

UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL LENGUAJE VISUAL EN ESTUDIANTES DE ARTES Y DISEÑO GRÁFICO

Autor: Jenny del Carmen Ramírez Montilla

Trabajo de Ascenso - credencial de mérito -
para optar a la categoría de Asistente

Tutor: prof. **Nelson Gómez Callejas**

Departamento de Diseño Gráfico

Escuela de Artes y Diseño Gráfico

Facultad de Arte. Universidad de Los Andes

Asesor: prof. **Lidia M. Ruíz**

Departamento de Estudios Pedagógicos

Núcleo Universitario «Rafael Rangel»

Universidad de Los Andes

INTRODUCCIÓN

Programa académico idóneo para la asignatura Fundamentos del Diseño
Bidimensional II

planificación y estructura
naturaleza
el constructivismo
fortalecimiento de la docencia

dominio de las orientaciones y rectificaciones en la misión formativa del lenguaje visual de estudiantes de Artes y Diseño Gráfico en la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes.

- ⇒ estudio analítico y crítico de escritos interpretados, ordenados y sistematizados que dieron origen a la propuesta de un programa.
- ⇒ revisión literaria sobre las diferentes áreas del saber.
- ⇒ perspectiva de aprendizaje global de conocimientos, habilidades y valores.

Modelo - producto de la reflexión-

- manera de encarar la teoría y la práctica de la educación de la comunicación visual.
- forma de rechazar la improvisación de las acciones orientadas a la educación.

Criterios para el diseño instruccional de la asignatura FBII

Formulación de los objetivos.
Selección y distribución
de los contenidos.
Orientación didáctica.

⇒ *Conducentes
a fomentar*

⇒ aprendizaje significativo
comprensión de los contenidos
funcionalidad de lo aprendido

Orientado a Oportunidades para compartir ideas y resolver problemas conjuntamente.
Contemplan las competencias específicas profesionales que la sociedad y el empleador demandan.

Características Conocimiento previo del estudiante.

Necesidades analíticas, creativas, expresivas
y de comunicación del individuo.

Revitalización metodológica y pedagógica de la planificación
de la asignatura.

Contexto y a los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Optimiza el aprendizaje.



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS SIGNIFICATIVAS.

La implicación de los aspectos metodológicos de la enseñanza, aportará en el alumno una mejor adquisición de los conocimientos y competencias. Ello supondrá una práctica de calidad y excelencia en la docencia y el aumento de los niveles de la competencia de la universidad al ofrecer un mejor servicio.

En cuanto a las estrategias metodológicas

- Logro de aprendizajes significativos.
- Participación activa de los personajes del proceso de aprendizaje.
- Valoración de lo subjetivo y la potencialidad creadora.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Fundamentos del Diseño Bidimensional II

Del campo de la pura intuición al conocimiento y manejo de la gramática de las formas visuales.

Objetivo: la enseñanza de contenidos que enriquezca el campo del conocimiento sensible.

Sintaxis de la imagen

Significados propios de la percepción que comunican un mensaje específico

El proceso de enseñanza-aprendizaje adolece de estrategias:

Al no existir métodos constructivos de aprendizaje visual o ser ignorados o abandonados a favor de una evaluación subjetiva.

Al erigirse el proceso educativo en el modelo tradicional de enseñanza.

- La educación** **Individualista** - no propicia la interacción grupal.
Privatista y Masificada - impide el intercambio y el diálogo.
No propicia la construcción compartida del conocimiento.
- Rol del alumno** Ser pasivo, ente solitario y **dependiente del profesor**.
Con **bloqueos del diálogo** y la falta de comunicación (debilidades lingüísticas y comunicativas).
Falta de dominio de la expresión verbal y escrita.
- Rol del profesor** Ente **protagónico** del proceso.
Relación de **desigualdad** con el alumno.
Enseña sobre la premisa de que alguien que tiene algo que dar se lo da a alguien que carece de ello.
Visión del profesional a formar equivocada.
Obvia el **cómo se aprende**.
No trabaja en función de una educación integral.
Apatía hacia la investigación a nivel de la práctica docente.
Conformismo con la información transmitida.

Aspectos del espacio físico

- Aulas no dotadas de lo mínimo: iluminación, recursos tecnológicos, espacios inadecuados a la actividad, etc.
- Bibliotecas, hemerotecas y sistema de fotocopiado limitado.

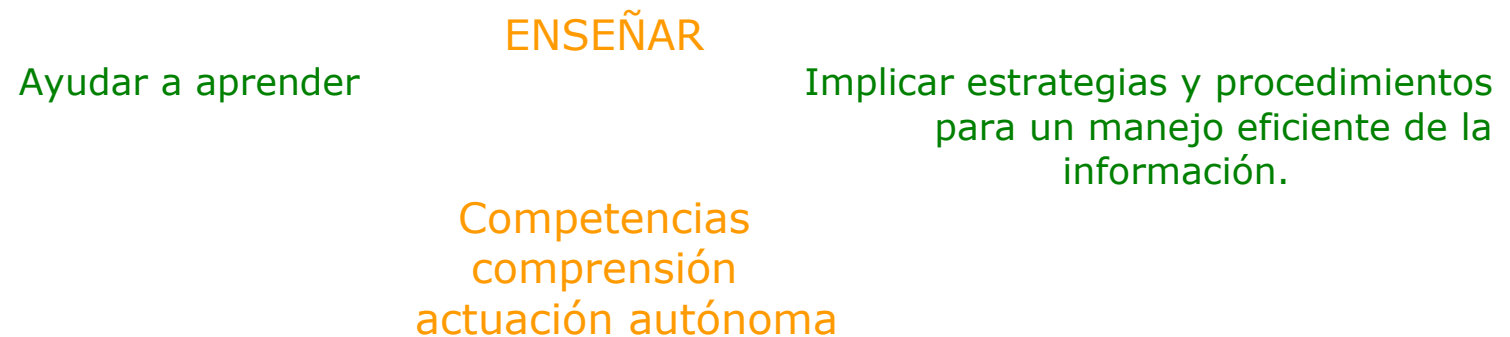
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Es nuestro profesional a egresar, un sujeto que resuelve problemas nuevos, de mente creativa y crítica, adaptable a conocimientos cambiables y con capacidad de autoaprender?

¿Esa estrategia educativa implementada responde a las demandas y necesidades sociales?. ¿Se asume a los estudiantes en una actividad de cooperación y trabajo de equipo?.

JUSTIFICACIÓN

- **Calidad y excelencia en la práctica de la enseñanza superior universitaria.**
- **Conocimiento por parte del docente de cómo se aprende.**
- **Reflexión constante sobre lo que ocurre en el aula.**
- **Planificación cuidadosa de la enseñanza.**



Importancia

- **competencias** estudiantiles
- **integración de intercambios** de experiencias y conocimientos.
- **realización del hombre** como un ser complejo y abierto a la multiplicidad, que lo constituye un "yo".

"...los docentes que se implican continuamente en la autorregulación de su aprendizaje sobre la enseñanza desarrollarán experticidad en ella" Villar, 2002

Organización y planificación de la investigación

Referida a una situación concreta

Análisis de lo que ocurre en la propia asignatura (FBII)

Con base en

Un proceso de aprendizaje significativo

Conducente a

Concienciación de los propios problemas de la enseñanza

Cuya finalidad es

Generación de soluciones ante las debilidades del quehacer didáctico

Con un enfoque

Integrador del proceso de instrucción

Propósitos del proyecto de asignatura

- **Potenciar** el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje visual ⇒ los tres saberes del alumno y su máximo aprendizaje.
- **Desenvolvimiento de la misión formativa**, mediante múltiples posibilidades en el desarrollo de competencias pedagógicas que otorguen habilidades al docente.
- **Sentido de compromiso** en la difusión de saberes y la vocación de servicios hacia el estudiantado.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un **programa de « Fundamentos del Diseño Bidimensional II » (FBII)** que promueva el aprendizaje integral del Lenguaje Visual de estudiantes de Artes Visuales y de Diseño Gráfico.

Objetivos específicos

- Recolectar información sobre la enseñanza, el conocimiento del pensamiento docente y los modelos de aprendizaje del alumno, entre otros.
- Elaborar un **diagnóstico sobre la situación de la enseñanza de FBII**.
- Reestructurar la **planificación de la asignatura** con base en la teoría *constructivista*.
- Elaborar los **objetivos con base en la actualización de los contenidos**.
- Planificar las **estrategias didácticas** en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Establecer **técnicas de evaluación e instrumentos** que sirvan de apoyo a una evaluación objetiva.
- Plantear mecanismos de **implementación de actuaciones y de recursos didácticos**.

