a las autoridades y en específico al docente que imparte la asignatura de Diseño Gráfico Digital —quien a su vez imparte clase a los alumnos de 5° semestre—. El docente accedió sin problema, pero no se pudieron establecer fechas para la administración del instrumento pues los alumnos se encontraban en período de exámenes. Por ello, la administración de la encuesta estuvo a cargo del docente, quien lo aplicó en el momento en el que se encontraron desocupados los alumnos.

Por último, se recolectaron las hojas con las respuestas de los alumnos y se realizó el vaciado de los datos en el software de análisis estadístico SPSS.

Análisis de los datos y determinación de los elementos del problema. Una vez lista la base de datos se procedió al análisis estadístico utilizando el mismo SPSS. El análisis que arrojó dicho software se interpretó por medio de tablas de frecuencia (ver tablas de frecuencia en Apéndice B) con lo que se determinó lo siguiente:

- Elemento 1. Dentro de la dimensión “Sobre los objetivos del programa de la asignatura de diseño gráfico” los alumnos, en un mínimo de 30% de frecuencia, actualmente no crean documentos para comunicarse de forma impresa y tampoco de forma electrónica a partir de los aprendizajes de la asignatura.
- Elemento 2. Dentro de la dimensión “Sobre los conocimientos en los fundamentos del diseño gráfico” los alumnos, en un mínimo de 30% de frecuencia, durante la asignatura no realizaron actividades donde: se sensibilicen con el arte, interpreten diferentes géneros del arte, resuelvan problemas de la vida real, expresen sentimientos en composiciones visuales, realicen composiciones visuales sin que el maestro les proporcione imágenes de referencia y realicen composiciones sin usar el software. Asimismo, con

un mínimo de 30% de frecuencia, los alumnos cuando diseñan no usan un método que incluya el boceto y la investigación.

- Elemento 3. Dentro de la dimensión “Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral” en un mínimo del 30% de frecuencia los alumnos no se han podido insertar en el campo laboral.
- Elemento 4. Dentro de la dimensión “Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral” en un mínimo de 30% de frecuencia los alumnos que se han insertado en el campo laboral lo han hecho trabajando de forma autónoma.
- Elemento 5. Dentro de la dimensión “Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral” en un mínimo de 30% de frecuencia, los alumnos han realizado menos de 3 diseños desde que cursaron la asignatura.
- Elemento 6. Dentro de la dimensión “Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral” no hay un rango mayor a 30% de diferencia de lo que resulta más complicado para los alumnos entre usar el software o usar la creatividad.
- Elemento 7. Dentro de la dimensión “Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral” en un mínimo del 30% de frecuencia los alumnos consideran que usar los Software no es suficiente para que puedan insertarse en el campo laboral.
- Elemento 8. Dentro de la dimensión “Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral” en un mínimo del 30% de frecuencia los alumnos no consideran como necesario para realizar sus diseños recurrir a las siguientes características: resolución de problemas, metodología, conocimientos de la psicología del color, investigación, apreciación del arte y habilidades para dibujar.

Resumiendo los resultados anteriores, se establecieron los siguientes factores como detonantes del problema presente en la asignatura de Diseño Gráfico Digital de la UABIC:

1. Falta de resolución de problemas de la vida real.

2. Falta de aplicación de la psicología del color.
3. Falta de sensibilización ante los géneros del arte.
4. Falta de dibujo básico.
5. Falta de expresión de sentimientos en composiciones visuales.
6. Falta de realización de composiciones sin imágenes de referencia.
7. Falta de realización de composiciones sin usar el software.
8. Falta de aplicación de una metodología para diseñar (incluido boceto e investigación).
9. Falta de aspectos para insertarse mejor en el campo laboral del diseño gráfico.

En conclusión, la lista anterior se determinó como los aspectos por mejorar con la innovación pedagógica, buscando que los alumnos adquieran las competencias básicas para elaborar documentos gráficos e incrementen su posibilidad de insertarse al campo laboral.

Actividades Realizadas

En este apartado se finaliza con la fase análisis y se inician las fases diseño y desarrollo correspondientes al modelo ADDIE, las cuales están relacionadas con los pasos: recolección de datos, análisis de los datos, creatividad, materiales y tecnología y experimentación del método proyectual.

Antes de continuar es importante dejar claro que la recolección de datos y el análisis realizado para determinar los elementos del problema del apartado anterior fueron estadísticos. En este trabajo no se deben confundir con los pasos de recolección de datos y análisis que propone el método proyectual ya que estos consisten en trabajar sobre cada elemento del problema, recolectar información sobre cómo se han resuelto anteriormente y arrojar sugerencias sobre lo que se puede y no se puede hacer.

Recolección de datos y análisis. Una vez determinados los elementos específicos que conforman el problema, se pudo realizar una recolección de datos respecto a: cómo se ha abordado cada elemento del problema en otros planes de estudio y secuencias didácticas de diseño gráfico; y cuáles son las alternativas o tendencias innovadoras que se adaptan a las necesidades.

A partir de un análisis de todos los datos obtenidos hasta este momento, se

establecieron los siguientes puntos como planeación de la innovación:

- Se consideró vital que la innovación sea congruente con la educación basada en competencias que exige la UADY.
- Se estableció que la innovación debiera permitir su evaluación futura para la mejora del plan de estudios.
- Se consideró que la innovación debiera ser de fácil aplicación para el maestro, por lo tanto es clave la creación de recursos didácticos que apoyen el proceso de enseñanza de los temas de diseño gráfico.
- Se consideró que la asignatura de formación ocupacional pueda aportar herramientas al alumno para una posible inserción laboral, por ello es importante relacionar las actividades de aprendizaje con la resolución de problemas reales.
- Se consideró significativo incorporar a la planeación didáctica los temas básicos del diseño gráfico, tanto los que se relacionan con la creatividad — como el uso de la planificación y la resolución de problemas—, como los temas que tienen que ver con la comunicación de mensajes visuales. Por lo tanto, se consideró importante que la propuesta de mejora contemple la enseñanza de una metodología para diseñar y los fundamentos de la comunicación visual.
- Con el objetivo de aprovechar las ventajas que brindará la plataforma Moodle, se estableció la incorporación de links a sitios web que fortalezcan el acercamiento al campo del diseño gráfico. Asimismo, en dicha plataforma se deberá crear un ambiente rico en banners e imágenes que establezcan una comunicación visual con el alumno.
- Otro aspecto trascendental es que a pesar de la necesaria incorporación de nuevos temas a la planeación didáctica, no se podían extender las horas de la asignatura, por ello fue importante considerar sólo temas esenciales que se integraran a aquellos que desarrollaba el maestro sobre el uso del software Photoshop. Los temas que se planearon incorporar se pueden observar en el Apéndice C.

En conclusión, todas las etapas anteriores permitieron trazar un camino firme hacia la elaboración de la innovación pedagógica. Con esto se abre paso hacia las etapas de creatividad y la integración de los materiales y las tecnologías.

Creatividad, Materiales y Tecnología. En esta etapa se elaboró la planeación y los materiales didácticos. Asimismo, se consideraron los materiales y la tecnología disponible para su adaptación a la plataforma Moodle.

Es así que la planeación didáctica se construyó bajo los siguientes tres fundamentos:

- Se siguió el Modelo Educativo para la Formación Integral, con el objetivo de ser coherente con las propuestas actuales de la UADY.
- Se construyó a partir de un problema eje como el estructurante de todo el curso, esto a partir de la propuesta que presenta Díaz (2013) como segunda opción en la línea de las secuencias con enfoque en competencias.
- Para la resolución del problema eje (el cual es un problema de comunicación visual que se desarrolla en la comunidad del alumno) se propuso seguir el método proyectual. La integración de este método busca ser el factor que propicie las competencias de creatividad en los alumnos.

El aprendizaje de una metodología para la resolución de problemas de diseño pretende que el alumno resuelva de manera objetiva las necesidades de diseño gráfico y que considere, no sólo el uso del software, sino también la investigación y el bocetaje como parte importante. Este método está conformado de los siguientes pasos: problema, definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, análisis de los datos, creatividad, materiales y tecnología, experimentación, modelos y verificación.

Junto con los fundamentos anteriores, para la planeación didáctica se incorporaron temas de Diseño, respetando por completo los contenidos originales empleados por el maestro para el uso del software.

Por otra parte se elaboraron materiales como apoyo al maestro, los cuales fueron:

- Un organizador gráfico con el método proyectual de Bruno Munari elaborado con la aplicación Popplet (popplet.com). En este organizador se incorporó una descripción de cada fase, así como imágenes y videos de ejemplo para una mejor comprensión.

- Un audiovisual sobre ¿qué es el diseño gráfico digital? para el cual se utilizó el software Adobe Premier con apoyo del Adobe Photoshop. Este material sintetiza qué es el diseño gráfico aportando definiciones y ejemplificándolo con imágenes de la vida real. Es importante señalar que para el diseño de los dos audiovisuales se estableció un personaje con el cual los alumnos de la asignatura puedan identificarse.
- Un audiovisual sobre las herramientas del diseño gráfico. Este material también se realizó con el software Adobe Premier con apoyo del Adobe Photoshop y consiste en transmitir las herramientas del diseño gráfico más importantes como son: la creatividad, la estética, la metodología, las técnicas de representación y la tecnología.
- Una presentación sobre el tema “textura”. Esta presentación se realizó usando el Power Point y en ella se pueden encontrar definiciones y ejemplos de texturas realizadas por alumnos que estudian diseño gráfico a nivel licenciatura.

Experimentación. La nueva planeación didáctica de la asignatura se incorporó a la plataforma Moodle. Para una correcta adaptación se realizó una instrucción más específica, con dos objetivos: primero, para que el alumno pueda dar continuidad a su aprendizaje con toda la información necesaria y, segundo, para que el docente cuente con un recurso de apoyo en la explicación de los temas de diseño.

Para finalizar, la propuesta de innovación educativa se revisó con el maestro que imparte esta asignatura. En este momento se aprobó satisfactoriamente el resultado por lo que se entregó al docente la planeación didáctica impresa y un CD con la planeación didáctica en digital y los materiales de apoyo para su aplicación. Con esto se dio por concluidas las prácticas profesionales.

Análisis de la Experiencia Adquirida

La puesta en práctica de las competencias adquiridas durante la Maestría en Innovación Educativa permitió un enfrentamiento con la realidad que sin duda es de gran importancia para la formación profesional. Esto da pie a varios puntos de análisis que se exponen en los siguientes párrafos.

Consolidación de la formación profesional

La experiencia de las prácticas profesionales fue una conveniente oportunidad para consolidar las competencias adquiridas durante la Maestría en Innovación Educativa y para obtener otras nuevas.

El desarrollo de estas prácticas profesionales demandó una formación profesional en innovación didáctica para planear, intervenir y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje en un aula. Entre las competencias que fueron necesarias se encuentran: el trabajo colaborativo, la elección y aplicación de modelos y metodologías, el diagnóstico de necesidades, el desarrollo de instrumentos de evaluación, el análisis de resultados, habilidades de pensamiento, la investigación, el desarrollo de planeaciones didácticas y de recursos didácticos, el uso de tecnologías de información y comunicación, el manejo del Moodle como sistema de gestión del aprendizaje y la aplicación de softwares como: SPSS, Office Word, Adobe Premier y Adobe Photoshop.

Asimismo, las prácticas exigieron competencias en fundamentos de diseño gráfico que permitieran intervenir específicamente en la asignatura de Diseño Gráfico Digital de la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria de la UADY.

Incorporación de conocimientos nuevos

El desarrollo de estas prácticas no sólo demandó las competencias adquiridas durante la MINE, sino también planteó la necesidad de adquirir nuevos conocimientos. Como por ejemplo: ante la necesidad de desarrollar una innovación pedagógica con un grado de convencionalidad apropiado, se tenía conocimientos sobre el modelo ADDIE y su aplicación en el diseño instruccional; sin embargo, no se contaba con conocimientos sobre cómo este modelo podía asegurar la generación de ideas creativas.

