

*“LA DIDÁCTICA COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA HACIA
LAS TEORÍAS DEL DISEÑO.”*

Ana Milena Arboleda Cadavid

Yazmin Lorena Acosta Cataño

Comunicación Gráfica

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Bello

2009

*“Al padre creador,
A familias, docentes
Y compañeros
Que ayudaron en la
Realización y culminación
De este sueño que hoy toma
Pasos de gigantes
Que nunca tendrán fin
Por que el verdadero
Camino apenas
Comienza”*

TABLA DE CONTENIDO

UNIDAD 1	Pág.
1. PROYECTO	6
2. INTERROGANTE	7
3. TEMA	8
4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	9
5. PLANTEAMIENTO	12
6. OBJETIVOS	15
Objetivos General	
Objetivos Específicos	
7. JUSTIFICACIÓN	17
 UNIDAD 2	
8. MARCOS DE REFERENCIA	
8.1 Referente Teórico	19
8.1.1 <i>La primera visión de Walter Gropius</i>	20
8.1.2 <i>La Bauhaus marco la diferencia en pedagogía</i>	21
8.2 Referente Conceptual	22
8.2.2 Teoría del diseño	23
8.2.3 Bases del diseño	23

8.2.4 Que es el diseño	23
8.2.5 El enfoque correcto	24
8.2.1 Las ayudas didácticas	25
8.2.6 Material didáctico y los recursos usados en la educación	27
8.2.7 Material didáctico como recurso educativo	27
8.2.8 Material didáctico en las universidades	28
8.2.9 La realización del material didáctico desde el diseño gráfico	28
8.2.10 El contenido educativo a partir del diseño gráfico	29
8.2.11 La validez del material pedagógico	29
8.2.12 El juego didáctico	30
8.2.13 Las artes visuales en función y mensaje como material didáctico	31
8.2.14 Material didáctico como asignatura	32
8.2.15 La teoría del diseño aplicada al material didáctico dentro de la universidad	33
8.2.16 Microcurrículo	35
8.3 Referente institucional	37
8.3.1 Perfil ocupacional del egresado	38
8.4 Glosario	40
9. DISEÑO METODOLOGICO	45
9.1 Análisis de caso	47
9.2 Método de investigación	48
9.3 Nivel de investigación	48
<i>9.4 Población y muestra</i>	49
9.4.1 Población universo	49

9.4.2 Población muestra	49
9.5 <i>Instrumento para recoger información</i>	49
9.5.1 Recursos de investigación	49
9.5.2 Recursos humanos	50
9.5.3 Recursos técnicos	50
10. ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS	51
11. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	55
12. INTERVENCIÓN DESDE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA	56
13. PROPUESTA CREATIVA	57
14. PRODUCTO GRÁFICO	60
CONCLUSIONES	61
BIBLIOGRAFÍA	63
ANEXOS	65

1. PROYECTO

“La didáctica como método de enseñanza hacia las Teorías del Diseño.”

2. INTERROGANTE

¿A que se debe el déficit cognitivo y de aplicación en la asignatura de Teorías del Diseño implementada por la universidad Minuto de Dios en el área de comunicación gráfica?

3. TEMA.

Desarrollo de material didáctico para las teorías del diseño en el área de comunicación gráfica, como nuevo aporte para dinamizar el proceso docente y propiciar cambios o mejoras en la malla curricular en el programa de Comunicación Gráfica dentro de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Desde que las personas comienzan una vida escolar, se encuentran con distintos métodos de enseñanza que son adoptados y aplicados de acuerdo al reglamento de los establecimientos educativos, profesores e inclusive por los mismos estudiantes, ya que estos participan con su actitud obteniéndose así, una variedad de resultados calificados ya sea como positivos y/o negativos dentro del entorno escolar.

De esta manera, a medida que se asciende de grado, se hayan muchas más problemáticas en el área de participación estudiantil y a su vez en la interacción que se ve aplicada en el método de enseñanza, puesto que la sociedad y sus cambios han considerado que el aprobar un año más, es un sinónimo de madurez mental, por lo que no solo cambia el número de materias y la dificultad que se ciernen en ellas, sino que la forma de enseñanza, aquella que fue clara, precisa y divertida, se convierte en un “bloque de información pareja” que no tiene adaptabilidad alguna; reconociendo esto, es claro que son los mismo alumnos quienes deben buscar diferentes medios (acompañado de los docentes) para soportar la masa de información compacta que dificulta la comprensión e interviene en el resultado de la misma.