MARCO REFERENCIAL Revisión de los programas anteriores de la asignatura (FBII)

Autor: prof. Lissi Moreno. Fecha: 1996 – 1997

Autor: prof. Luís Lacruz. Fecha: 1998-1999-2000-2001

Autor: prof. Karin Alcalá de Gómez. Fecha: 2002 -2003

Autor: prof. Jenny Ramírez. Fecha: 2004 -2005

Objetivos

- No están definidos como general y específicos
- Ajustados a los **propuestos en el Proyecto Curricular** de las Licenciaturas en Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.
- Objetivos generales y didácticos **no extraídos directamente del Proyecto Curricular**: el conocimiento previo, la aplicación de una metodología, el manejo de una terminología adecuada y el fortalecimiento de un lenguaje propio.

Contenidos

- Expuestos como un **índice de temas**, se dividen en tres temas.
- **Sin delimitación entre contenidos** conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- **No se organizan ni cronológica, ni causal, ni comparativa**, ni se parte de hechos sencillos para llegar a los más complejos.
- **Plan de evaluación: inexistente o poco desarrollado**, no se elaboran los instrumentos de evaluación e implícita la aplicación de metodologías y técnicas a ser aplicadas.
- **Ni cronograma de actividades** y la bibliografía se reduce a solo tres libros.
- Los últimos programas incorporan **el formato del PAD para el aspecto formal** e intentan desarrollar el contenido sobre los lineamientos planteados

Análisis de Datos con base en el perfil del egresado - licenciatura de Artes Visuales y Diseño Gráfico - Modelo Curricular, 1993

El estudiante como sujeto del conocimiento.

El estudiante comprenderá, interpretará y transformará la realidad social a través de su obra.

El profesional a egresar:

- Solucionará problemas de comunicación con propósitos utilitarios mediante el uso de imagen.
- Incidirá como agente de cambio a través de su actividad creadora y crítica.

En la consecución de los objetivos

- Propone experiencias de aprendizaje que fomenten la creatividad, capacidad crítica, comunicabilidad, desarrollo personal.
- Desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos teóricos- prácticos en la especialidad, expresión, impresión, conceptualización, investigación y reflexión histórica.

Modelo Curricular

- Interacción de la docencia con la investigación y con la creación artística.
- Relaciones innovadoras de la educación que potencien la profundidad del aprendizaje.

¿Qué sucede con la respuesta eficaz y ágil a los cambios de la nueva tecnología introducida en la sociedad?

- El egresado debe dar una respuesta global a las demandas de la sociedad,
- Adecuación de la metodología y la tecnología.
- Actualización de la participación del profesional a egresar.
- Involucrar a la exigencia académica además del rigor de los contenidos, la dimensión práctica y contextualizada del campo laboral.
- Exigir la comprensión del proceso en su globalidad.
- Atender los requerimientos de la comunicación visual, los requerimientos perceptuales y requerimientos tecnológicos, entre otros.
- Ofrecer recursos tanto teóricos, críticos y técnicos.

Proyecto Factible

*Estudio descriptivo –
transeccional*

Semestre B -2005

Semestre A- 2006

Semestre B-2006

Recolección de Datos
*demandas y necesidades
en el proceso de enseñanza-
aprendizaje de FBI*

Hernández y Batista

Población – base de la información

1er. Grupo - *Población de profesores:*

2 docentes (FBI) + 1 docente (FBII) = **3 individuos**

2do. Grupo – *Población de estudiantes:*

Nº alumnos: $14 + 22 + 20 =$ **56 individuos**

Semestre B-2005 = $14 \times 1 =$ 14 individuos

Semestre A-2006 = $22 \times 1 =$ 22 individuos *Cantidad de alumnos x sección*

Semestre B-2006 = $20 \times 1 =$ 20 individuos

Población de estudio: 56 alumnos + 3 docentes = **59 individuos**

Muestra de estudio: Población de estudio x 70 % (muestra)

· Número de estudiantes: 56 alumnos = 40 alumnos (*muestra*)

· Número de profesores: 03 profesores = 02 profesores (*muestra*)

Muestra de estudio: 42 individuos

Técnicas

Encuesta/alumnos	<i>demandas y necesidades</i>
Entrevista/profesores	<i>elementos del proceso</i>
Cuestionario/alumnos <i>Programa "Andrés Bello"</i>	<i>valoración de la actividad del docente</i>
Gráfica	<i>ilustración de resultados</i>

Recursos Institucionales

Universidad de Los Andes
Facultad de Arte
Escuela de Artes Visuales y Diseño
Departamentos de Artes y Diseño
Programa de Actualización Docente

*Revisión de conceptos/Experiencias de orden práctica – Componente Docente-
/Actividad del Aula/Demandas de los estudiantes del área.*

DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN

Aspectos generales de la asignatura

Asignatura: *Fundamentos del Diseño Bidimensional II*

Departamento: *Diseño*

Área de Conocimiento: *Diseño Gráfico*

Código	Carácter	Tipo	Unidad de Créditos	Horas Semanales	Horas Teóricas	Horas Prácticas
FB20	Obligatoria	teórica práctica	5	8	2	6

Régimen	Semanas del Régimen	Semestre	Prelaciones	Vigencia
Semestral	16	B-2006	Diseño I,II,III,IV Tipografía y Diseño Asistido	2006

Carácter

concreto – interpretativo.
Inductiva

Campo de acción

situaciones problematizadas de la comunicación visual.

Rol del docente

Simulación de la práctica de soluciones de problemas del Arte y del Diseño.

Orientador

Entrenamiento en la utilización de técnicas y métodos.

Provee al Alumno

No basta la maestría técnica

instrumentos y conceptos básicos del lenguaje visual.
Habilidades y destrezas.
Capacidad crítica.
Comunicabilidad.
Desarrollo personal.
Expresión.

ALFABETO VISUAL

leer y escribir el léxico
dominar procesos de construcción e Investigación.
Características formales
Alcances significativos.
Tipos de medios
Tipos de resultado

Comprensión

componentes visuales
mensajes visuales como comunicación.

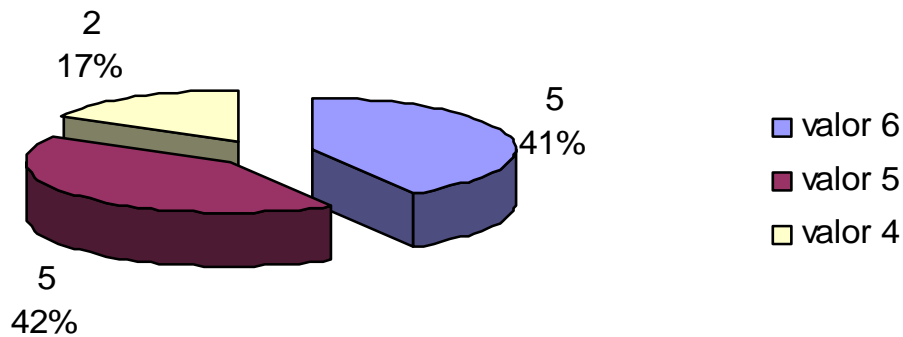
RESULTADOS DEL INSTRUMENTO encuesta/estudiantes, entrevista/profesores

1. Exceso de ocupación. Más de dos talleres en paralelo.
2. Tiempos reducidos de entrega y colisión de entregas.
3. Déficit de ejemplos visuales y gráficos.
4. Espacios inadecuados y no equipados que impiden el trabajo de taller y la práctica guiada.
5. Objetivos no claros, ni lineamientos y sin metodología bien definida.
6. Impuntualidad del alumno.
7. Poca interacción alumno-profesor que conlleva a la desmotivación y poca participación.
8. Falta de cooperación y compañerismo.
9. Estrategias didácticas ineficaces.
10. Recursos tecnológicos inexistentes.
11. Material bibliográfico insuficiente.
12. Evaluación no cualitativa, sin cultivo, ni al día.

Las demandas y necesidades se circunscriben al nuevo paradigma de educación "constructivismo".

RESULTADOS DEL INSTRUMENTO cuestionario/valoración de la actividad docente

Cuestionario Calidad del Profesor



- **42%** de la muestra de la población consideran la calidad de su formación en el eje de bidimensional como **moderadamente de acuerdo**.
- **41%** opina al respecto como **Completamente de acuerdo**.
- **17%** opina estar **ligeramente de acuerdo**.

una propuesta de proyecto de asignatura con base en sus estudiantes ayudaría a elevar el nivel de su formación y la calidad de sus profesores.