Por lo tanto, no sólo se tuvo la oportunidad de fortalecer el conocimiento de la

aplicación del modelo ADDIE, sino también se cuestionó su limitada capacidad para guiar las habilidades del pensamiento creativo y a partir de ello se generó un conocimiento nuevo sobre su posibilidad de correlacionarse y enriquecerse con una metodología proyectual.

Por último, se contaba con conocimientos sobre el desarrollo común de planeaciones didácticas, sin embargo, ante la necesidad de realizar una planeación como propuesta de mejora que permitiera: mantener los temas que ya se veían en la asignatura, integrar nuevos temas de diseño y mejorar la creatividad de los alumnos —todo sin aumentar horas de clase—; se requirió generar conocimientos sobre el desarrollo de planeaciones didácticas estructuradas a partir de un problema eje.

Análisis de los alcances logrados

Producto y Evidencia

A partir de la aplicación de las competencias adquiridas durante la Maestría en Innovación Educativa se logró desarrollar una propuesta de mejora para la asignatura de Diseño Gráfico Digital de la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria. La propuesta consistió en una planeación didáctica, cuatro materiales didácticos de apoyo y la incorporación de todo lo anterior al curso de la asignatura en la plataforma Moodle.

Planeación didáctica. En cuanto a este elemento, se logró incorporar y dar relevancia a los temas de diseño gráfico y mantener los temas relacionados con uso del software Photoshop. Asimismo, se logró que los problemas de comunicación visual, que deberán resolver los alumnos, estén situados en problemáticas de la comunidad con intención de acercarlo más a una realidad ocupacional.

Así pues, se logró una integración de todo lo anterior sin aumentar la cantidad de horas de la asignatura. El reto fue grande, pero se logró gracias a la estructuración de toda la planeación didáctica a partir de un problema eje, lo que también permitió ser coherentes con el enfoque por competencias.

De esta forma, el problema eje, como por ejemplo: el diseño de una campaña en la escuela; permite al alumno un acercamiento con la realidad y el desarrollo de una comunicación visual desde lo más básico del diseño (fundamentos del diseño) hasta lo más complejo (solucionar un problema de comunicación visual usando el software Photoshop).

Y por último, se logró proponer en la planeación didáctica la aplicación de una metodología proyectual como estrategia para que el alumno resuelva progresivamente el problema eje, desarrollando habilidades de pensamiento creativo mediante la planificación, la consideración de variables, de posibilidades y de objetivos y propósitos.

Asimismo, con esta estrategia se pretendió guiar al alumno hacia la funcionalidad y la objetividad, características igual de básicas que la creatividad en esta área ocupacional.

Esta planeación didáctica se puede observar en el Apéndice D.

Materiales didácticos de apoyo. Se lograron realizar cuatro materiales didácticos que apoyan la enseñanza-aprendizaje de los temas referentes al diseño gráfico: un organizador gráfico para el alumno con la metodología de diseño a seguir, un audiovisual sobre ¿qué es el diseño gráfico digital?, otro sobre las herramientas del diseño gráfico y una presentación sobre el tema “textura”.

Se lograron materiales elaborados con fuentes bibliográficas confiables y pertinentes. Asimismo, se logró que los materiales mantengan una comunicación visual con el alumno a partir del uso de tipografías y visuales convenientes con su edad y con el tipo de asignatura. De igual forma estos materiales mantienen una identidad visual coherente con el curso en la plataforma. Como evidencia de esto se puede observar el Apéndice E.

Plataforma Moodle. Referente a la organización de los nuevos elementos en la plataforma Moodle se logró que fuera ordenada, sencilla y que comunique visualmente los temas de cada unidad. Asimismo, este trabajo se dejó abierto a los cambios que el docente necesite realizar a conveniencia del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ya que fue necesario que en la planeación didáctica se describan las actividades de aprendizaje un poco más específicas de lo normal, la innovación en la asignatura se logró adaptar con facilidad a la plataforma. Como evidencia de lo anterior se puede observar el Apéndice F.

Beneficios Generados

Al hablar de los beneficios generados es importante aproximarse desde dos perspectivas: primero, desde los alcanzados por la estudiante de la MINE y, segundo, desde los creados por la propuesta de innovación pedagógica.

Las prácticas profesionales que ocupan a estas memorias permitieron una aproximación a la realidad educativa, lo que trajo como beneficio la consolidación de las competencias adquiridas durante la Maestría en Innovación Educativa y el alcance de nuevos conocimientos.

Por otro lado, se generaron beneficios para la institución receptora pues la propuesta de mejora permitió que la asignatura de Diseño Gráfico Digital se encuentre cada vez más alineada con los requisitos del Modelo Educativo para la Formación Integral de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Al igual, se generó un beneficio importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura en Diseño Gráfico Digital, pues la planeación didáctica, los materiales de didácticos y la organización de la asignatura en la plataforma Moodle fueron diseñados tomando como referencia la normatividad vigente de la UADY y de la SEP. También se diseñaron bajo un proceso metodológico orientado hacia la innovación educativa; y a su vez el diseño de estos productos lo realizó una diseñadora y comunicadora visual.

En concreto, los beneficios para el docente de la asignatura en Diseño Gráfico Digital fueron:

- Contar con una planeación didáctica actualizada y congruente con los objetivos de la asignatura, que le facilita las condiciones adecuadas para el proceso de enseñanza, sin ser diseñador gráfico.
- Tener una organización alternativa de la asignatura en la plataforma Moodle como apoyo para impartir los temas de diseño gráfico.

El principal beneficio para los alumnos de la asignatura en Diseño Gráfico Digital de la UABIC es que cuentan con la planeación didáctica que posibilita el desarrollo de las competencias en creatividad pero sobre todo incrementa las posibilidades de insertarse al campo ocupacional del diseño gráfico.

En general, una asignatura a nivel bachillerato con una planeación didáctica reduce el margen de error en el proceso de enseñanza-aprendizaje e incrementa la probabilidad de cumplir con los objetivos institucionales. La diferencia entre una asignatura con planeación didáctica y una que no cuenta con ella se vuelve evidente en los aprendizajes alcanzados por los alumnos.

Dificultades, Implicaciones y Alcances

Dificultades. Fueron muy escasas las dificultades que se presentaron para el desarrollo de estas prácticas profesionales, sin embargo es importante mencionarlas. Una dificultad se encontró al momento de querer administrar el instrumento diagnóstico, ya que los alumnos se encontraban en período de exámenes. Ante esto, y por el retraso que ya se tenía para obtener los resultados, se resolvió mediante el apoyo del docente de la asignatura de Diseño Gráfico Digital, quien administró el instrumento a los alumnos de quinto semestre en los espacios de tiempo disponible a largo de la semana.

Otra de las dificultades fue al momento de proponer la visualización de recursos didácticos en línea insertados en la plataforma Moodle, con el objetivo de que el alumno no tenga que abrir un buscador, sino que pueda visualizar los elementos desde la misma plataforma. Para ello, se agregó un mapa conceptual con la aplicación Poople y un ejercicio con la aplicación Blendspace, pero se tuvieron que retirar debido a la baja velocidad del internet en la institución.

Pese a esto, no hubo mayor problema, pues los recursos como el mapa conceptual y el ejercicio se adaptaron y se alojaron en la plataforma sin el uso de dichas aplicaciones.

Como se anticipó, las dificultades fueron escasas y las que se presentaron no trascendieron a más, pues se les encontró solución.

Implicaciones. Abordar una innovación educativa obliga a revisar las cuestiones en torno a las nuevas formas de hacer las cosas en el campo de la educación. Desde el uso de nuevos recursos tecnológicos, hasta la incorporación de novedosos enfoques educativos. Sin embargo, el término innovación también implica hablar de la generación de propuestas con un cierto grado de originalidad y creatividad.

Si bien, durante la Maestría se adquirió una formación para el desarrollo metodológico de proyectos de innovación de la práctica pedagógica y curricular, en primero y segundo semestre respectivamente; por otro lado, también se requiere una formación sobre cómo incorporar herramientas o técnicas que fomenten la creatividad en el proceso de diseño.

Es así que, en el plan de estudios de la Maestría en Innovación Educativa se puede encontrar en el primer semestre las asignaturas obligatorias de: investigación educativa para la innovación, métodos para el desarrollo de proyectos innovadores, diseño de cursos innovadores en modalidades no convencionales e innovación de la práctica educativa. Y en segundo semestre las asignaturas de: instrumentos de recolección de datos en la innovación curricular, diagnóstico de necesidades de innovación curricular, diseño de proyectos curriculares innovadores y evaluación de proyectos curriculares.

De las asignaturas anteriores, la asignatura de innovación de la práctica educativa y la asignatura de métodos para el desarrollo de proyectos innovadores del primer semestre serían las más acertadas para fomentar las habilidades del pensamiento creativo.

Por lo tanto, a nivel de la practicante, la máxima implicación fue el desarrollo de nuevos conocimientos acerca de cómo conformar un marco metodológico que permitiera asegurar un camino hacia el desarrollo de experiencias educativas, tanto de calidad pedagógica como creativas. La solución ante esta implicación se puede observar en la figura 2, del apartado marco metodológico.

Alcances. Al hablar de los alcances, se requiere ser puntual y realista en la trascendencia de las prácticas profesionales desarrolladas. Por lo tanto, en los siguientes párrafos se describen la relevancia normativa, la relevancia en la práctica docente y la relevancia social. La repercusión en estas tres áreas se considera clave para el desarrollo de este proyecto.

En cuanto a la relevancia normativa, el contenido y la forma en la que se realizó la planeación didáctica, los materiales didácticos y la organización de la asignatura en plataforma fueron de valor de acuerdo a lo siguiente:

La estructuración de la planeación didáctica a partir de un problema eje puede ser de referencia para futuros trabajos que persigan atender el enfoque actual por competencias ante una asignatura teórica-práctica como lo es el diseño gráfico. Esto también apegado al eje educación basada en competencias y el eje innovación (en cuanto a la promoción del pensamiento crítico y reflexivo del estudiante), como parte del Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI) de la UADY.

Asimismo, en cuanto al contenido, esta planeación didáctica puede ser de referencia para futuros proyectos que busquen el desarrollo de competencias en diseño gráfico a nivel bachillerato con referencia en las exigencias del Documento Base del Bachillerato General y el programa de Capacitación para el Diseño Gráfico que propone la Secretaría de Educación Pública a través de su Dirección General de Bachillerato.

Los audiovisuales y el mapa conceptual realizados como materiales didácticos son de trascendencia en esta sociedad del conocimiento, donde las exigencias normativas, pedagógicas y sociales demandan una transmisión de información dinámica y el uso de las TIC.

De igual forma, estos materiales didácticos pueden ser referencia para futuros proyectos por la información que se maneja y por su contenido visual. La información de

estos materiales didácticos tiene sustento bibliográfico, refuerzan las palabras con la imagen, e incluso algunas veces sustituyen las palabras por la imagen, lo que promueve el pensamiento crítico y reflexivo del alumno que persigue el eje Innovación del MEFI.

En cuanto a la integración de la nueva planeación didáctica en la plataforma, el trabajo realizado puede ser de referencia para futuros proyectos de bachillerato con una asignatura muy visual, que demande el fomento de la creatividad y el aprovechamiento de las TIC. La relevancia se encuentra principalmente en el uso de frases creativas para títulos de las actividades, uso de foros para fomentar la reflexión, imágenes de referencia, uso de un personaje que identifique a la asignatura y banners para encabezados de sección que sintetizen lo que se está viendo en cada unidad.

Por otro lado, en cuanto a la relevancia en la práctica docente, los productos de este proyecto tienen la capacidad de ser flexibles y sencillos para el proceso de enseñanza-aprendizaje, principalmente la planeación didáctica. Esta capacidad otorga diferentes posibilidades para la práctica docente, tales como:

- Profesores con un perfil en ciencias de la computación pueden impartir la asignatura de Diseño Gráfico Digital sin ser diseñadores.
- El profesor puede adaptar el problema eje, de acuerdo a las necesidades del grupo y del contexto, utilizando diferentes temáticas o escenarios, siempre y cuando se conserve la estructura general del problema.