Lineamientos para el proyecto de la asignatura

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL (desde su naturaleza)

Todas las partes como un Todo



CONSTRUCTIVISMO

Delinea / criterios



Situaciones
educativas



objetivos
contenidos
orientación didáctica



aprendizaje significativo
comprensión de los contenidos
funcionalidad de lo aprendido
construcción en equipo

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA



CONSTRUCTIVISMO

Construcción del conocimiento por parte del estudiante

Responsabilidad del aprendizaje
Motivación
Participación
Educación comunicativa
Cooperación
Aprendizaje contextualizado
Aprendizaje significativo

TIPOS DE APRENDIZAJE

Objetivos

General
Terminal

Contenidos

Conceptuales
Procedimentales
Actitudinales

Estrategias

de enseñanza
de aprendizaje
centradas en
el alumno
(preinstruccionales,
coinstruccionales,
posinstruccionales)

Recursos

tecnologías de la
comunicación
y de la información

Evaluación

objetiva
eje de
reflexión
continua
Alternativa
Centrada
en procesos
Tipos:
Diagnóstica
Formativa
coevaluación
autoevaluación
Sumativa

Perfil del profesional

Sociedad
Medio laboral
Individuo

ALUMNO

Reconstrucción de contenidos preexistentes
(constante)



Seleccionar y organizar



Relacionar los datos
(ideas nuevas + conocimientos previos)



NUEVOS SIGNIFICADOS

El alumno reorganiza lo que ya sabe con lo que debería saber.

Coll,1990

Reconstrucción de saberes culturales



CONOCIMIENTO



Significativo



compartido



reflexivo



contextualizado



INTERACCIÓN CON OTROS

(motivación e interés)

El SABER es transformado en un producto intercambiable, colectivo, social.

Conocimiento compartido: El trabajo mancomunado será lo que garantice su efectividad.

- hacia las competencias de alumnos en gestos de aprendizaje y agrupación humana

... *«que se convierten en metáforas de libertad, veracidad y sinceridad»* Villar, 2004

Intercambio con todos los integrantes del grupo (cooperación y solidaridad).

Organización por grupos de alumnos (aprendizaje cooperativo).

Participación en propósitos y metas iguales.

Retroalimentación.

Conocimiento contextualizado: integración del conocimiento y su transferencia = hecho sociable al considerar las necesidades reales del mundo y del campo laboral.

«...en la experiencia del mundo real, contextualizado que generen una reflexión integral de relacionar las actividades o tareas con las experiencias del mundo real, para que el alumno prediga resultados, reconcilie los resultados reales con sus ideas» (...) piense sobre pensamientos propios” Villar,2002



“Si se olvida el sentido del producto queda a la deriva el sentido de la práctica a producir”. Chaves, 2001

La diversidad y profundidad del conocimiento del contexto propicia:

- Oportunidades al formar con capacidad de resolución contextualizada.
- Aumento de las habilidades en la resolución de problemas
- Motivación manifiesta en la construcción de significado
- Pertinencia con la comunidad y su compromiso.

Consideraciones desde el constructivismo

Desarrollo afectivo y social entre individuos



*PROCESO SOCIALIZADOR E INDIVIDUAL
del Alumno*



Pensamiento reflexivo y crítico



en sentido cooperativo



*Transformación de todos los que participan del proceso
(docente – alumno, Producto – sociedad)*

- Contenidos en secuencia lógica-psicológica
- Objetivos y contenidos delimitados progresivamente
- Puentes cognitivos para la integración de ideas
- Participación activa del alumno.

Conocimiento significativo y conocimiento reflexivo

mayor conocimiento del mundo real, físico y social.

«en ese querer aprender habilidades está implícita la consideración significativa y valiosa de las mismas (formación significativa)» O'connor,1996

MOTIVACIÓN E INTERÉS



CONOCIMIENTOS SIGNIFICATIVOS

(Información =valiosa y querer aprenderla el alumno)

Contenidos

- sistemáticos y contextualizados.
- Organización de lo general a lo específico.
- No aislados.

Principios de la
Pedagogía Crítica
(Paulo Freire)

EDUCACIÓN Entendimiento + Acción conjunta = transformación
discurso crítico /individuo y colectivos de la realidad
desde sus formas diversas y su participación

Crecimiento personal en su proceso de socialización e individualización.

Discurso y la Interacción

... «alarma la ausencia de conciencia en una profesión que no reflexiona sobre su propio quehacer, lo cual es contradictorio con el creciente protagonismo de esta disciplina en la sociedad» Chaves, 2001

ALUMNO = INTERLOCUTOR

La mejor forma de aprender algo es tener que enseñarlo, comunicarlo.

*CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS = problema de comprensión
+
problema de expresión.*

Expresión



Ejercicio del lenguaje
Internalización de las palabras
Comunicación



GENERACIÓN DEL PENSAMIENTO

De las exigencias del discurso en la interacción procede la estructuración del Pensamiento.

... «el lenguaje como instrumento esencial del desarrollo intelectual y materia prima del pensamiento» Vigotski

La interacción conducirá a dejar de lado el impenetrable silencio del estudiante y a desarrollar un pensamiento crítico y universal:

- Al lograr el alumno expresar una idea de forma que otros entiendan es cuando el mismo la aprende.
- Al saber que serán observados, despierta la apetencia y la necesidad de saber más.
- Al generar discursos se fortalece la seguridad del alumno.

En la medida en que el educando interioriza el lenguaje como instrumento cognoscitivo queda a su alcance representar y transformar sistemáticamente las regulaciones de la experiencia. Bruner.

Bayón 2000

Condición especial del aprendizaje

COMUNICACIÓN

(dar y recibir mensajes y expresar sentimientos)



Permitir el diálogo

Brindar información

hacer contacto con el ser humano

IV Reunión ...Proyecto Principal
de Educación de América Latina
y el Caribe (1999)

pensamiento crítico
dominio de expresión
capacidad de resolver problemas
vinculación e interrelación con los demás

En esta perspectiva

- El docente ya **no como eje único** del proceso educativo.
- El estudiante como **sujeto que descubre**, elabora y reinventa.
- Un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico dentro de un marco de **interacciones**.
- Un auténtico proceso formativo que potencia al alumno como **emisor**.
- La **autoexpresión** al servicio del aprendizaje potenciando la iniciativa y la creatividad.

Rol del Docente investigador de su ciencia a enseñar

FORMADOR Y ORIENTADOR DE PROCESOS COLECTIVOS DE INTERAPRENDIZAJE.

- Orientar hacia acontecimientos centrados en los alumnos (situaciones y contextos en los que se pueda aprender).
- Propiciar entornos seguros (responsabilidad del aprendiz).
- Sistematizar las experiencias (relaciones dispuestas al cambio y el interaprendizaje).
- Fomentar la diversidad de los puntos de vista y el libre pensamiento.
- Asignar roles de comando dentro de los grupos.
- Apropiarse de una actitud de liderazgo sinérgico.
- Chequear permanentemente las relaciones interpersonales (distorsiones cognitivas).

Rol del Alumno responsable directo de su aprendizaje PROTAGONISTA DEL PROCESO

- **Individuo activo** que aprende con otros.
- **Establece conexiones** entre conocimientos previos y nuevos contenidos.
- **Actúa como docente-alumno** – Aprende a explicar
Aprende a comprometerse
Aprende a negociar
- **Interactúa socialmente** – expresa sus ideas a los otros.
- Con un sentido de **trabajo en equipo**.

Planificación del Proyecto de Asignatura de FBII

CENTRADA EN LOS PROCESOS = actividades mentales
actividad de los estudiantes +
procesamiento de la información.

EXPERIENCIA generadora de significados

Dinámica de Grupo

«es un campo de investigaciones dedicado a incrementar los conocimientos sobre la **naturaleza de los grupos**, las leyes de su desarrollo y sus interrelaciones con individuos, otros grupos e instituciones más amplias» Cartwright, 1979

Dinámica de Grupo



Estructura ⇒ funcionamiento ⇒ conducción



Interrelación entre personas del Grupo
(Espacios y funciones)

«Una organización en aprendizaje permanente (...) reconoce la importancia de las personas que la componen, fomenta su pleno desarrollo y crea un contexto en el que puedan aprender» O'connor, 1996

ACTIVIDAD DE GRUPO

- Conocimiento del grupo
- Técnicas o procedimientos en la organización de las interrelaciones.

Historia del Grupo

Procesos de Comunicación y Distorsiones

Canales de interés y de rechazo

Juego Triádrico



SOBREVIVENCIA



EFICACIA EN EL TRABAJO

GRUPAL



Procesos de intercambio

Relaciones interpersonales

Medios de Control

Juego Triádrico

rige el desenvolvimiento del grupo, debilita las relaciones, la confianza, cooperación y compromiso – agendas ocultas –

La Psicología Social

- Conducta de los Grupos y sus relaciones
- Técnicas de Grupo
- Tendencias internas

HERRAMIENTAS DEL DOCENTE

Preparan para promover el aprendizaje y crecimiento hacia metas educativas comunes, ayudando a redireccionar el comportamiento de los grupos y aumentando la eficacia del trabajo.

Dinámica explícita solución de conflictos /proceso grupal

- Respeto a la diversidad de emociones y la libertad de expresión.
- Diálogo y negociación basada en principios.
- Acuerdos en las necesidades comunes sin desatender las individuales.
- Interactuar sobre la premisa GANAR – GANAR.
- Liderazgo Compartido.
- Asignación de roles.
- AGENDAS EXPLÍCITAS.