La aplicación del método proyectual para la solución del problema eje, es una guía no sólo para los alumnos, sino también para la enseñanza de los temas de diseño y el fomento de las competencias creativas.

Asimismo, la propuesta de mejora de estas memorias tiene la capacidad de evolucionar y adaptarse. Como por ejemplo: en lugar de desarrollar un problema eje durante todo el curso, se puede desarrollar un problema en cada unidad de aprendizaje, teniendo siempre como guía el método proyectual para una solución creativa.

Y por último, respecto a la relevancia social, la trascendencia se encuentra en cómo este proyecto busca, además de generar competencias de creatividad en el alumno, también brindarle las herramientas básicas de diseño para el desarrollo de documentos gráficos que atiendan a problemáticas de comunicación visual de su comunidad. En este

sentido, el alumno podría:

- a)** Diseñar carteles para una campaña de concientización social (como carteles de no fumar)
- b)** Diseñar logotipos para un negocio establecido en su comunidad (como estéticas, tlapalerías, tiendas, etc.) o diseñar volantes para publicidad de los mismos.
- c)** Diseñar banners para Facebook u otras redes sociales.

Por lo tanto, este proyecto puede ayudar a la comunidad indirectamente si el alumno de bachillerato se motiva para continuar sus estudios de nivel superior e incluso insertarse al campo laboral realizando diseños desde su casa o incorporándose a una empresa.

Es así como se sostiene que la innovación que se desarrolló durante las prácticas profesionales tiene alcances en la normativa, en la práctica docente y en la comunidad.

Conclusiones

Para finalizar, en los siguientes párrafos se presentan los puntos destacados de este trabajo, los cuales se han categorizado para una mayor claridad en: contribuciones al perfil de egreso, sobre la innovación realizada, aportaciones a la institución y a los usuarios, implicaciones y por último, recomendaciones para futuras intervenciones.

Contribuciones al Perfil de egreso

El desarrollo de estas prácticas profesionales contribuye al perfil de la Maestría en Innovación Educativa reforzando la importancia de: relacionar los problemas de la práctica con modelos pertinentes para su solución, tener iniciativas para proponer mejoras educativas, utilizar la tecnología en los ambientes de aprendizaje, pero sobre todo en la importancia de innovar en todo momento.

Es así que, estas prácticas profesionales contribuyen a la primera competencia del perfil de egreso de la Maestría con lo siguiente:

Se sugiere una mejora para el proceso de diseño de innovaciones pedagógicas con un modelo híbrido basado en el modelo ADDIE pero enriquecido con un método proyectual. De esta forma, se sugiere un proceso que toma en cuenta tanto la necesidad de generar experiencias de aprendizaje de calidad (con el modelo ADDIE) como la generación de ideas creativas para incrementar el grado de convencionalidad ante la necesidad de innovar (con el método proyectual de Bruno Munari).

Y por último, estas prácticas profesionales contribuyen a la segunda competencia del perfil de egreso de la Maestría en Innovación Educativa con lo siguiente:

Se sugiere la importancia de integrar a cursos en línea un rico contenido de imágenes que comuniquen visualmente los temas o unidades, lo que mejore el aprovechamiento de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sobre la Innovación realizada

Las prácticas profesionales de la Maestría en Innovación Educativa, realizadas durante el semestre de agosto a diciembre del 2014, permitieron el análisis, diseño y desarrollo de una propuesta de mejora pedagógica, dirigida a la asignatura de Diseño Gráfico Digital, de la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria.

A partir del recorrido realizado en estas memorias se puede concluir que los resultados obtenidos responden de manera positiva a los objetivos planteados.

Es así que, previo a la intervención de las prácticas profesionales, las estrategias didácticas empleadas por el docente de la asignatura de Diseño Gráfico Digital se enfocaban adecuadamente a la enseñanza del uso del software Photoshop, obedeciendo a su perfil profesional como Licenciado en Informática. Sin embargo, no eran apropiadas para enseñar los contenidos básicos y metodológicos del diseño gráfico.

Por lo tanto, dicho docente encontraba limitaciones para emplear estrategias didácticas pertinentes que respondieran a los objetivos de la asignatura, sobre todo que les permitieran a los alumnos desarrollar competencias en creatividad para la generación de documentos gráficos originales.

Con lo anterior, fue acertado proponer una planeación didáctica estructurada a partir de un problema eje. Dicho problema se resuelve a lo largo del curso con la guía del maestro, mientras se abordan los temas básicos de diseño gráfico, se utiliza el software Photoshop como herramienta y se aplica una metodología para la generación de propuestas creativas.

Si bien, las estrategias de la nueva planeación didáctica responden a los objetivos planteados en un principio, esto también fue posible gracias a la incorporación de lo anterior a la plataforma Moodle y al desarrollo de cuatro materiales didácticos que tuvieron el propósito de servir como apoyo y orientación a la enseñanza de los temas de diseño gráfico.

Para finalizar, es importante mencionar que, fuera del período de las prácticas profesionales, el docente a cargo de la asignatura de Diseño Gráfico Digital de la Unidad Académica llevó a cabo la incorporación de la propuesta a su práctica docente. No obstante, ésta implementación no se realizó en su totalidad por cuestión de tiempo, pero permitió tener un primer acercamiento a las mejoras de la intervención.

Por lo tanto, se realizó una evaluación de la innovación a través de una entrevista de cuatro preguntas administrada al responsable del área de formación ocupacional donde se localiza la asignatura de Diseño Gráfico Digital. Los resultados mostraron que: la nueva planeación didáctica permitió que la asignatura tenga un mayor alcance y generó

motivación en los alumnos para realizar las actividades. Asimismo, la autoridad expresó que los materiales didácticos y la incorporación de la nueva planeación a la plataforma Moodle apoyaron acertadamente al docente.

Y por último, se puede concluir que el desarrollo de esta innovación pedagógica, a través de un modelo híbrido que conjuga el modelo ADDIE con un método proyectual, permitió:

- Considerar la generación de experiencias didácticas de calidad.
- Considerar la generación de ideas creativas ante la necesidad de innovar.
- Tener más herramientas para trabajar cada fase del proceso.
- Que cada fase sea más clara.
- Un mejor análisis al considerar los subelementos del problema.

Aportaciones a la Institución y a los usuarios

Por un lado, estas prácticas profesionales aportaron a la UABIC una mejora en su asignatura de Diseño Gráfico Digital alineada a las exigencias vigentes de la Secretaría de Educación Pública y del Modelo Educativo para la Formación Integral de Universidad Autónoma de Yucatán.

Por otro lado, las aportaciones a los usuarios son: primero, el docente a cargo de la asignatura de Diseño Gráfico Digital contó con una planeación didáctica flexible, sencilla y pertinente que facilita y orienta su práctica, principalmente apoyando en la enseñanza de los temas de diseño gráfico.

Segundo, los alumnos cuentan principalmente con una asignatura que no sólo les permite obtener competencias en el uso del software Photoshop, sino que obtener competencias en la elaboración de documentos gráficos digitales eficaces y creativos.

Implicaciones

De igual forma, puede concluirse que el desarrollo de la innovación educativa a través de estas prácticas profesionales implicó adentrarse más en el proceso metodológico del diseño instruccional.

Asimismo, la innovación pedagógica implicó que el maestro reestructurara el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y pese a que no pudo implementar por completo la innovación por cuestiones de tiempo, la propuesta de mejora implicó que el docente

cambiara su perspectiva hacia el diseño gráfico y hacia el tipo de estrategias didácticas pertinentes para esta asignatura.

Recomendaciones para futuras intervenciones

En cuanto a las prácticas profesionales de la Maestría en Innovación Educativa, se recomienda, para futuras intervenciones pedagógicas, considerar técnicas y herramientas que fomenten la creatividad para todas las fases del diseño instruccional, como ejemplo: lluvia de ideas, listas combinadas, metáforas, input aleatorio e incluso otras metodologías como el design thinking.

Y por último, para cerrar con el estudio realizado en estas memorias, se recomienda considerar en la enseñanza del Diseño Gráfico Digital de nivel medio superior lo siguiente: una diversidad de técnicas que fomenten la creatividad en los alumnos como las que propone Sánchez (2011), en su libro *Desarrollo de habilidades del pensamiento: creatividad*; asimismo, se recomienda considerar el tema funcionalidad en el diseño gráfico y sus diferencias con la estética; y, por último, se recomienda fomentar el acercamiento del alumno con los museos para sensibilizarlo con el arte.

Referencias

- Carbonell, J. (2001). *La Aventura de Innovar*. Madrid: Ediciones Morata.
- Chiappe-Laverde, A. (2008). *Diseño instruccional: oficios, fase y proceso*. Educ.educ. 11(2), 229-239. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411215>
- Díaz, A. (2013). *Secuencias de aprendizaje. ¿Un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas?*. Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado. 17(3). 13-33. Recuperado de:
- Elías, A. (2005). *Las estrategias instruccionales: ¿desarrollan la creatividad de los estudiantes de Diseño Gráfico?*. Revista de Artes y Humanidades. 6(13), 35-47. Recuperado de: <http://132.248.9.34/hevila/UNICAREvistadeartesyhumanidadesdelaUniversidadCatolicaCecilioAcosta/2005/vol6/no13/2.pdf>
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Argentina: Ediciones infinito.
- Haro, J. (2009). *Algunas experiencias de innovación educativa*. Arbor,185(Extra). doi:10.3989
- Maché, F. (2012). *Atrévete a ser creativo: pasos para ser creativos*. RINACE. 10(2). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55124596017>
- Martínez, E., Aguirre, M. y Herrera, M. (2007). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento creativo en la enseñanza del Diseño*. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Recuperado de: <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/viewFile/224/219>
- Martínez, R. (2009). *El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos*. Recuperado de: from <http://www.redalyc.org/resumen.oa?id=68812679010>
- MINE. (2014). *Lineamientos de las prácticas profesionales para la Maestría en Innovación Educativa*. Universidad Autónoma de Yucatán.
- Meggs, P. (2000). *Historia del diseño gráfico*. México: Ed. Trillas
- Munari, B. (2004). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilí.
- Página Web UABIC. (2014). *Unidad Académica Bachillerato con Interacción*

- Comunitaria*. Recuperado de <http://www.unidadacademica.uady.mx/>
- Sánchez, M. (2011). *Desarrollo de habilidades del pensamiento: creatividad*. México: Editorial Trillas.
- SEP. (2009). *Diseño. Serie de programas de estudio*. Secretaría de Educación Media Superior. Recuperado de <http://www.dgb.sep.gob.mx/02-m1/03-iacademica/01-programasdeestudio/cf-profesional/CFT/DISENO.pdf>
- SEP. (2011). *Documento base del bachillerato general*. Secretaría de Educación Pública
- Swanson, T. (2005). *ADDIE in the Library: Building a Model for the Information Age Library*. *Community & Junior College Libraries*, 13(2), 51–61. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ843152&lang=es&site=ehost-live>
- Tuning-América Latina (2007). *Proyecto Alfa Tuning América Latina*. Recuperado de: http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=com_docman&Itemid=191&task=view_category&catid=22&order=dmdate_published&ascdesc=DESC
- UABIC. (2009). *Programa Educativo de Nivel Medio Superior. Programa de Enseñanza General. Diseño Gráfico Digital*. Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria.
- UADY. (2010). *Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI). Bachillerato*. Universidad Autónoma de Yucatán.
- UADY. (2012). *Modelo Educativo para la Formación Integral. Bachillerato*. Universidad Autónoma de Yucatán. Recuperado de <http://www.diiie.dgda.uady.mx/page.php?id=13>
- UADY. (n/d). *Guía para la elaboración de la planeación didáctica del Modelo Educativo para la Formación Integral*. Universidad Autónoma de Yucatán. Recuperado de http://mefi.sel.uady.mx/pluginfile.php/3553/mod_label/intro/GUIA%20PARA%20LA%20ELABORACION%20DE%20LA%20PLANEACION%20DIDACTICA.pdf
- UADY. (2014). *Plan de Desarrollo Institucional 2014-2022*. Universidad Autónoma de Yucatán.
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Apéndice

Apéndice A

Instrumento diagnóstico

CUESTIONARIO DIAGNÓSTICO SOBRE LA ASIGNATURA FORMACIÓN OCUPACIONAL 4

El siguiente cuestionario es un instrumento diagnóstico para evaluar en los alumnos la formación y las competencias desarrolladas durante la asignatura de Diseño Gráfico (formación ocupacional 4). Los resultados de este cuestionario permitirán identificar necesidades y oportunidades de mejora para dicha asignatura.

Periodo escolar vigente: 5to 6to Sexo: H M

Instrucciones: Expresé su nivel de aceptación o de rechazo con la escala que se presenta a continuación.

1.-Nunca 2.-Pocas veces 3.-Frecuentemente 4.- Siempre

1. Sobre los objetivos del programa de la asignatura de Diseño Gráfico:

Preguntas:	1	2	3	4
1. Durante la asignatura usé el software Photoshop para el diseño de composiciones visuales.				
2. Durante la asignatura usé el software Dreamweaver para el diseño de composiciones visuales.				
3. Las actividades en las clases me permitieron desarrollar habilidades en el uso de los softwares para Diseño Gráfico.				
4. Ahora puedo crear documentos para transmitir mensajes eficazmente, gracias a los aprendizajes de la asignatura.				
5. Ahora puedo crear documentos para transmitir mensajes creativamente, gracias a los aprendizajes de la asignatura.				
6. Ahora puedo crear documentos para comunicarme de forma impresa, gracias a los aprendizajes de la asignatura.				
7. Ahora puedo crear documentos para comunicarme de forma electrónica, gracias a los aprendizajes de la asignatura.				

2. Sobre los conocimientos en los fundamentos del Diseño Gráfico

Preguntas:	1	2	3	4
8. En la asignatura realicé actividades para sensibilizarme con el arte.				
9. En la asignatura realicé actividades para participar en la interpretación de diferentes géneros del arte.				
10. En la asignatura realicé actividades para emitir mensajes mediante el uso de símbolos.				
11. En la asignatura realicé actividades usando formas, figuras y colores.				
12. En la asignatura realicé actividades para resolver problemas de la vida real.				
13. En la asignatura realicé actividades para expresar sentimientos en composiciones visuales.				
14. En la asignatura realicé actividades para desarrollar diseños estéticos.				
15. En la asignatura realicé composiciones visuales teniendo como referencia una imagen que me proporcionó el maestro.				

1.-Nunca 2.-Pocas veces 3.-Frecuentemente 4.- Siempre

Preguntas:	1	2	3	4
16. En la asignatura realicé composiciones visuales sin que el maestro me proporcione imágenes de referencia.				
17. En la asignatura aprendí a crear composiciones visuales que salgan de mi creatividad (sin usar el software).				
18. Cuando realizo un diseño uso un método o proceso que incluye el boceto.				
19. Cuando realizo un diseño uso un método o proceso que incluye la investigación.				

3. Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral.

Instrucciones: Elige la respuesta que consideres adecuada colocando una X sobre la línea correspondiente.

20. ¿Te has podido insertar en el campo laboral del diseño gráfico, aunque sea por un corto tiempo?

No Sí

21. Si tu respuesta a la pregunta anterior fue SÍ, marca dónde:

- Trabajador autónomo
- Agencia de Publicidad
- Despacho de diseño
- Empresas de servicios publicitarios y promocionales.
- Agencia de Publicidad
- Despacho de diseño
- Oficinas de promoción y difusión cultural en instituciones públicas y privadas
- Empresas de servicios publicitarios y promocionales
- Empresas de rotulación e impresión digital
- Empresas fabricantes de letreros luminosos
- Otros _____

22. ¿Cuántos diseños has realizado desde que cursaste la asignatura de diseño gráfico? (puede ser de forma independiente o en una empresa).

Ninguno Menos de 3 De 3 a 5 Más de 5

23. ¿De qué área realizas más diseño gráfico?

para web para impresión ninguno

24. Para ti ¿Qué puede ser más complicado al momento de realizar un diseño gráfico?

Usar los softwares Usar mi creatividad Otro _____

25. Ahora que has cursado la asignatura de Diseño Gráfico ¿Consideras que saber usar los software es suficiente para que puedas insertarte al campo laboral?

Sí No

26. Marca todas las características que consideras necesarias para realizar diseño gráfico.

- estética
- creatividad
- resolución de problemas
- metodología
- conocimiento de la psicología del color
- conocimiento de los fundamentos del diseño (forma, línea, dirección, significado, función).
- manejo de software
- innovación
- investigación
- apreciación del arte

Apéndice B

Tablas de frecuencia

Dimensión 1. Sobre los objetivos del programa de la asignatura de Diseño Gráfico

Preguntas:	Nunca F %	Pocas veces F %
1. Durante la asignatura usé el software Photoshop para el diseño de composiciones visuales.	2 2.1	6 6.4
2. Las actividades en las clases me permitieron desarrollar habilidades en el uso de los softwares para Diseño Gráfico.	1 1.1	17 18.1
3. Ahora puedo crear documentos para transmitir mensajes eficazmente, gracias a los aprendizajes de la asignatura.	2 2.1	18 19.1
4. Ahora puedo crear documentos para transmitir mensajes creativamente, gracias a los aprendizajes de la asignatura.	2 2.1	17 18.1
5. <u>Ahora puedo crear documentos para comunicarme de forma impresa, gracias a los aprendizajes de la asignatura.</u>	<u>6</u> <u>6.4</u>	<u>26</u> <u>27.7</u>
6. <u>Ahora puedo crear documentos para comunicarme de forma electrónica, gracias a los aprendizajes de la asignatura.</u>	<u>8</u> <u>8.5</u>	<u>22</u> <u>23.4</u>

Tabla 1. La tabla anterior muestra que dentro de la dimensión "Sobre los objetivos del programa de la asignatura de Diseño Gráfico" los alumnos, en un mínimo de 30% de frecuencia, actualmente no crean documentos para comunicarse de forma impresa y tampoco de forma electrónica a partir de los aprendizajes de la asignatura.

Dimensión 2. Sobre los conocimientos en los fundamentos del Diseño Gráfico

Preguntas:	Nunca F %	Pocas veces F %
7. En la asignatura realicé actividades para sensibilizarme con el arte.	<u>10</u> 10.6	<u>33</u> 35.1
8. En la asignatura realicé actividades para participar en la interpretación de diferentes géneros del arte.	<u>18</u> 19.1	<u>39</u> 41.5
9. En la asignatura realicé actividades para emitir mensajes mediante el uso de símbolos.	<u>8</u> 8.5	<u>22</u> 23.4
10. En la asignatura realicé actividades usando formas, figuras y colores.	<u>1</u> 1.1	<u>6</u> 6.4
11. En la asignatura realicé actividades para resolver problemas de la vida real.	<u>17</u> 18.1	<u>30</u> 31.9
12. En la asignatura realicé actividades para expresar sentimientos en composiciones visuales.	<u>9</u> 9.6	<u>33</u> 35.1
13. En la asignatura realicé actividades para desarrollar diseños estéticos.	<u>4</u> 4.3	<u>20</u> 21.3
14. En la asignatura realicé composiciones visuales teniendo como referencia una imagen que me proporcionó el maestro.	<u>2</u> 2.1	<u>6</u> 6.4
15. En la asignatura realicé composiciones visuales sin que el maestro me proporcione imágenes de referencia.	<u>21</u> 22.3	<u>38</u> 40.4
16. En la asignatura aprendí a crear composiciones visuales que salgan de mi creatividad (sin usar el software).	<u>19</u> 20.2	<u>36</u> 38.3
17. Cuando realizo un diseño uso un método o proceso que incluye el boceto.	<u>11</u> 11.7	<u>25</u> 26.6
18. Cuando realizo un diseño uso un método o proceso que incluye la investigación.	<u>26</u> 27.7	<u>33</u> 35.1

Tabla 2. La tabla anterior muestra que dentro de la dimensión "Sobre los conocimientos en los fundamentos del Diseño Gráfico " los alumnos, en un mínimo de 30% de frecuencia, durante la asignatura no realizaron actividades donde: se sensibilicen con el arte, interpreten diferentes géneros del arte, resuelvan problemas de la vida real, expresen sentimientos en composiciones visuales, realicen composiciones visuales sin que el maestro les proporcione imágenes de referencia y realicen composiciones sin usar el software. Asimismo, con un mínimo de 30% de frecuencia, los alumnos cuando diseñan no usan un método que incluya el boceto y la investigación.

3. Sobre la aplicación de lo aprendido en el mundo laboral.

Pregunta:	SI F %	NO F %
19. ¿Te has podido insertar en el campo laboral del diseño gráfico, aunque sea por un corto tiempo?	14 14.9	80 85.1

Tabla 3. La tabla anterior muestra que en un mínimo del 30% de frecuencia los alumnos no se han podido insertar en el campo laboral.

Pregunta:	Trabajo autónomo F % % Valido	Agencia de publicidad F % % Valido	Empresa de rotulación e impresión F % % Valido	Fabricante de letreros luminosos F % % Valido	otros F & % Valido
20. Si tu respuesta a la pregunta anterior fue SÍ, marca dónde:	6 6.4 42.9	4 4.3 28.6	1 1.1 7.1	1 1.1 7.1	2 2.1 14.3

Tabla 4. La tabla anterior muestra que en un mínimo de 30% de frecuencia los alumnos que se han insertado en el campo laboral lo han hecho trabajando de forma autónoma.

Pregunta:	Ninguno F %	Menos de 3 F %	De 3 a 5 F %	Más de 5 F %
21. ¿Cuántos diseños has realizado desde que cursaste la asignatura de diseño gráfico? (puede ser de forma independiente o en una empresa).	12 12.8	24 25.5	24 25.5	34 36.2

Tabla 5. La tabla anterior muestra que en un mínimo de 30% de frecuencia, los alumnos han realizado menos de 3 diseños desde que cursaron la asignatura.

Pregunta:	Para Web	Para Impresión	Ninguno
	F %	F %	F %
22. ¿De qué área realizas más diseño gráfico?	40 42.6	<u>37</u> 39.4	17 18.1

Tabla 6. La tabla anterior muestra que no hay un rango mayor al 30% de diferencia entre las áreas en la que los alumnos realizan más diseños.

Pregunta:	Usar los Softwars	Usar mi Creatividad	Otros
	F %	F %	F %
23. Para ti ¿Qué puede ser más complicado al momento de realizar un diseño gráfico?	50 53.2	<u>33</u> 35.5	10 10.6

Tabla 7. La tabla anterior muestra que no hay un rango mayor a 30% de diferencia entre lo que resulta más complicado para los alumnos, usar el software o usar la creatividad.

Pregunta:	SI	NO
	F %	F %
24. Ahora que has cursado la asignatura de Diseño Gráfico ¿Consideras que saber usar los software es suficiente para que puedas insertarte al campo laboral?	53 56.4	<u>40</u> <u>42</u>

Tabla 8. La tabla anterior muestra que en un mínimo del 30% de frecuencia los alumnos consideran que usar los Software nos es suficiente para que puedan insertarse en el campo laboral.

Pregunta:	SI NECESARIO	NO NECESARIO
	F %	F %

26. Marca todas las características que consideras necesarias para realizar diseño gráfico:		
estética	67 71.3	25 26.6
creatividad	90 95.7	2 2.1
resolución de problemas	41 43.6	<u>51</u> 54.3
metodología	38 40.4	<u>54</u> 57.4
conocimiento de la psicología del color	27 28.7	<u>65</u> 69.1
conocimiento de los fundamentos del diseño (forma, línea, dirección, significado, función).	64 68.1	28 29.8
manejo de software	86 91.5	6 6.4
innovación	70 74.5	22 23.4
investigación	29 30.9	<u>63</u> 67.0
apreciación del arte	47 50.0	<u>45</u> 47.9
habilidad para crear composiciones visuales	79 84.0	13 13.8
habilidad para dibujar	48 51.1	<u>44</u> 46.8

Tabla 9. La tabla anterior muestra que en un mínimo del 30% de frecuencia los alumnos no consideran como necesario para realizar un diseño recurrir a las siguientes características: resolución de problemas, metodología, conocimientos de la psicología del color, investigación, apreciación del arte, habilidades para dibujar.