Ser parte, tener parte, tomar parte. Hernández, 1996

Dinámica explícita

- *Participación de todos sus miembros,*
- *fomenta el sentido de pertenencia, de identidad y eficacia.*
- *Todos aportan algo y reciben algo.*
- *Transformación del hecho modificado y de quienes participan del hecho.*

Agendas explícitas organización del trabajo

- **Actividades que desarrollen: cerebro lógico-analítico cerebro sensitivo-creativo, cerebro operativo.**
- **Técnicas que ayuden a aprender el tema.**
- **ROLES DE COMANDO.**
- **Biorritmos individuales y grupales.**
- **Técnicas de satisfacción de necesidad.**
- **Tiempo Disponible.**

ROLES DE COMANDO *promueven la autoconducción*



- Direccionalidad
- Administración del tiempo
- Efectividad de las metas
- Registro y evaluación de resultados

Igualdad de oportunidades

Experiencia en toma de decisiones

Propicia el liderazgo y la participación, aminorando la competencia.

Fomenta la independencia, autoaprendizaje y responsabilidad del alumno.

Optimiza para el trabajo laboral

Para la efectividad del Proyecto de Asignatura de FBII

Diagnóstico del alumno.

Delimitación del Grupo (no más de 20 alumnos).

Actividades que permitan la eficacia de la tarea.

Asignación de roles.

Recomendaciones para los facilitadores de la Asignatura

Fundamentos del Diseño Bidimensional II

1. Establecer **objetivos claros**, con información al alcance de todos.
2. **Definir las tareas** para el logro de los objetivos lo más explícitas posibles.
3. Promover la **participación total de los miembros del grupo**, facilitando la toma de decisiones, la aceptación de la diversidad, la comunicación directa y abierta.
4. Promover **la organización grupal** a partir de considerar los objetivos a lograr y el tipo de tarea a desarrollar, intercambiando las funciones entre los miembros en la distribución del trabajo.
5. Implementar **roles de comando y autoconducción** apropiada al nivel de madurez del grupo, de manera flexible y no autoritaria.
6. Redireccionar las acciones del grupo a través del feedback (**refuerzo positivo y retroalimentación**).
7. Crear un **ambiente de respeto mutuo y sinceridad** que permitan discusiones francas y abiertas, ante los verdaderos problemas del trabajo de grupo y sus posibles alternativas de solución.

DISEÑO DE METODOLOGÍA INSTRUCCIONAL , Hernández 2001

Objetivos
cognitivos,
psicomotores
afectivos.

General
Terminal
Específicos

Contenidos
Tipos

Conceptuales
Procedimentales
Actitudinales

Estructuración
de contenidos

Racimo de información
Estructuras de conocimiento

Formas de
organización

cronológica, causal,
comparativa, simple-compleja,
lógica-jerárquica, regresiva,
espiral.

Modelos
instruccionales

Inductivo, Deductivo, Indagación,
Aprendizaje cooperativo

Estrategias
centradas
en el alumno

preinstruccionales
coinstruccionales
posinstruccionales

Planificación

centrada en los Procesos

Evaluación
Tipos

Diagnóstica,
Formativa:
autoevaluación
Coevaluación
Sumativa,
Alternativa.

Técnicas de
evaluación

Observación
directa,
Observación
Indirecta.

Instrumentos
de evaluación

listas de cotejo
escalas de
estimación

OBJETIVOS

permiten dosificar las acciones de aprendizaje
niveles inferior, medio, superior

- Metas a alcanzar
- Cambios de conducta esperada una vez completada la experiencia de aprendizaje.
- Ordenadores o guías del proceso de enseñanza.
- Línea que marca el camino del proceso.
- El **Para qué** de la organización didáctica.

Delimitación de

OBJETIVOS = contenidos + organización de actividades + estrategias + recursos

- Planificados con antelación.
- Claridad en su definición.
- Identifican necesidades de aprendizaje.
- Ordenados de acuerdo a nivel de complejidad de los dominios de conocimiento.

Objetivos propuestos dentro del modelo instruccional de la asignatura Fundamentos del Diseño Bidimensional II

CONTENIDOS

¿Qué se quiere que descubran y aprendan?.

VALORES

¿Qué resaltar y sobre qué actitudes del individuo impactar?.

HABILIDADES

Qué se quiere reforzar, desarrollar o reafirmar?.

- *Elaborados a partir de su **especificidad** y formulados siguiendo el método de **Mayer**.*
- *Ordenados de acuerdo a los **niveles de dominio cognitivo, afectivo y psicomotor**.*
- *Regidos por los criterios de la filosofía educativa **constructivismo**.*

CONTENIDOS

conjunto de saberes, recursos científicos, técnicos y culturales propios de cualquier disciplina.

SINTASIS VISUAL

Alfabeto visual

Principios perceptivos

Relaciones formales

Líneas o leyes compositivas

Técnicas visuales de comunicación

Técnicas visuales de producción

«Percibir, examinar, leer, mirar; desde la identificación de objetos simples hasta el uso de símbolos y lenguaje para conceptualizar dan la clave de la complejidad y carácter del contenido de la inteligencia visual» Chaves, 2001

SIGNO

Representación de lo conceptual

DISEÑAR UN SIGNO ⇔ **Conceptualización** ⇔ **Concepción** ⇔ **Materialización**



Proceso de
retroalimentación

LOS CONTENIDOS

Constituyen el elemento central del proceso:

- estrategias a cubrir necesidades psicológicas, de expectativas y experienciales,
 - interrelacionando las capacidades cognitivas-intelectuales, cognitivas-motrices, cognitivas-afectivas.
-
- *Afianzan el aprendizaje y lo hacen más significativo*
 - *Otorgan sentido y compromiso al alumno.*
 - *Traspasan las barreras del olvido.*
 - *Impiden los silencios de la crítica.*

TIPOS DE CONOCIMIENTO presentes en todo proceso educativo

Declarativos

Saber qué

Hechos y datos (factual).

Conceptos, principios y
Explicaciones (conceptual).

Procedimentales

Saber hacer

generales y menos generales.

componentes motrices y
componentes cognitivos:

Procedimientos, estrategias,
técnicas, destrezas, habilidades,

métodos (tipo práctico)

Actitudinales

Saber ser

Valores, actitudes,

actuaciones de acuerdo
a una valoración personal.

componentes: creencias,
conocimientos;

sentimientos y preferencias;

acciones e intenciones.

experiencias subjetivas.

Los procedimentales *traspaso progresivo de la responsabilidad y del control en el manejo de competencias o nuevos aprendizajes.*

Los actitudinales *modifican las elecciones hacia algo: cambia la actitud, percepción o valoración del individuo;*

implantan valores y actitudes en el alumno - ser integral en su compromiso con la sociedad.

Organización de los Contenidos en el Proyecto de Asignatura de Fundamentos del Diseño Bidimensional II

ORDEN *Secuencial – lógico – jerárquica*
de lo fácil a lo difícil, de lo concreto a lo abstracto

Estructurados con base en aprender un saber ⇒ *garantizan los*
aprender a hacer *finés educativos*
aprender a ser

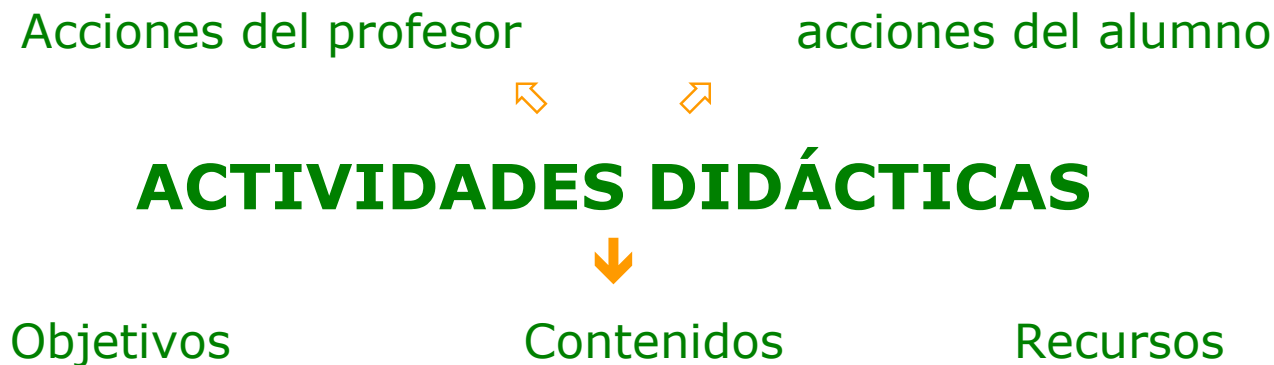
De acuerdo a la naturaleza de la materia, niveles de los alumnos,
recursos disponibles y el modelo de escuela crítico
(desarrollo intelectual y cambio social)

Diseño Gráfico = está cargado con una voluntad de transformación social.