Apéndice C

Plan de temas de diseño por incorporar a la nueva Planeación Didáctica

Temas por incorporar	Breve justificación del tema
1. Contexto del diseño. 1.1. Definición de diseño y sus áreas de aplicación. 1.2. Estética y funcionalidad.	Estos temas le permitirán al alumno tener un conocimiento del contexto del diseño gráfico, es decir, una introducción a dicho campo profesional. Es importante que el alumno conozca el concepto de diseño y comprenda la diferencia entre realizar una obra de arte y realizar un diseño gráfico, tomando en cuenta que el diseño, a diferencia de la obra plástica, implica funcionalidad. La obra plástica es realizada con fines de belleza y solo para ser admirada.
2. Fundamentos del diseño. 2.1. Forma 2.2. Color 2.3. Textura 2.4. Composición	Estos temas pretenden que el alumno conozca los elementos de expresión y contenido que tiene disponible en el software para la realización de todo diseño. Asimismo, con estos temas conocerá opciones para agrupar figuras y conseguir el mejor efecto.
3. Diseño aplicado a la resolución de problemas reales. 3.1. Metodología para diseñar.	Es importante que el alumno enfrente el diseño gráfico como una labor para la resolución de problemas visuales y que enfoque dichos esfuerzos en la solución de problemas reales. Para ello, estos temas le permitirán conocer y aplicar una metodología para un trabajo objetivo tomando en cuenta las necesidades del cliente, la investigación y el bocetaje como etapas de planeación, previo a la manipulación del software.

Apéndice D

Planeación Didáctica como propuesta de mejora para la asignatura de Diseño Gráfico Digital de la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria

Universidad Autónoma de Yucatán
 Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria
PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

DATOS GENERALES DE IDENTIFICACIÓN

Nombre de la asignatura	Diseño Gráfico Digital
Tipo	Formación Ocupacional
Modalidad	Presencial
Ubicación	Cuarto semestre
Duración total en horas	40
Créditos	3
Requisitos académicos previos	Ninguno
Horas presenciales	40
Horas no presenciales	0

COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Desarrolla soluciones gráficas para medios electrónicos e impresos apoyándose de la tecnología con la finalidad de atender necesidades de comunicación visual en su comunidad considerando el trabajo creativo, innovador y metodológico para dar respuestas funcionales.

CONTEXTUALIZACIÓN

El Diseño Gráfico toma relevancia en nuestra sociedad por su capacidad de atender necesidades de comunicación visual tratando a la imagen como elemento de información, de formación e incluso como medio para la transmisión de la cultura y del conocimiento. En Yucatán el Diseño Gráfico abarca un amplio campo ocupacional en departamentos de gobierno, en empresas privadas como despachos de diseño, talleres de impresión, agencias de publicidad, etc., e incluso el trabajo de forma independiente realizando diseños tanto para grandes empresas, como para pequeños negocios.

La asignatura de Diseño Gráfico Digital de la UABIC pretende que los alumnos adquieran las competencias para atender necesidades o problemas de comunicación visual de su comunidad, considerando los recursos económicos y las circunstancias del contexto. En esta asignatura, el alumno adquiere las competencias para combinar el uso de un software para diseño, los fundamentos de diseño, un método de diseño, una actitud creativa y colaborativa y valores éticos a partir de un problema eje que se desarrolla durante toda la asignatura. Asimismo, esta asignatura pretende que el alumno se aun agente de cambio en la sociedad y desarrolle competencias para continuar su formación o insertarse al campo laboral en empresas privadas o de forma independientes.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES QUE SE MÓVILIZAN EN LA ASIGNATURA

1. Resuelve problemas de comunicación visual con la finalidad de atender necesidades de su comunidad considerando la innovación, la creatividad, la metodología y el trabajo cooperativo.
2. Crea documentos gráficos impresos y electrónicos usando adecuadamente la tecnología con la finalidad de responder a las demandas de la sociedad actual considerando sus conocimientos, principios y valores.
3. Comparte su trabajo ante los demás con la finalidad de retroalimentar su experiencia considerando la argumentación para su defensa y la evaluación como un medio de crecimiento.
3. Valora el Diseño Gráfico como medio para su inserción al campo laboral y/o para la continuación de sus estudios, considerando su responsabilidad con la sociedad.

UNIDADES Y COMPETENCIAS

Unidades	Competencias (para la vida del estudiante)		
	Duración HP	HNP	
I. Introducción al Diseño Gráfico Digital	Identifica la función del Diseño Gráfico con la finalidad de reconocer su importancia en la sociedad, considerando sus conocimientos y experiencias previas.	4	0

II. El Diseño Gráfico Digital como apoyo a las empresas.	Estima un problema de comunicación visual de su comunidad con la finalidad de comprender causas, consecuencias y posibles soluciones, considerando el trabajo cooperativo y el empleo responsable de las TIC.	6	0
III. El diseño de logotipo	Crea un logotipo usando Photoshop con la finalidad de resolver un problema de comunicación visual de su comunidad, considerando el trabajo cooperativo y el empleo de una metodología para llegar a la innovación.	16	0
IV. El diseño de documentos gráficos para impresión y web.	Integra los fundamentos de diseño y el uso del Photoshop con la finalidad de desarrollar documentos para impresión y para web que respondan a una necesidad de su comunidad, considerando su responsabilidad social y ambiental.	14	0

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS GENERICAS EN LA ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERICAS	UNIDAD I	UNIDAD II	UNIDAD III	UNIDAD IV
Toma decisiones de índole académica y personal, de manera responsable.	X	X	X	X
Usa las TIC en diversos contextos de manera pertinente y responsable.		X	X	X
Aplica los conocimientos de acuerdo con el contexto y requerimientos de la situación, con pertinencia.	X		X	X
Desarrolla un pensamiento crítico, reflexivo, creativo e innovador en los contextos en los que se desenvuelve, de manera oportuna.	X	X	X	X
Soluciona problemas de forma innovadora y creativa utilizando habilidades de investigación.		X	X	X
Trabaja de manera cooperativa con otros en ambientes multi-étnico y transcultural.		X	X	X
Resuelve problemas en contextos locales, nacionales e internacionales, considerando los criterios del desarrollo sostenible.		X	X	X
Participa en manifestaciones artísticas y culturales en su quehacer cotidiano, de manera positiva y respetuosa.	X	X	X	X

SECUENCIA DIDÁCTICA UNIDAD I

Unidad I		Introducción al Diseño Gráfico Digital			Duración	
Competencia		Identifica la función del Diseño Gráfico con la finalidad de reconocer su importancia en la sociedad, considerando sus conocimientos y experiencias previas.			4P 1HP	
SECUENCIA DE CONTENIDOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	DESARROLLO DE CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Desarrollar	
Contexto del diseño gráfico digital	El estudiante identifica para qué sirve el diseño gráfico y sus herramientas, reconoce que se necesita ser creativo y objetivo, asimismo consigue diferenciar un diseño gráfico cuyo objetivo es resolver un problema de una obra plástica cuyo objetivo es ser apreciada.	<ul style="list-style-type: none"> Función del Diseño Gráfico Digital en mi sociedad. Herramientas del diseño gráfico: creatividad, estética, funcionalidad (a partir de un método), técnicas (como la pintura, el dibujo y la fotografía) y tecnología (el Photoshop como herramienta de apoyo al DG). 	<p>Actividad focal introducción Reflexión Preguntas exploratorias Preguntas intrínsecas Ilustraciones</p>	<p>Actividad focal introductoria Descripción: Mediante una actividad focal introductoria el maestro plantea la siguiente situación: tiene la necesidad de vender una botella (o cualquier otro objeto simple) atribuyéndole un uso creativo y haciendo publicidad. En seguida los alumnos, usando su creatividad, deberán inventar el uso creativo del objeto para que sea atractivo al consumidor y crear un cartel para promocionarlo. Al finalizar los alumnos deberán exponer sus resultados y por último deberán votar por el más creativo y funcional opinando qué estuvo bien y porqué. Recursos: Hojas en blanco, lápiz, plumones y colores.</p> <p>ADA 1. Descripción: Mediante una exposición apoyada con medios audiovisuales y preguntas intrínsecas el maestro presenta los temas Diseño Gráfico en mi sociedad y Herramientas del Diseño Gráfico. Posteriormente los alumnos, mediante la estrategia de elaboración integran la nueva información con los conocimientos previos realizando dos ilustraciones, una publicitaria donde mejor en el cartel de la actividad focal introductoria y otra donde realicen una ilustración pero decorativa del mismo objeto, el objetivo es que los alumnos logren diferenciar el diseño gráfico de la obra plástica.</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Video del tema El diseño Gráfico en mi sociedad http://youtu.be/6WHAfr5Yta4 / http://vimeo.com/114159658 Video herramientas del diseño gráfico http://youtu.be/FVlaF7BJJQ / http://vimeo.com/114159659 Video "Todo es diseño" https://www.youtube.com/watch?v=kzlljE0S8MI Proyector Pojas en blanco 	4	0

- Lápis, plumones y/o colores.

SECUENCIA DIDACTICA UNIDAD II

El Diseño Gráfico Digital en mi comunidad

Estima un problema de comunicación visual de su comunidad con la finalidad de comprender causas, consecuencias y posibles soluciones, considerando el trabajo cooperativo y el empleo responsable de las TIC.

Unidad II

Competencia

SECUENCIA DE CONTENIDOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	DESAGREGADO DE CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
				Descripción	Duración HH HhP
Introducción a una necesidad de Diseño Gráfico en mi comunidad	El estudiante empieza a comprender la función del diseño gráfico en su realidad ya que aborda una necesidad de su comunidad mientras sigue un método.	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de una necesidad en mi comunidad 	Exposición Organizador gráfico Trabajo cooperativo Búsqueda de la información Selección de la información Autorregulación	Diagnóstico y presentación de Necesidades Descripción: Mediante preguntas el maestro indaga sobre qué necesidades de comunicación de la comunidad conocen los alumnos. Después mediante una exposición el maestro presentará las necesidades (o necesidad) de la comunidad que los alumnos deberán resolver mediante el diseño gráfico a lo largo del curso, cada necesidad deberá incluir diseño de logotipo como identificador, diseño de publicidad para impresión y para medios electrónicos. Enseguida el maestro crea grupos formales de aproximadamente 5 personas, específicos los objetivos para cada grupo (en caso de varias necesidades, a cada equipo le tocará una necesidad diferente por atender) y asigna roles para asegurar la interdependencia positiva. Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Presentación de problemas o necesidades de la comunidad https://www.dropbox.com/s/k1y9a6t6hc7s/wel/Presntacionnecesidades_U2.pdf?dl=0 	2 0
				ADA 2 Descripción: Mediante un organizador gráfico el maestro expondrá el Método Proyectual de Bruno Munari considerando los cuatro primeros pasos para esta actividad. En los equipos y mediante la estrategia búsqueda de información y selección de información los alumnos trabajarán con la necesidad de su comunidad desarrollando los pasos: 1) Problema 2) Descripción del problema 3) Elementos del problema*.	