Estética = experiencia profunda y completa de apropiación del mundo por parte del ser humano. Chaves, 2001

MODELOS INSTRUCCIONALES

- Orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la práctica docente efectiva y eficaz.
- Forma de planificar las actividades de clase en la organización y funcionamiento.
- Macroestrategia.



Optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje

Modelo “entornos de aprendizaje constructivista”

Jonassen (2000)

PROBLEMA ⇒ a resolver el alumno ⇒ Sistemas de Interpretación
Pregunta ⇒ Apoyo intelectual
Proyecto

Modelo Inductivo

constructivismo



Diálogo

Interrogación

Diagnóstico

Ambiente de seguridad

ALUMNO ⇒
centro del
Proceso

⇒ mediante
ejemplos

⇒ analiza, saca
conclusiones
construye conceptos
con la guía del docente

Enseñanza de datos, conceptos, principios y reglas.

Comprensión profunda, da sentido y aumenta la motivación.

Modelo Deductivo

Interactúan
docente-alumno

DOCENTE ⇒
explica
conceptual
procedimental

*práctica
guiada e
independiente*

⇒ transfiere la resolución de
problemas, análisis de ejemplos.

Enseñanza de contenidos y habilidades.

Modelo Indagación

Aprender haciendo

ALUMNO ⇒

*observación
Formulación*

⇒ resolución de problemas,
conclusiones.

Pensamiento crítico.

Modelo Aprendizaje Cooperativo

Igualdad de oportunidades

Reduce la competencia

No es individualista

Responsabilidad del alumno

Colaboración

ALUMNOS ⇒

*División
de la clase
en grupos
de aprendizaje*

⇒ demostración de destrezas,
responsabilidad individual,
crecimiento (interacción grupal),
esfuerzo común,
espíritu de equipo.

Enseñanza de contenidos y habilidades.

Pensamiento crítico y manejo de habilidades básicas e interpersonales.

Disciplina Profesional

Conjugar la parte creativa,
Dominar de contenidos teóricos,
Liberar la sensibilidad,
Manera nueva de hacer las cosas,
Superar bloqueos preceptuales, emocionales, culturales.
Fuerte motivación y curiosidad,
Abiertos a la realidad.



SOLUCIÓN GRÁFICA



PROCESO CREADOR

Tanteo

Análisis del problema

Respuestas múltiples

Revisión de resultados

Experimentación

Corrección

Puesta en práctica

La expresión= ejercicio + conocimiento a fondo de sus características.

Se cultiva mediante el trabajo sostenido y disciplinado.

ESTRATEGIAS Distintos modos de llevar a cabo las actividades para una mayor efectividad.

- Integran y permiten el avance en el hecho didáctico.
- Implican activamente al estudiante en su proceso de aprendizaje.

Aprender ≠ acumular información, memorizar o retener nociones.

Aprender a Aprender

Iniciativa,
Responsabilidad,
Compromiso,
Autonomía.

investigar,
Intercomunicarse,
Interactuar,
Interpretar,
INFORMACIÓN.

problemas,
proyectos,
conflictos.

situaciones de experiencia,
contextualizada.

INFORMACIONES nuevas



Conjunto de acciones o conexiones

Internas Externas



APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

integración de lo nuevo con lo previo

... la mayor parte de lo que se enseña (...) podría enseñarse en la mitad de tiempo si se le motivara y se le diera buenas estrategias de aprendizaje.

O'connor, 1992

Estrategias propuesta en el proyecto de asignatura FBII

responden a **Integración - Interpretación - Transferencia del conocimiento a otro contexto**

- Criterios de selección
- Requerimientos individuales,
 - Facilitar la atención,
 - Comprensión,
 - Repasar ideas e interactuar,
 - Juicios de valor y opiniones diversas,
 - Verificación de los aprendizajes.

Modos de uso y de presentación

Preinstruccionales
Inicio de la instrucción

Contextualizan.
Explican los objetivos,
las metas a lograr

Coinstruccionales
durante la instrucción

Contextualizan,
Interrelacionan,
Estructuran.

Posinstruccionales
Al final de la instrucción

Integran.
visión crítica.
Valoración de lo aprendido.
Atención – Motivación

«Conviene variar el lenguaje a modo de incluir distintas maneras de decir la misma cosa, para que los visualizadores puedan ver que está diciéndose, los auditivos puedan oírlo con plena claridad y los que piensan mediante sensaciones puedan coger bien el sentido»

O'connor,1996

EVALUACIÓN

Nuevo paradigma

proceso formativo, sistemático, simbiótico, en continua retroalimentación.

Eje de reflexión de las acciones educativas y de todos los que participan del proceso formativo.

Instrumento para el perfeccionamiento continuo de la educación.

- **Comprobación de los resultados** del conocimiento con base en las características, funciones y tipos de aprendizaje.
- **Valoración de los cambios** de comportamiento de los estudiantes generados a partir de la formulación y aplicación de los objetivos.
- **Determinación de los logros** de los objetivos planteados.

Planificación centrada en Procesos
proyecto de asignatura FBII

regulación y adaptación de la programación a las necesidades y dificultades de los estudiantes.

Poggioli, 2005

A favor del aprendizaje del alumno.

Punto de partida para el control y rediseño de estrategias.

Un medio integrador del proceso global educativo.

**Actividad permanente y acumulativa,
De identificación de la evolución y progreso (integral)**



Aspectos de la evaluación: objetividad, validez, continuidad, facilidad.

Evaluación
visión pluralista
Iniciativa de
los alumnos

- Técnicas de evaluación
- Instrumentos de evaluación

Observación de
las actividades
para aprender
a aprender

*Sistematización, control
continuo y objetividad
en los resultados.*

Metodológicamente: *los rasgos de valoración para evaluar las actividades de la asignatura FBII, se extrajeron de los niveles cognoscitivos de los objetivos (taxonomía de Bloom)*

TIPOS DE EVALUACIÓN Programa de Fundamentos del Diseño Bidimensional II

Diagnóstica

Al inicio

No califica.
Indaga conocimientos previos.

Formativa

durante

no califica,
es cualitativa.
Detecta dificultades,
más que medir resultados.
Registro y monitoreo.
El alumno participa:
Autoevaluación
Coevaluación
Dialogada y
Participativa.
Aporta soluciones.

Sumativa

final

califica,
interpreta resultados
cuantitativamente.

Alternativa

durante

Documenta crecimiento.
Integrar y transferir el conocimiento.
estilos de aprendizaje,
capacidades lingüísticas,
experiencia culturales,
y educativas.

RECURSOS DIDÁCTICOS

... « La formación en comunicación educativa es mucho más compleja que la simple incorporación de medios a la enseñanza» Prieto, 2002

El proyecto de asignatura FBII propone:

la pizarra, modelos, diagramas, impresos, ilustraciones, transparencias, diapositivas, retroproyector, video beam, ordenador, televisor, películas en DVD, material impreso, portafolios, Internet, etc.

Canales y flujos de información y comunicación – fuentes alimentadoras.

Los medios en el Aula.

Mensajes visuales -impresos, películas, videos, etc.

Sustentados en contenidos planificados y en la reflexión y el cuestionamiento del sentido que aportan los signos.

Uso de medios no como un fin sino como material educativo y caminos de expresión en la recreación de mensajes:

- Aprende mejor.
- Desmitificación.
- Apropiación.
- Instruir y potenciar como emisor (realización de productos comunicables).
- Receptores críticos (decodificación de mensajes).

...«en el input, incorporando múltiples fuentes alimentadoras; en el output, multiplicando a los receptores-interlocutores» Kaplún,1998

DECODIFICAR ⇒ Asociar ⇒ *vivencia intelectual* ⇒ Conclusión
Comparar ⇒ *vivencia emocional*
Interpretar

Aplicación de los recursos de enseñanza:

- Planificados con antelación (Para qué y cómo van a ser usados, en qué momentos, etc.)
- Intención instructiva (propósitos del medio)
- Canales de comunicación abiertos (socialización de los productos de aprendizaje)

Adecuación de los espacios y bibliotecas soporte del programa

- Instalaciones e infraestructuras **adecuadas al proceso educativo.**
- Acondicionadas, **funcionales** y equipadas.
- **Ajustados a la organización y metodología** a implantar.

BIBLIOTECAS accesible

Adecuada en puestos y espacios y libros y documentos.

Organización, consulta y préstamo.

Sala de informática con puntos de red (SERBIULA), Internet.

Características del Programa FBII

El trabajo en relación con la profesión, con el cultivo de la sensibilidad, de la apertura para ver, sentir y vibrar.

- Proceso activo que considera el contexto sociocultural (Aprendizaje situado).
- Actividad del aula con base en
 - aprender a conocer
 - aprender a hacer
 - aprender a vivir juntos
 - aprender a ser
- El estudiante construye a partir de su ambiente y sus experiencias (enseñanza experienciada).
- Enfatiza la integración, lo asociativo y la globalización.
- Desarrolla las potencialidades del estudiante y lo compromete con su aprendizaje.

Propósito = expresar a través del lenguaje visual sobre una comprensión de los significados que asumen las formas visuales.

Adquirir la plataforma teórica del proceso de comunicación y del lenguaje visual.

DISEÑO DEL PROGRAMA Fundamentos del Diseño Bidimensional II

Contenidos significativos

Abierto a la diversidad

Individuo como ser integral

Cohesión grupal

Liderazgo

Toma de decisiones

Oportunidades

Conocimiento colectivizado

Observación personal – confrontación – intercambio – cotejo de alternativas – razonamiento crítico – elaboración creativa

Elementos del programa

Teorías a implementarse

Roles del docente y del alumno

Planificación centrada en Procesos

Tipos de Aprendizaje

Retroalimentación

Cohesión Grupal

Alumno = emisor

Actividades Didácticas

Información



ALUMNO → emisor → receptor - activo
Autoexpresarse



Construcción de conocimientos

- Familiarización con los procesos de producción: practican y descubren los alumnos las operaciones manipulatorias por las mediaciones comunicacionales.
- Receptores más autónomos, al ejercer y practicar el acto emisor, las representaciones de los medios no serán más vistos de manera ingenua, al conocer la subjetividad de las imágenes y el medio.
- Práctica de la expresión como catalizador indispensable de un aprendizaje significativo.
- Apropiación del conocimiento por el alumno al potenciarlo e instituirlo como emisor.
- Incremento del proceso de aprendizaje a través del producto generado comunicable.

**PLANIFICACIÓN
EN LOS PROCESOS
multidisciplinaria**



*contextualizado
experienciado
perspectiva colectiva
colaboración*

adquisición de un lenguaje
dominio de habilidades
capacidad creadora
comunicación visual

CONCLUSIONES

- **Reflexión analítica** de la práctica docente (conciencia del quehacer pedagógico).
- **Evaluación del Docente.**
- **Reestructuración de la enseñanza** (soluciones en la práctica docente).
- **Activación del proceso de aprendizaje**
aspectos comunicativos de la práctica y conocimiento de la disciplina.
- **Calidad del Sistema educativo**
Recomendaciones para fortalecer la docencia del lenguaje visual).

Planteamiento memorístico – solución de problemas – práctica -reflexión
Sentido de producir

Medio de planificación que evita el exceso - saturación, volumen de las prácticas y tareas.

- No es cambiar la clase magistral por un manejo magistral de medios.
- Programa - modelo que **promueve el aprendizaje interactivo** en situaciones contextualizadas
- **La percepción se enriquece** en un proceso participativo entre elementos formales, sentido final y la expresión individual y grupal.
- Los individuos más **comprometidos con la comunidad.**

RECOMENDACIONES

- **Apertura** del sistema educativo.
- **Actitudes positivas** hacia la asignatura.
- **Toma de decisiones** con base en fuentes fiables de información.
- **Permanente revisión** analítica y crítica de la enseñanza.
- **Monitoreo** de los programas y su formulación.
- **Modificaciones** a partir del seguimiento hecho a egresados (competencias + contenidos).
- **Participación del profesorado** en el trabajo.
- Práctica profesional **conjugada con las organizaciones** estado, mercado, sociedad.
- Conectar el **conocimiento aplicado con el conocimiento real.**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Apple M. y Beans J. (1997.). *Escuelas democráticas*, Morata D. L, Madrid,eds .
- Arroyo M., Paloma (2000). *Teorías del Aprendizaje*. (2ª.ed.). España: Universidad Nacional de Educación a Distancia
- Azcué P., Clara (2004). *Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje*. México: Editorial Designio.
- Bayón M., Fernando (2002). *Organización y Recursos Humanos*. Editorial Síntesis. España.
- Buxarrais, M.R.(1997). *La formación del profesorado en educación en valores. Propuesta y materiales*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Camps, V. (1994). *Los valores de la educación*. Madrid: Alauda-Anaya.
- Cartwright, D. y Rander, A. (1979). *Dinámica de Grupos: Investigación y Teoría*. México: Editorial Trillas.
- Castells, M. (1994). «*Flujos, redes e identidades: una teoría crítica de la sociedad informacional*». En CASTELLS M., FLECHA R., FREIRE P., GIROUX H., MACEDO D. y WILLIS P., *Nuevas perspectivas críticas en educación*, p. 15-50, Paidós Educador, Barcelona.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura (Vol. 1º)*. *La sociedad Red*, Alianza Editorial, Madrid.
- Castillo A., Santiago (2002). *Compromisos de la Educación Educativa*. España: Prentice Hall.
- Castillo, Rafael (1995). *Dinámica de Grupo*.
- Cebrián M. y RÍOS J.M.(2000). *Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación*, Aljibe, Málaga.
- Cejas M., Magda (2003). *Formación por Competencias en Venezuela: Tesis Doctoral*. Universidad de Carabobo.
- Costa, Joan (2003). *Diseñar para los Ojos*. Bolivia: Grupo Editorial Design.
- Chaves, Norberto (1992). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. España: Editorial Gustavo Gili, sa.
- De Bono, Edward.(1998). *El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad*. España: Paidós Plural.
- De Gregory, W.(1998). *Global Game Show*. Bogotá: Isca,editores.

- De la Peña, Alicia (2001). Apuntes para el Curso «*Una escuela para todos: Actualización e Integración Escolar*» México. UNAM. Facultad de Filosofía y Letras.
- De Pablos, J. (1998) «Nuevas tecnologías aplicadas a la educación: *Una vía para la innovación*». En DE PABLOS J. y JIMÉNEZ J. (eds.), *Nuevas tecnologías, comunicación audiovisual y educación*, p. 49-70, Cedecs, Barcelona.
- Díaz B., Frida y Hernández R., Gerardo (1998). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. España: Mc.Graw Hill.
- Dondis, D. A. (2000). La Sintaxis de la Imagen. *Introducción al Alfabeto Visual* (14^a. ed.). España: Editorial Gustavo Gili, sa.
- Fernández Muñoz, R.(1998). «*Nuevas tecnologías, educación y sociedad*». En SEVILLANO M.L. (ed.), *Nuevas tecnologías, medios de comunicación y educación. Formación inicial y permanente del profesorado*, p. 1-46, CCS, Madrid.
- Figuroa N, Carlos (2000). *Creatividad, Diseño y Metodología*. México: Placa y Valdés Editores.
- Goleman, Daniel (1997). *Inteligencia Emocional* (19 edición). Barcelona, España: Editorial Kairós.
- Hernandez, Pedro (2001). *Diseñar y Enseñar. Teoría y Técnicas de la Programación y del Proyecto Docente* (3^a.ed.) España: Narcea Ediciones.
- Hidalgo, Laura (2005). *La Evaluación: una acción social en el aprendizaje*. Venezuela: Brújula Pedagógica.
- Ibáñez M.,Ricardo (1998). *Creatividad y reforma educativa*. España: Universidad de Santiago de Compostela.
- Ibáñez M.,Ricardo y De la Torre, Saturnino (1991). Manual de la Creatividad. *Aplicaciones Educativas*. España: Vicens Vives, s.a.
- Jonassen, D. (1999) *El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje*. En Ch. Reigeluth,
- Kaplún, Mario (1998). *Una pedagogía de la Comunicación*. España: Ediciones La Torre.
- Logan, L. (1980). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Barcelona, España: Ed. Oikos-Tau.
- Manual de estilo de publicaciones (2002). *American Psychological Association* (2^a ed.). México: Editorial El Manual Moderno.
- Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctoral (2005). Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuel: FEDUPEL

- Material Didáctico del Programa de Actualización Docente (2004). Universidad de Los Andes. Venezuela
- Material Didáctico del Programa de Actualización Docente (2005-2006). Universidad de Los Andes. Venezuela.
- Napier W., Rodney (1977). *Dinámica y Conducción de Grupos: Teoría y experiencia*. México: Editorial Trillas.
- O'Connor, Joseph y Seymour, J, (1996). *PNL para Formadores*. (2ª. ed.). España: Ediciones Urano.
- O'Connor, Joseph y Seymour, J, (1992). *Introducción a la Programación Neurolingüística*. España: Ediciones Urano.
- Pérez, Alexis G.(2004). *Guía Metodológica para Anteproyectos de Investigación*. Venezuela: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Libertados.
- Parra, Margarita (2005). *Material mimeográfico del Taller Teorías de la Educación*. Programa de Actualización de los Docentes-PAD. Mérida, Venezuela:Universidad de Los Andes.
- Pestana, Nancy (2004). *Material mimeográfico del seminario Estrategias Didácticas para la Docencia Universitaria*. Programa de Actualización de los Docentes-PAD. Mérida, Venezuela:Universidad de Los Andes.
- Poggioli, Lisette (2005). *Estrategias de Evaluación* (2ª. ed.) .Caracas: Fundación Polar.
- Prieto C., Daniel (2002). *Diseño y Comunicación* (2ª.ed.). México: Ediciones Coyoacán.
- Requiza, María C. (2005). *Material mimeográfico del Taller Dinámica y Coducción de Grupos*. Programa de Actualización de los Docentes - PAD. Mérida, Venezuela:Universidad de Los Andes.
- Villar A., Luís y Alegre de la R,Olga (2004). *Manual para la excelencia en la enseñanza superior*. España: McGraw-Hill Interamericana, sa.
- Villaroel C., Cesar A. (1995). *La enseñanza universitaria: De la transmisión del saber a la construcción del conocimiento*. En Educación Superior y Sociedad. Vol.6 nº. 1.