<p>4) Recolección de datos* (Incluir investigación de qué es un logotipo, una publicidad, un cartel, un volante, un banner, etc. Y fomentar el uso responsable de las TICs).</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizador gráfico sobre el Método Proyectual http://poppel.com/app/ - /2227980 • Proyector 		<p>4</p> <p>0</p>
<p>Introducción al Photoshop como herramienta para diseñar</p> <p>El estudiante reconoce la tecnología que le servirá como herramienta para diseñar.</p>	<p>• Entorno de trabajo de Photoshop</p> <p>• Manipulación de imágenes y documentos en Photoshop</p> <p>- Tamaño, resolución, fondo de un documento nuevo y capas.</p> <p>Estrategia de enseñanza: Demostración, tutoriales</p> <p>Estrategia de aprendizaje: aprendizaje autónomo, análisis crítico, repaso y prácticas de ejercicios.</p>	<p>Evaluación diagnóstica</p> <p>Descripción: El maestro realizará una evaluación diagnóstica para conocer cuántos alumnos y en qué medida conocen el software Photoshop.</p> <p>ADAS.</p> <p>Descripción: Mediante la demostración y el apoyo de medios audiovisuales el maestro expone la manipulación de imágenes y documentos en Photoshop y da a conocer el entorno de trabajo. En seguida los estudiantes practican individualmente los ejercicios propuestos</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vídeos tutoriales • Proyector • Software Photoshop <p>*Pasos del Método Proyectual para Diseño</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA UNIDAD III

<p>Unidad III</p> <p>El diseño de logotipo</p>	<p>Crea un logotipo usando Photoshop con la finalidad de resolver un problema de comunicación visual de su comunidad, considerando el trabajo cooperativo y el empleo de una metodología para llegar a la innovación.</p>			
<p>Competencia</p>				
<p>SECUENCIA DE CONTENIDOS</p>	<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</p>	<p>DESAGREGADO DE CONTENIDOS</p>	<p>ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</p>	<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p>
<p>Los fundamentos para diseñar.</p>	<p>El estudiante reconoce los</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos de Expresión: color, 	<p>ADA 4.</p> <p>Descripción: Mediante una exposición apoyada con medios</p>	<p>Descripción</p>	<p>Oración I.P. I.I.P.</p> <p>4 0</p>

<p>elementos que tiene a su disposición para expresarse. Considera las propiedades del color, la forma y la textura para tomar decisiones y planear un diseño, asimismo considera las diferentes opciones de organizar los elementos recurriendo al boceto.</p>	<p>forma, textura y composición</p> <p>Exposición, preguntas exploratorias, ilustraciones, analogías, organizador gráfico, investigación, análisis crítico, realización de inferencias, lluvia de ideas, comunicación.</p>	<p>audiovisuales el maestro presenta el tema Elementos de expresión: color, forma, textura y composición. Enseguida el maestro proyecta composiciones gráficas (logotipos, cartelas, volantes, etc.) para observación de los alumnos y realiza preguntas exploratorias centradas en cómo los Elementos de Expresión están presentes en dichas composiciones.</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación sobre los Elementos de Expresión http://youtu.be/R7xt8p0vdGE • Elementos básicos de comunicación http://youtu.be/0F3K9aM/G8E • Circuito cromático (combinación) http://youtu.be/4Z7hJAd-MTM <p>Círculo cromático http://youtu.be/5MBEXak4eE</p>
<p>ADA 5.</p> <p>Descripción: Mediante un discurso el maestro presenta el elemento del problema que se resolverá en esta etapa: El logotipo. Enseguida mediante un organizador gráfico el maestro expone el quinto y sexto paso del Método Proyectual. Los alumnos recuperan su resolución de datos del ADA 2 sobre la necesidad de su comunidad, seleccionan la nueva información sobre los Elementos de Expresión realizan los siguientes pasos del Método:</p> <p>5) Análisis de los datos". Consiste en comparar y analizar cómo se ha resuelto la necesidad en otros casos tomando en cuenta los Elementos de Expresión y distinguiendo qué se puede usar y qué no para la nueva creación. Se puede recurrir a la estrategia acrómeros para pensar y lluvia de ideas(En equipo)</p> <p>6) Creatividad". Consiste en reemplazar a la idea intuitiva después de haber analizado los datos y proyectar las posibles soluciones recurriendo a estrategias como la innovación y el bocetaje. En este punto el alumno deberá inferir la posible solución al logotipo expresándose a través de esbozos y de organizadores gráficos. Individualmente cada alumno entrega su propuesta en un esbozo (Es importante formar r en el alumno el uso de hojas recicladas para bocetar)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizador gráfico sobre el Método http://poppel.com/app/ - /2227930 • Lluvia de ideas http://youtu.be/044PzJ_vcHo 	<p>ADA 5.</p> <p>Descripción: Mediante un discurso el maestro presenta el elemento del problema que se resolverá en esta etapa: El logotipo. Enseguida mediante un organizador gráfico el maestro expone el quinto y sexto paso del Método Proyectual. Los alumnos recuperan su resolución de datos del ADA 2 sobre la necesidad de su comunidad, seleccionan la nueva información sobre los Elementos de Expresión realizan los siguientes pasos del Método:</p> <p>5) Análisis de los datos". Consiste en comparar y analizar cómo se ha resuelto la necesidad en otros casos tomando en cuenta los Elementos de Expresión y distinguiendo qué se puede usar y qué no para la nueva creación. Se puede recurrir a la estrategia acrómeros para pensar y lluvia de ideas(En equipo)</p> <p>6) Creatividad". Consiste en reemplazar a la idea intuitiva después de haber analizado los datos y proyectar las posibles soluciones recurriendo a estrategias como la innovación y el bocetaje. En este punto el alumno deberá inferir la posible solución al logotipo expresándose a través de esbozos y de organizadores gráficos. Individualmente cada alumno entrega su propuesta en un esbozo (Es importante formar r en el alumno el uso de hojas recicladas para bocetar)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizador gráfico sobre el Método http://poppel.com/app/ - /2227930 • Lluvia de ideas http://youtu.be/044PzJ_vcHo 	<p>ADA 5.</p> <p>Descripción: Mediante un discurso el maestro presenta el elemento del problema que se resolverá en esta etapa: El logotipo. Enseguida mediante un organizador gráfico el maestro expone el quinto y sexto paso del Método Proyectual. Los alumnos recuperan su resolución de datos del ADA 2 sobre la necesidad de su comunidad, seleccionan la nueva información sobre los Elementos de Expresión realizan los siguientes pasos del Método:</p> <p>5) Análisis de los datos". Consiste en comparar y analizar cómo se ha resuelto la necesidad en otros casos tomando en cuenta los Elementos de Expresión y distinguiendo qué se puede usar y qué no para la nueva creación. Se puede recurrir a la estrategia acrómeros para pensar y lluvia de ideas(En equipo)</p> <p>6) Creatividad". Consiste en reemplazar a la idea intuitiva después de haber analizado los datos y proyectar las posibles soluciones recurriendo a estrategias como la innovación y el bocetaje. En este punto el alumno deberá inferir la posible solución al logotipo expresándose a través de esbozos y de organizadores gráficos. Individualmente cada alumno entrega su propuesta en un esbozo (Es importante formar r en el alumno el uso de hojas recicladas para bocetar)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizador gráfico sobre el Método http://poppel.com/app/ - /2227930 • Lluvia de ideas http://youtu.be/044PzJ_vcHo

<p>El photoshop y el diseño de un logotipo</p>	<p>El estudiante adquiere las destrezas básicas para usar el Photoshop y consigue aplicar los fundamentos del diseño usando en mismo software para crear un logotipo.</p>	<p>Tecnologías*</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color en Photoshop. Sistemas de color CMYK y RGB • Forma en Photoshop: Las herramientas de pintura y edición, borrado, trazado. • Textura en Photoshop: Aplicación de textura digital. • Texto básico en Photoshop • Formatos de un logotipo. 	<p>Exposición, demostración, aprendizaje autónomo, investigación, análisis crítico, repaso, prácticas de ejercicios, realización de inferencias, lluvia de ideas, comunicación, experimentación, valoración.</p>	<p>• Sombreros para pensar http://youtu.be/NNVEn2TEBg</p> <p>• Presentación el Bocoeto http://youtu.be/wlTh7Tj_vRI</p> <p>• Dibujar personas sencillamente http://youtu.be/BLJodiCa3d8</p> <p>ADA 6.</p> <p>Descripción: Mediante un organizador gráfico el maestro presenta el séptimo, octavo y noveno paso del Método Proyectual: 7) Materiales y tecnología*, 8) Experimentación* y 9) Modelos*, mencionado cómo estos se desarrollarán aprendiendo a usar el Photoshop. Enseguida mediante la demostración el maestro expone los temas color, forma textura, texto básico y formatos en Photoshop; el alumno experimenta con el programa, practica y transfiere los conocimientos y habilidades para crear diferentes modelos del logotipo (se sugiere que sean mínimo dos modelos). Al final los alumnos deben entregar sus modelos justificados para someterse al décimo paso del Método Proyectual: 10) Verificación*.</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizador gráfico sobre el Método Proyectual http://popplet.com/sgpp/ - /2227880 • Guía Photoshop CSS http://www.auladoc.es/photoshop-085/index.htm • Tutoriales sobre los temas color, forma textura, texto y formatos en Photoshop • Proyector <p>*Pasos del Método Proyectual para Diseño</p>	12 0
--	---	--	--	---	------

SECUENCIA DIDÁCTICA UNIDAD IV

Unidad IV

El diseño de documentos gráficos para impresión y para web

Competencia

Integra los fundamentos de diseño y el uso del Photoshop con la finalidad de desarrollar documentos para impresión y para web que respondan a una necesidad de su comunidad, considerando su responsabilidad social y ambiental.

SECUENCIA DE CONTENIDOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	DESAGREGADO DE CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Descripción	Duración HP HNP
El Photoshop y el diseño de publicidad para impresión.	El estudiante adquiere destrezas más avanzadas en el uso del Photoshop y consigue integrar el uso del software, el uso de un método y los fundamentos del diseño para crear documentos más complejos, como por ejemplo publicidad para impresión (carteles, volantes, lonas, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de color CMYK • Fotografía digital • Texto avanzado (párrafos) • Formatos para impresión. 	Exposición, analogías, demostración, investigación, aprendizaje autónomo, análisis crítico, repaso, práctica de ejercicios, realización de inferencias, lluvia de ideas, comunicación, experimentación, valoración.	<p>ADA7. Diagnóstico</p> <p>Descripción: Mediante el discurso el maestro retoma las necesidades de la comunidad por resolver, es decir el problema, haciendo énfasis en el elemento del problema que se resolverá en esta etapa: Publicidad para impresión. Eresguída, mediante la analogía y preguntas exploratorias relaciona la primera actividad local introductoria (publicidad de un objeto simple) con lo que se realizará en esta actividad. Por último el maestro utiliza el organizador gráfico para hacer un repaso del Método Projectual relacionando el proceso para diseñar una publicidad con el proceso que se levó para diseñar el logotipo.</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de problemas o necesidades de la comunidad https://www.dropbox.com/s/ix1y56efhnc7swcl/Presentacion necesidades_U2.ppt?dl=0 • Organizador gráfico sobre el Método Projectual http://popplet.com/app/ - 2227980 <p>ADA8.</p> <p>Descripción: Mediante la demostración y el apoyo de medios audiovisuales el maestro expone los temas Sistema de color CMYK, Fotografía digital, texto avanzado, formatos para impresión. En el transcurso los estudiantes practican individualmente los ejercicios propuestos y retoman sus conocimientos y habilidades para aplicar de nuevo el método projectual (a partir del paso 5) y así desarrollar modelos a la necesidad de Publicidad impresa (carteles, volantes, lonas). Es importante que en este punto el alumno concientice la importancia de los recursos sustentables.</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizador gráfico sobre el Método Projectual http://popplet.com/app/ - 2227980 • ADA 2. Elementos del problema, definición del problema, elementos del problema y recopilación de datos) • Guía Photoshop CS5 http://www.auladec.es/photoshop-cs5/index.htm • Fotografía digital http://www.auladec.es/photoshop/10_1.htm • Composición de formas, texto y recortes http://youtu.be/n7wjeS_007hQ?list=PLomW64AdULlB6B6FJestH5T__0ThakTR • Impresión de imágenes http://www.auladec.es/photoshop/11_1.htm • Sistema de color CMYK http://www.auladec.es/photoshop-cs5/a_1_6_1.htm 	10 0