Nombre de archivo: exposiciónfinal
Directorio: C:\Documents and Settings\Jenny Ramirez\Escritorio
Plantilla: C:\Documents and Settings\Jenny Ramirez\Datos de
programa\Microsoft\Plantillas\Normal.dot
Título: REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
Asunto:
Autor: Jenny Ramirez
Palabras clave:
Comentarios:
Fecha de creación: 22/02/2007 17:40:00
Cambio número: 62
Guardado el: 23/02/2007 12:35:00
Guardado por: Jenny Ramirez
Tiempo de edición: 364 minutos
Impreso el: 01/03/2007 14:09:00
Última impresión completa
Número de páginas: 63
Número de palabras: 7.624 (aprox.)
Número de caracteres: 41.934 (aprox.)

Unidad	Objetivo T.	Objetivos Específicos	Contenidos	Modelo	Estrategias	Recursos	Evaluación (*)	Porcentaje		
I	Indagar sobre la naturaleza de la experiencia visual, potenciando al máximo la capacidad del artista - creador.	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir que el individuo y el mundo que percibe no se dan de manera independiente. 	Conceptuales: 1,2 Procedimentales:4 Actitudinales: 3	Inductivo <i>Temas:</i> C:1,2,3,4,5. P: 4 A:1	<i>Preinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, objetivos claros, ilustraciones, realía, organizador previo. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas, mapa conceptual, resumen de alumnos	Pizarrón, impresos (revistas, afiches, libros, periódicos Fuente de lectura)	Preguntas Orales ver. (A)	1%		
		<ul style="list-style-type: none"> • Explicar por qué percibimos cierto estímulos y otros no. • Descubrir la influencia de la percepción en el proceso de creación. 	Conceptuales:3,4,5 Actitudinales: 3				Ensayo ver. (B)	2%		
		<ul style="list-style-type: none"> • Explicar por qué percibimos ciertos estímulos y otros no. • Descubrir la influencia de la percepción en el proceso de creación. • Emplear los principios perceptivos en la realización de imágenes visuales partiendo de la imagen real. • Aplicar las técnicas visuales en la materialidad de mensajes visuales. • Distinguir los principios de la percepción que se utilizan en la creación de imágenes. • Reconocer el lenguaje visual como un modo de pensamiento inherente del ser humano y su acto de comunicación. 	Conceptuales:3,4,5 6,7,8,9 Procedimentales:1 2,3,4,5 Actitudinales: 2,3,5	Deductivo <i>Temas:</i> C:6,8,9. P:2,3,5. A:3,4			<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, ilustraciones, resumen, preguntas intercaladas. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas, mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, mapa conceptual, resumen.	Pizarrón, impresos Ilustraciones, esquemas, Internet, fuentes bibliográficas, trabajos realizados por los alumnos	Prueba Práctica ver. (C)	1%
		<ul style="list-style-type: none"> • Justificar la comprensión del entorno partiendo de la experiencia visual. • Establecer los vínculos entre la historia individual y social y su relación con los significados que da el individuo a la realidad. • Reconocer el lenguaje visual como un modo de pensamiento inherente del ser humano y su acto de comunicación. 	Conceptual:7,10,11 Procedimental:1,6 Actitudinales:1,2, 4,5	Cooperativo <i>Temas:</i> C:7,10,11 P: 1,6. A:5			<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, ilustraciones, introducción, pistas discursivas <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, mapa conceptual y resumen de alumnos.	Pizarrón, Ilustraciones, esquemas, Internet, fuentes bibliográficas, trabajos realizados por los alumnos, televisor, película de VH, VH.	Resolución de Problema ver. (D)	3%
II	Integrar al discurso visual el plano de la expresión y el plano del contenido en la producción de sentido.	<ul style="list-style-type: none"> • Describir los factores que intervienen en el proceso de comunicación de acuerdo a la propuesta de Paulo Freire. • Comparar los factores del proceso de comunicación y los elementos generadores de ruido visual. 	Conceptuales:1,2,3 4,5 Procedimentales:1, 10 Actitudinal:3	Deductivo <i>Temas:</i> C:3,4,6,7,8,10, 12,13 P: 2,3,4,6,8 A:2	<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, introducción, ilustraciones, preguntas intercaladas. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas resumen, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas, mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas, mapa conceptual, resumen, demostraciones.	Pizarrón, ilustraciones, esquemas, Fuente: método de Paulo Freire, transparencias, Proyector	Mapa Conceptual ver. (E)	1%		
		<ul style="list-style-type: none"> • Decodificar el mensaje publicitario reconociendo los diferentes niveles de lectura de una imagen. • Analizar diversos mensajes visuales aplicando el método de las imágenes propuesto por Aparici. 	Conceptuales:2,6, 10,12,13,14 Procedimental:3,6 Actitudinal:1				Tarea: ejercicio ver. (F)	3%		

(*) Para los instrumentos de evaluación - véase CD - Instrumentos de Evaluación

Unidad	Objetivo T.	Objetivos Específicos	Contenidos	Modelo	Estrategias	Recursos	Evaluación (*)	Porcentaje
II	Integrar al discurso visual el plano de la expresión y el plano del contenido en la producción de sentido.	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar significantes a partir de significados previamente dados. Aplicar las técnicas visuales en la traducción de discursos comunicacionales al lenguaje visual. Valorar la importancia de los procesos, factores y elementos que intervienen en la comunicación visual. Internalizar los aspectos expresivos de la imagen como forma de comunicación. 	Conceptuales:6,7,8,9,11 Procedimentales:2,4,5,7,8,9,10,11 Actitudinal:1,2,3	Cooperativo Temas: C:1,2, 5,9,11,14 P: 1,5,7,9,10,11. A:1,3	<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, ilustraciones, resumen, pistas discursivas <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas, mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, mapa conceptual, resumen.	pizarrón, rotafolio, computador, material elaborado por los alumnos. Video beam, transparencias, proyector, material Gráfico de los alumnos	Tarea ver. (G)	2%
		<ul style="list-style-type: none"> Definir la imagen como hecho comunicativo. 	Conceptual: 1,17,6 Procedimental:1,11 Actitudinal:1	Inductivo Temas: C:1,5,9,13,17,20 P: 1,4, 9,13 A:1,2	<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, ilustraciones, preguntas convergentes, pistas discursivas. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas, mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, mapa conceptual, resumen alumno-profesor	pizarrón, rotafolio, computador, material impreso televisor, película VH, VH. Video beam, transparencias, proyector resultado gráfico de la actividad, fuente de lectura, esquemas, bibliografía	Exposición ver. (H)	2%
III	Aplicar las dimensiones las imágenes en la configuración perceptivas de de propuestas gráficas portadoras de mensaje	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las distintas funciones de las imágenes: figurativa, abstracta, simbólica. Reflexionar sobre la importancia del mensaje en las imágenes a partir de las esquematizaciones de la realidad. 	Conceptuales:3,4,8,9,18,19 Procedimentales:1,3,9,11 Actitudinal:1,2	Inductivo Temas: C:1,5,9,13,17,20 P: 1,4, 9,13 A:1,2	<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, ilustraciones, preguntas convergentes, pistas discursivas. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas, mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, mapa conceptual, resumen alumno-profesor	pizarrón, rotafolio, computador, material impreso televisor, película VH, VH. Video beam, transparencias, proyector resultado gráfico de la actividad, fuente de lectura, esquemas, bibliografía	Prueba Práctica ver. (I)	3%
		<ul style="list-style-type: none"> Diferenciar la escala de grados de iconicidad con la escala de grados de abstracción. 	Conceptual:10,12 Procedimental:4,7 Actitudinal:2				Mapa Mental ver. (J)	1%
		<ul style="list-style-type: none"> Definir la imagen como hecho comunicativo. Identificar las distintas funciones de las imágenes: figurativa, abstracta, simbólica. Identificar los puntos de conexión en los que se ubican las imágenes en sus distintas funciones. Diferenciar la escala de grados de iconicidad con la escala de grados de abstracción. Caracterizar el amplio mundo de las imágenes. Reflexionar sobre la importancia del mensaje en las imágenes a partir de las esquematizaciones de la realidad. 	Conceptuales: 1,2,3,4,6,7,8,9,10,12,15,16,17,18,19 Procedimentales:1,2,3,4,7,8,9,11,12,13 Actitudinal:1,2				Prueba de Desarrollo ver. (K)	2%
		<ul style="list-style-type: none"> Reconocer los distintos grados de similitud entre una imagen y el objeto que representa dentro de la comunicación visual. Construir imágenes con distintos grados de iconicidad. 	Conceptuales:4,5,8 Procedimentales:4,6,13 Actitudinal:2				Cooperativo Temas: C:7,8,9,11,12,15,18 P:3,6,7,8,11,12 A:2	<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, ilustraciones, preguntas convergentes, pistas discursivas. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas, mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, mapa conceptual, resumen alumno-profesor