<p>El estudiante transfiere sus habilidades para crear documentos para medios electrónicos, como por ejemplo banners de publicidad para una red social o una página web.</p>	<p>El estudiante transfiere sus habilidades para crear documentos para medios electrónicos, como por ejemplo banners de publicidad para una red social o una página web.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistema de color RGB • Formatos para web 	<p>Estrategia de enseñanza: Exposición, demostración, tutoriales, analogías.</p> <p>Estrategia de aprendizaje: aprendizaje autónomo, análisis crítico, repaso, práctica de ejercicios, comunicación, aplicación de modelos para interpretar situaciones</p>	<p>ADA 9.</p> <p>Descripción: Mediante el discurso el maestro retoma las necesidades de la comunidad haciendo énfasis en el elemento del problema que se resolverá en esta etapa: Publicidad para la web. Mediante la demostración y el apoyo de medios audiovisuales el maestro expone los temas Sistema de color RGB y formatos para web. En el transcurso los estudiantes practican individualmente los ejercicios propuestos y retoman sus conocimientos y habilidades para aplicar de nuevo el método proyectual (a partir del paso 5) y así desarrollar modelos a la necesidad de Publicidad para web (banners para facebook, banners para blog, iconos de perfil).</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizador gráfico sobre el Método Proyectual http://popplet.com/app/ - /2227980 • Software Photoshop • ADA 2. (elementos del problema, definición del problema, elementos del problema y recopilación de datos). 	4	0
--	--	---	--	---	---

EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO

EVALUACION DE PROCESO		
Estrategia de evaluación	Criterios de evaluación	Ponderación
<p>ADIA 1 (individual): Portafolio, lista de cotejo.</p>	<p>Se ve una clara diferenciación entre el cartel y la ilustración decorativa. Reflexionó acerca de la diferencia entre el diseño gráfico y la obra plástica reflejándolo en sus ilustraciones.</p> <p>Para el portafolio se observa al menos una foto como evidencia de la actividad, y describió su aprendizaje.</p>	5%
<p>ADIA 2 (equipo): Portafolio, rúbrica para evaluar investigación y trabajo cooperativo.</p>	<p>Se siguieron los pasos del Método Projectual, identificaron los elementos del problema, recolectaron datos de calidad y trabajaron cooperativamente.</p> <p>Para el portafolio se observa al menos una foto como evidencia de la actividad, y describió su aprendizaje.</p>	5%
<p>ADIA 5 (parcialmente en equipo e individual) Portafolio, lista de cotejo para evaluar propuesta de boceto.</p>	<p>Se siguieron los pasos del Método Projectual. Se analizaron los datos en cooperación de todos los integrantes tomando en cuenta los elementos de expresión color, forma, textura y composición.</p> <p>Individualmente el alumno realizó un boceto debidamente justificado con el análisis de los datos y los elementos de expresión.</p> <p>Para el portafolio se observa al menos una foto como evidencia de la actividad, y describieron su aprendizaje individualmente y como equipo.</p>	5%
<p>ADIA 6 (individual): Portafolio, lista de cotejo para evaluar la práctica del Photoshop y los modelos del logotipo.</p>	<p>Practicó individualmente los ejercicios propuestos. Integró sus conocimientos y habilidades en el uso del software y los fundamentos del diseño siguiendo los pasos del método projectual para desarrollar modelo del logotipo (como continuación de la necesidad de su comunidad que le fue asignada).</p> <p>Para el portafolio se observa al menos una foto como evidencia de la actividad, y describió su aprendizaje.</p>	10%
<p>ADIA 8 (individual): Portafolio, lista de cotejo para evaluar publicidad para impresión.</p>	<p>Practicó individualmente los ejercicios propuestos. Integró sus conocimientos y habilidades en el uso del software y los fundamentos del diseño siguiendo los pasos del método projectual para desarrollar modelos de publicidad para impresión (continuación de la necesidad de su comunidad que le fue asignada).</p> <p>Para el portafolio se observa al menos una foto como evidencia de la actividad, y describió su aprendizaje.</p>	10%

ADA 9 (individual): Portafolio, lista de cotejo para evaluar publicidad para web	Practicó individualmente los ejercicios propuestos. Integró sus conocimientos y habilidades en el uso del software y los fundamentos del diseño siguiendo los pasos del método proyectual para desarrollar modelos de publicidad para web (continuación de la necesidad de su comunidad que le fue asignada). Para el portafolio se observa al menos una foto como evidencia de la actividad, y describió su aprendizaje.	5%
--	--	----

EVALUACIÓN DE PRODUCTO		
Estrategia de evaluación	Criterios de evaluación	Ponderación
Portafolio y rúbrica para el diseño del logotipo en el software Photoshop	Integró sus conocimientos y habilidades en el uso del software y los fundamentos de diseño para crear la solución al logotipo, siguiendo los pasos del método proyectual. Entregó su portafolio de trabajo incluyendo evidencias fotográficas de todas las actividades, descripción de su aprendizaje por cada actividad y una reflexión final.	30%
Portafolio y rúbricas para el diseño publicidad para web	Integró sus conocimientos y habilidades en el uso del software y los fundamentos de diseño para crear una publicidad para web como solución a un problema siguiendo los pasos del método proyectual. Fue creativo en la elaboración del banner para facebook. Entregó su portafolio de trabajo incluyendo evidencias fotográficas de todas las actividades, descripción de su aprendizaje por cada actividad y una reflexión final.	30%

EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO	
Evaluación de proceso	40 %
Evaluación de producto	60 %
Total	100%

DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DE DOMINIO

Puntaje	Categoría	Descripción
90 – 100	Sobresaliente (SS)	Los trabajos muestran el dominio e inmersión total en el tema, los documentos gráficos integran los fundamentos de diseño y un alto dominio del software. Tiene propuestas creativas y originales en los que se muestra su capacidad crítica y la aplicación de un método por lo que argumenta con fundamentos válidos todo su trabajo.
80 – 89	Satisfactorio (SA)	Los trabajos muestran inmersión en el tema pero no un dominio total, la integración de los fundamentos de diseño y el dominio del software son intermedios, le falta un poco de práctica. Tiene propuestas creativas pero le falta más originalidad por lo que le falta ser más crítico, aplica un método y puede fallarle fundamentos válidos en la justificación de su trabajo.
70 – 79	No acreditado (NA)	Los trabajos no muestran inmersión en el tema y dominio, no integra los fundamentos de diseño y su dominio del software es muy limitado por falta de práctica. Sus propuestas no son creativas y le falta más originalidad por lo que le falta ser más crítico, no integra la aplicación del método y no justifica correctamente su trabajo.

ACTIVIDADES QUE FOMENTAN LA FORMACIÓN INTEGRAL

DIMENSIONES DE LA FI	ACTIVIDADES
Cognitiva	Domnio de contenidos, reflexión, análisis crítico de las temáticas
Social	Trabajo cooperativo y atención a necesidades de la comunidad
Emocional	Expresión estética
Valisraf-actitudinal	A través de del uso adecuado, con responsabilidad y ética de las TIC en educación, creatividad.
Física	

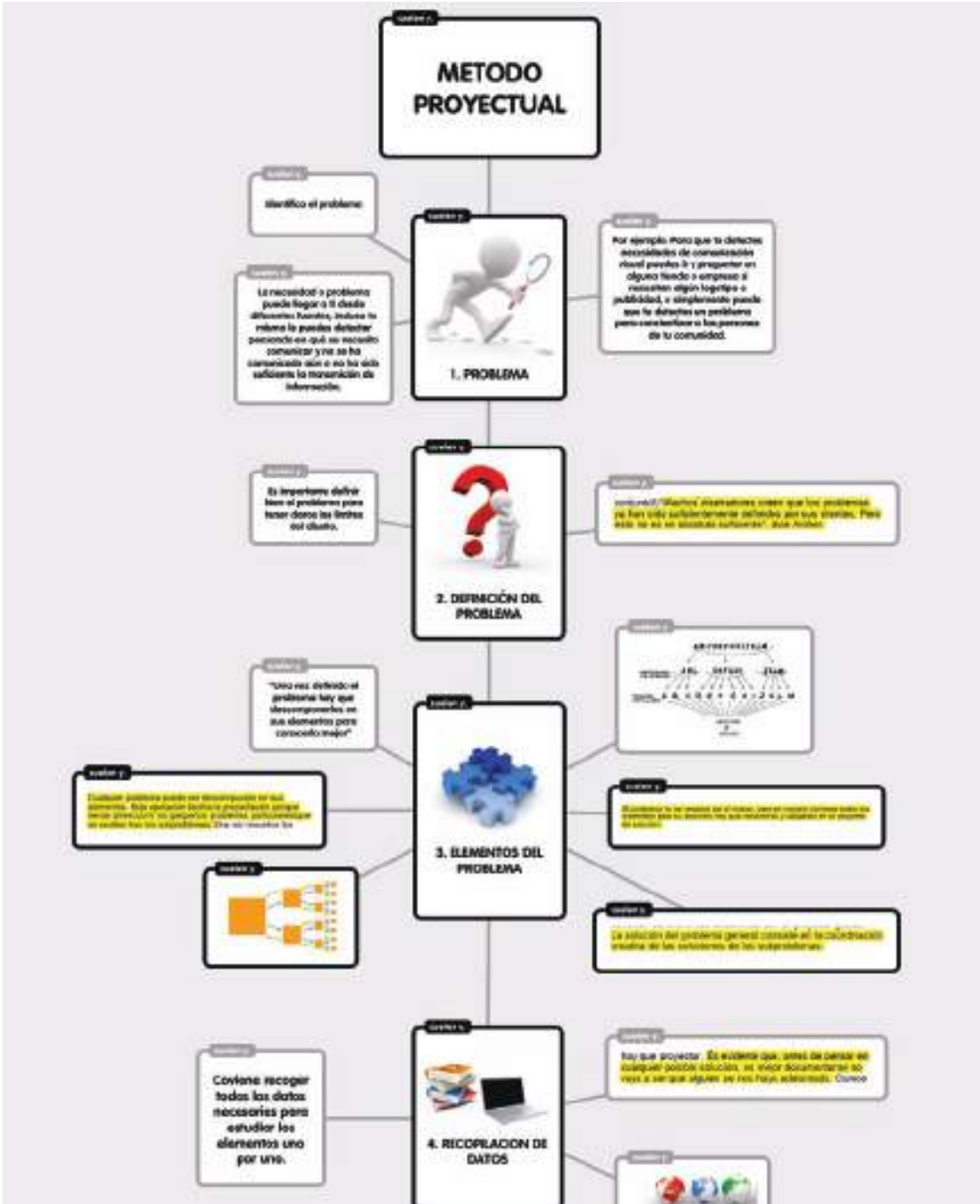
REFERENCIAS

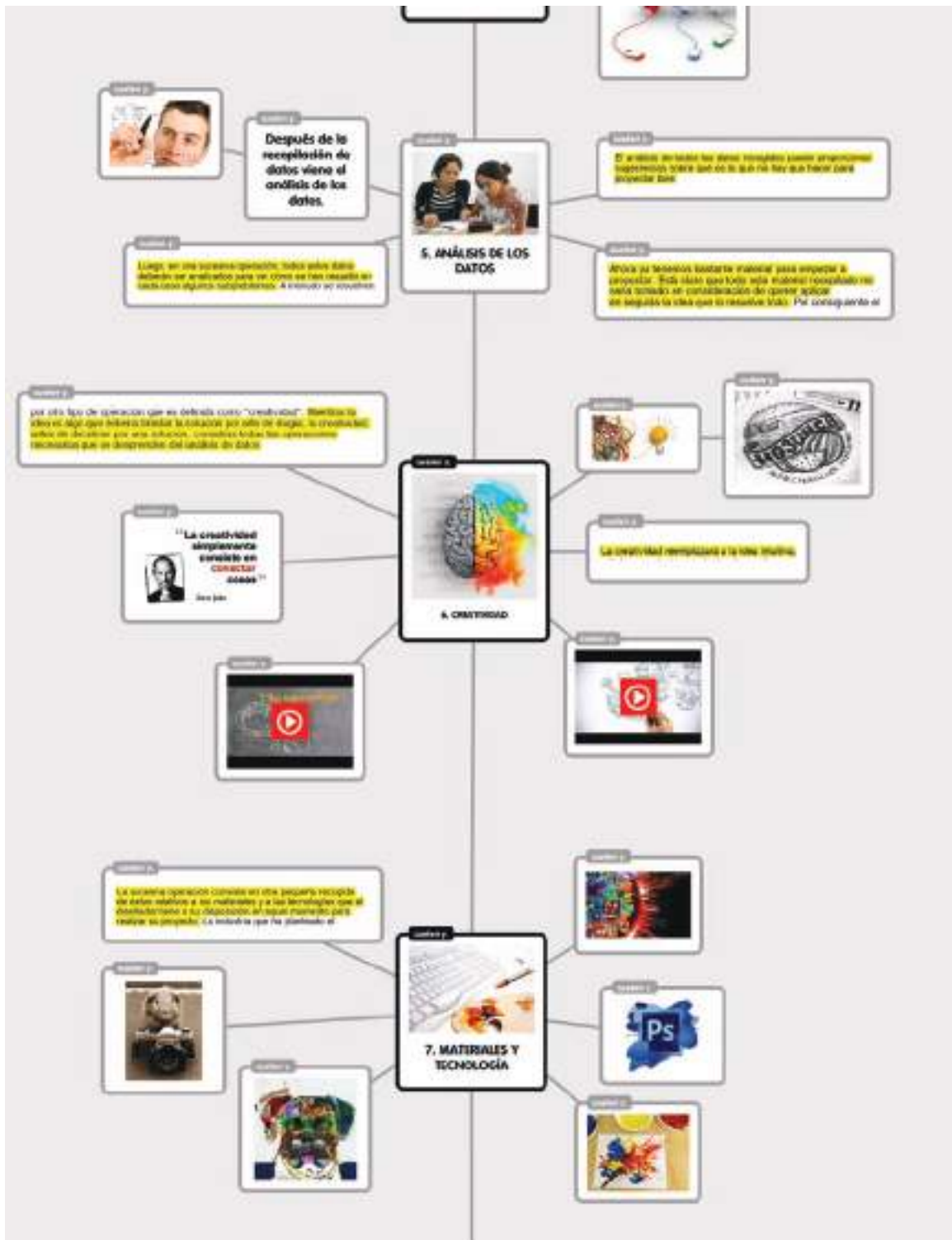
- Díaz, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México, D.F.: Editorial MacGraw-Hill
- Munari, B. (2004). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Tobón, S., Pimienta, J. y García, J. (2010) *Secuencia didáctica. Aprendizaje y evaluación de competencias*. México: Editorial Pearson.
- SEP. (2013). *Las competencias genéricas en el estudiante de bachillerato*. México. Recuperado de <http://www.dgb.sep.gob.mx/02-m103-iacademica/00-otros/cg-e-bg.pdf>
- Díaz-Barriga, A. (2014). *Construcción de programas de estudio en la perspectiva del enfoque de desarrollo de competencias*. *Perfiles Educativos*. 36 (143). Recuperado de <http://scielo.unam.mx/pdf/peredu/v36n143/v36n143a9.pdf>
- SEP. (2009). *Diseño. Serie de programas de estudio. Secretaría de Educación Media Superior*. Recuperado de <http://www.dgb.sep.gob.mx/02-m103-iacademica/01-programasdeestudio/cf-profesional/CF7/DISENO.pdf>
- UADY. Programa educativo de nivel medio superior. Bachillerato con Interacción Comunitaria. Programa de enseñanza general. Diseño Gráfico Digital.
- Cuevas, J. Secuencia didáctica de la asignatura Diseño Gráfico Digital.
- UADY. (s/f). Modelo Educativo para la Formación Integral. Bachillerato. Recuperado de : <http://www.diiie.dgda.uady.mx/page.php?id=13>
- UADY.(s/f). Guía para la elaboración de la planeación didáctica del Modelo Educativo para la Formación Integral. Recuperado de: http://mefi.se.uady.mx/pluginfile.php/3553/mod_label/intro/GUIA%20PARA%20LA%20ELABORACION%20DE%20LA%20PLANEACION%20DIDACTICA.pdf
- Links a recursos en google drive: <https://drive.google.com/folderview?id=0Bypz9E9JGzbCTnR1UzJraJRTeGc&usp=sharing>

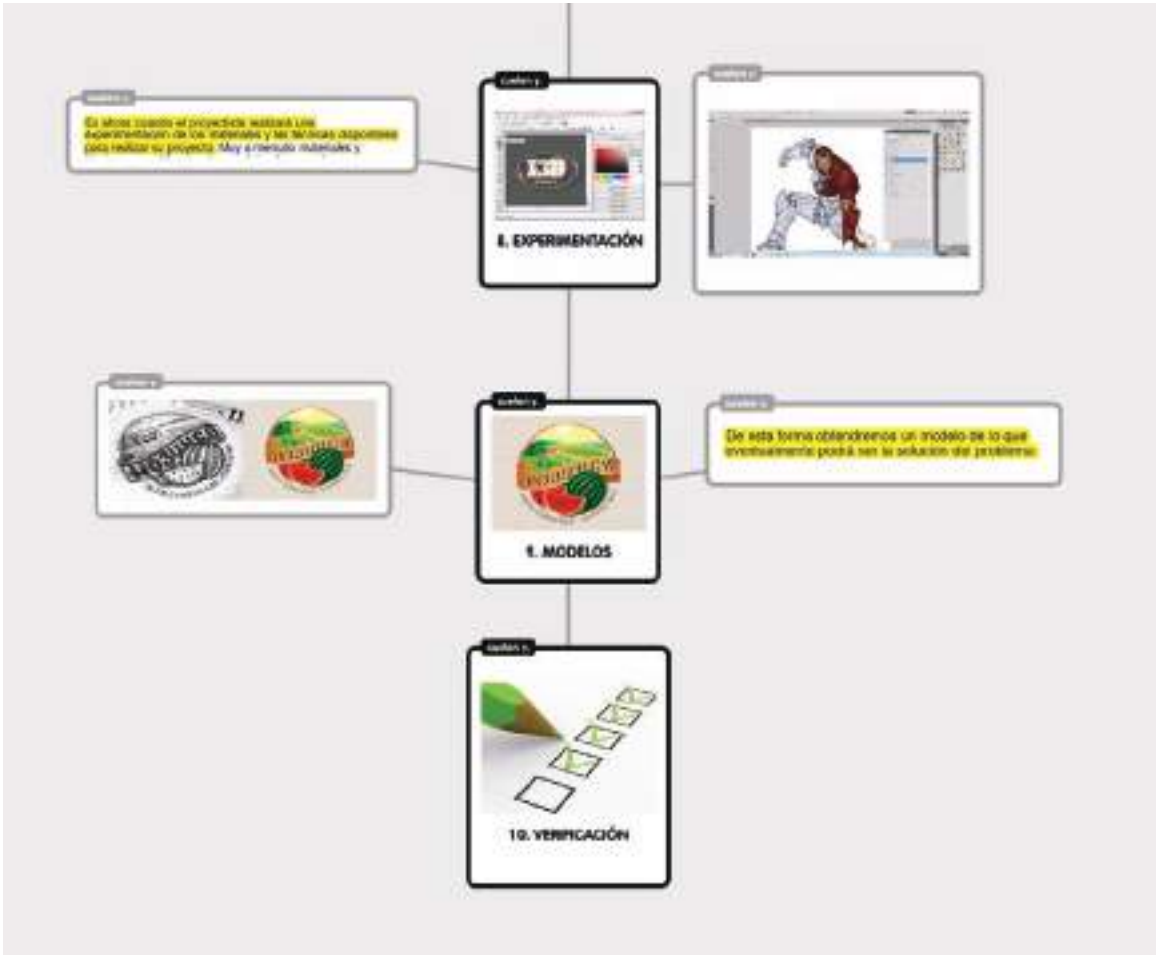
Apéndice E

Materiales didácticos de apoyo al docente de la asignatura Diseño Gráfico Digital de la Unidad Académica Bachillerato con Interacción Comunitaria

1. Organizador gráfico sobre el Método Projectual de Bruno Munari







2. Audiovisual sobre ¿Qué es el Diseño Gráfico Digital?



Diseño

Robert scott

"Diseñar es un acto humano fundamental. diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño. Lavar platos, Llevar una contabilidad y pintar un cuadro"



Diseño

Robert scott

"Diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad"



Diseño

Jorge Frascara

"Diseño... proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores..."



Diseño

WUCIUS WONG

"Muchos piensan en el diseño como en algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Ciertamente, el solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso"



Gráfico

Diseño Digital



Gráfico

RAE.  N.º 2

2. adj. Dicho de una descripción, de una operación o de una demostración. Que se representa por medio de figuras o signos.



Gráfico




Gráfico








3. Audiovisual sobre las herramientas del Diseño Gráfico Digital





¡A continuación te presento dichas herramientas y durante el curso practicarás con ellas!


Abre bien los ojos porque a pesar de que ya sabes que la tecnología es importante en esta ocupación hay varias herramientas que igual te son

Herramientas

que usan los diseñadores gráficos



Creatividad



Estética



Métodos

¡Si Funcional!

Objetivos

Funcionalidad



Técnicas

Fotografía

Impresión

Pinura

Collage

Dibuje



Tecnología

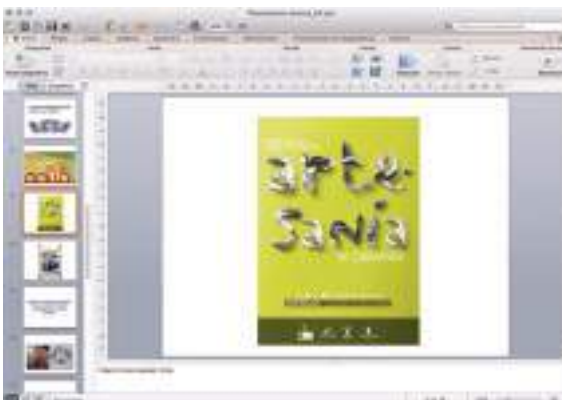
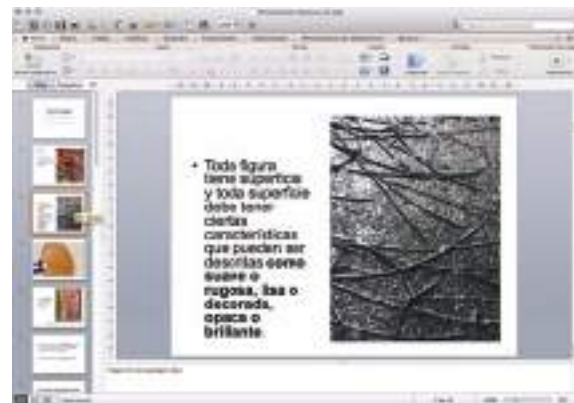
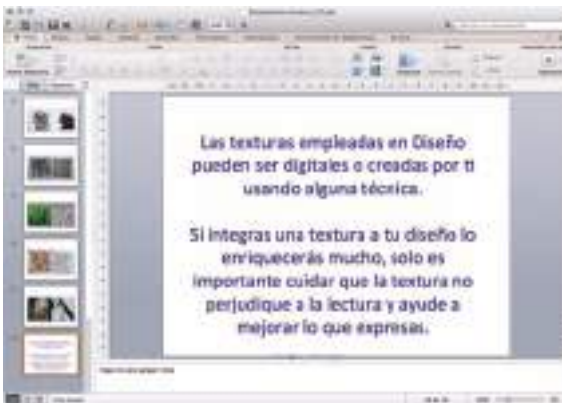


Y ahora que conoces las herramientas para diseñar no olvides considerarlas e integrarlas para llegar a tu meta de diseño.

Hasin Lunco



4. Presentación en Power Point sobre el tema “textura”.




Textura

- Se refiere a las características de superficie de una figura.




- La sabrosidad condensa una riqueza de texturas.




Captura de un momento entre el vaso y el resto de un momento.

- Las texturas pueden ser análogas creadas con técnicas tradicionales o virtuales, creadas por medios digitales.
- También pueden ser visual o táctil.

¡La textura apropiada añade riqueza a un diseño!

Apéndice F

Evidencia de incorporación y organización de la nueva Planeación Didáctica a la Plataforma Moodle