(*) Para los instrumentos de evaluación - véase CD - Instrumentos de Evaluación

Unidad	Objetivo T.	Objetivos Específicos	Contenidos	Modelo	Estrategias	Recursos	Evaluación (*)	Porcentaje
III	Aplicar las dimensiones las imágenes en la configuración perceptivas de de propuestas gráficas portadoras de mensaje	<ul style="list-style-type: none"> • Construir imágenes con distintos grados de iconicidad. • Reflexionar sobre la importancia del mensaje en las imágenes a partir de las esquematizaciones de la realidad. • Realizar propuestas de comunicación gráfica de acuerdo a criterios de función informativa, de simplicidad y grados de representación. • Elaborar discursos cerrados en la producción de significantes unívocos. 	Conceptuales:4,7 11,13,14,20 Procedimentales:5, 6,7,8,10,13 Actitudinal:1,2	Deductivo <i>Temas:</i> <i>C:</i> 2,3,4,6,10,1 4,16,19 <i>P:</i> 2,5,7,10 <i>A:</i> 1,2	<i>Preinstruccionales:</i> introducción, objetivos claros, ilustraciones, preguntas convergentes, pistas discursivas. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas, mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas (divergentes), mapa conceptual, resumen.	Video beam, computador, demostración gráfica, pizarrón, fuente de lectura, esquemas	Resolución de Problema ver. (M)	3%
		<ul style="list-style-type: none"> • Definir el signo lingüístico como elemento expresivo y formal del lenguaje visual. • Establecer diferencias entre los códigos de lectura tipo/escritura y tipo/visual utilizados en diversos discursos visuales. 	Conceptuales:1,3, Procedimentales:7 Actitudinal:1	Deductivo <i>Temas:</i> <i>C:</i> 1,2,6,7, 10,11 <i>P:</i> 3,5,7,8 <i>A:</i> 1,2	<i>Preinstruccionales:</i> objetivos claros, introducción, modelos, ilustraciones, preguntas. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas, mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas, mapa conceptual, resumen	Video beam, computador, demostración gráfica, pizarrón, rotafolio.	Actividad de Clase ver. (N)	1%
IV	Codificar mensajes visuales basados en los factores que intervienen en el aspecto formal de la letra.	<ul style="list-style-type: none"> • Definir el signo lingüístico como elemento expresivo y formal del lenguaje visual. • Identificar las funciones del texto desde la legibilidad y el impacto visual. • Establecer diferencias entre los códigos de lectura tipo/escritura y tipo/visual utilizados en diversos discursos visuales. • Analizar la configuración de la letra a través de su forma y contraforma. • Explorar gráficamente las características del signo lingüístico para la obtención de impacto visual. 	Conceptuales:1,2,3 4,5, Procedimentales:4, 6,7,8 Actitudinal:1,2			Video beam, computador, demostración gráfica, pizarrón, fuente de lectura, esquemas, transparencias, proyector, televisor, DVD. impresos, bibliografía.	Resolución de Problema ver. (O)	3%
		<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar propuestas gráficas instauradas dentro del diseño tipográfico, partiendo de la concepción visual de la letra. 	Conceptuales:7, Procedimentales:5 Actitudinal:1				Actividad de Clase ver. (P)	2%
		<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre las relaciones de forma y contenido a través de las características de los alfabetos antropomórficos. • Valorar la caligrafía como arte de expresión e impacto visual que conlleva al disfrute de la forma. • Explorar gráficamente las características del signo lingüístico para la obtención de impacto visual. • Aplicar el método tradicional de la caligrafía, al uso moderno de la letra dentro del campo visual. • Experimentar sobre la base visual tratamientos gráficos que dinamicen el espacio de la composición. • Reconocer la importancia de la tecnología digital como herramienta gestadora de posibilidades gráficas inagotables en el tratamiento visual de la forma. 	Conceptuales:6,9, 10,11,12,13 Procedimentales:1, 23,4,8 Actitudinal:2	Indagación <i>Temas:</i> <i>C:</i> 3,4,9,12 <i>P:</i> 1,2,5 <i>A:</i> 1	<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, ilustraciones, preguntas convergentes, pistas discursivas. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, pistas tipográficas mapa conceptual. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, red semántica.	Video beam, computador, impresos, diagramas pizarrón, bibliografía, pizarrón, Internet, televisor, película VH, transparencias, proyector	Proyecto 1 ver. (Q)	25%

(*) Para los instrumentos de evaluación - véase CD - Instrumentos de Evaluación

Unidad	Objetivo T.	Objetivos Específicos	Contenidos	Modelo	Estrategias	Recursos	Evaluación (*)	Porcentaje
IV	Codificar mensajes visuales basados en los factores que intervienen en el aspecto formal de la letra.	<ul style="list-style-type: none"> Establecer diferencias entre los códigos de lectura tipo/escritura y tipo/visual utilizados en diversos discursos visuales. Verificar la función expresiva del signo lingüístico en la composición, a través de la observación en discursos visuales. Valorar la caligrafía como arte de expresión e impacto visual que conlleva al disfrute de la forma. Analizar desde la perspectiva formal los Graffitis y su valor como expresión de la sociedad. 	Conceptuales:3,8, 10, Procedimentales:4, 58 Actitudinal:2	Cooperativo Temas: C:5,8,13 P: 4,6,8 A:2	<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, resumen, preguntas divergentes, pistas discursivas. <i>Coinstruccionales:</i> ilustraciones, analogías, pistas discursivas, pistas tipográficas. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, mapa conceptual, resumen.	Video beam, computador, impresos (revistas, libros) portafolios (detonantes creativos) bibliografía, pizarrón, internet	Tarea ver. (R)	3%
		<ul style="list-style-type: none"> Definir el signo y los tipos de signo de acuerdo a las teorías del lenguaje de los gráficos. 	Conceptual:1,3,7,9 Procedimentales:6 Actitudinal:1	Deductivo Temas: C:1,2,3,4,8, 11,12 P: 1,3,4,5,7,8 A:1,3	<i>Preinstruccionales:</i> objetivos claros, resumen, ilustraciones, preguntas intercaladas divergentes. <i>Coinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, ilustraciones, pistas discursivas, pistas tipográficas. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, mapa conceptual, resumen	Video beam, computador, impresos: revistas,libros, portafolios, pizarrón, fuente de lectura, Internet, bibliografía, rotafolio	Monografía ver. (S)	2%
V	Configurar mensajes a partir de la interpretación de códigos visuales que satisfagan las expectativas de la comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Establecer la jerarquización de la información dentro de la percepción de las formas. Concebir la sintaxis de la imagen considerando la forma y el contenido. 	Conceptuales:5,6, 11 Procedimentales:1, 7,8,9 Actitudinal:1,2,3				Exposición ver. (T)	2%
		<ul style="list-style-type: none"> Explorar distintas posibilidades gráficas de un signo a través de distintos niveles de expresión de la imagen. Diseñar pictogramas para la integración de un sistema informativo. Emplear las reglas de la semiosis en el discurso visual. Concebir la sintaxis de la imagen considerando la forma y el contenido. Correlacionar los aspectos técnicos-prácticos y estéticos de la imagen en la elaboración del discurso visual. Crear significantes icónicos y tipográficos a partir de las cualidades del signo. 	Conceptuales:3,7,8 10,12 Procedimentales:1, 2,3,4,5,9 Actitudinal:1,2,3	Cooperativo Temas: C:5,6,7,9,10 P:1,2,6,8,9 A:2	<i>Preinstruccionales:</i> organizador previo, objetivos claros, resumen, analogías. <i>Coinstruccionales:</i> ilustraciones, resumen, pistas discursivas, pistas tipográficas, preguntas. <i>Posinstruccionales:</i> preguntas intercaladas, mapa conceptual, resumen de alumnos.	Video beam o televisor, computador, registro gráfico de los alumnos pizarrón, bibliografía	Proyecto 2 ver. (U)	30%

(*) Para los instrumentos de evaluación - véase CD - Instrumentos de Evaluación