Cuando se ingresa a una universidad, es claro que se crea un nuevo ambiente de dificultades, inseguridades y problemáticas por no conocer a fondo de que se trata este cambio de vida, ya que cuando se habla de la universidad, se precisa sobre lo que seremos en el futuro, en lo que se invertirá el tiempo posterior, y lógicamente aquello que dará al estudiante un sustento para poder sobrevivir dentro de una sociedad altamente consumista; teniendo en cuenta todos estos objetivos y planes que se establecen las personas hacia su futuro es claro precisar la importancia que trae consigo el método de enseñanza que se viene aplicando en la mayoría de universidades, ya que en algunas de estas se implementan métodos pedagógicos no tan acordes con los objetivos que propiamente deben tener que son establecidos como norma educativa, es decir, disciernen sobre los modelos académicos, es bastante claro que aunque son distintas asignaturas y de igual manera docentes diferentes, es un mismo estilo de enseñanza el cual debería de aplicarse en cualquiera de las universidades, para ser más exactos: crear apoyos externos de los cuales estudiantes y docentes se nutran de ello, puesto que en muchas ocasiones la materia es basada meramente en teorías, historias y ecuaciones que poco quedan en el consciente de los

estudiantes, y es allí donde posiblemente se generan problemas tanto cognitivos como de aplicación.

“Explicación del Modelo Educativo en Uniminuto:

Un modelo, es la imagen o representación del conjunto de relaciones que definen un fenómeno, con miras a su mejor entendimiento. Es una herramienta conceptual para entender mejor un evento y, desde el punto de vista teórico-práctico, un marco de referencia para entender implicaciones, alcances y limitaciones que se dan para explicarlo. En UNIMINUTO se ha optado por un modelo conceptual, desde el pensamiento sistémico, en el que se integran todos los procesos y las funciones que contribuyen al cumplimiento de su misión como institución de educación superior, enmarcado en un contexto macro (político, económico, social, legal y tecnológico). Este macrosistema se organiza en diversos sistemas orientados todos al cumplimiento de la misión institucional.

Ahora bien, un modelo educativo se caracteriza por expresar los conceptos y prácticas, más o menos sistematizadas, que constituyen distintas alternativas de organización del proceso de aprendizaje y enseñanza para hacerlo más efectivo. Es la representación de las relaciones que predominan en el acto educativo; por eso todo modelo educativo, así sea implícitamente, responde a las siguientes preguntas:

- *El tipo de persona y de sociedad que se pretende formar (meta de la formación).*
- *El proceso de formación en su dinámica y secuencia (desarrollo de la formación).*
- *¿Con qué contenidos y experiencias educativas concretas (contenidos de la formación)?*
- *¿En quién se centra el proceso formativo (interacción educando-educador)?*
- *¿Con qué métodos y técnicas (método-didáctica)?*

*Dentro del conjunto de modelos educativos existentes y dada la caracterización de los estudiantes y de las comunidades y organizaciones con las se trabaja, UNIMINUTO ha optado por un **modelo educativo praxeológico** centrado en la formación integral, entendida como la educación que pretende el desarrollo armónico de todas las dimensiones de la persona. Este modelo se ordena, entonces, a la conformación de una persona que integra el saber (teoría) con el actuar (praxis) y es diestra para articular e integrar con la sociedad el proyecto de*

vida y de trabajo que, en sí misma, ha realizado. Se desarrolla en todos los currículos mediante tres campos de formación: desarrollo humano, práctica social y profesional, y competencias profesionales específicas (...)

Las competencias profesionales: *se obtienen a lo largo de un proceso cognitivo e investigativo que vincula la teoría y la práctica y pretende la transformación de las personas, sus conocimientos, habilidades y destrezas, generando, ante todo la actitud permanente de **aprender a aprender** y el hábito reflexivo, crítico e investigativo, en un contexto de interdisciplinariedad y de aplicación del conocimiento para interpretar y transformar la sociedad.” **

De acuerdo a todo lo establecido anteriormente se podría concluir que toda esta clase de problemas de entendimiento y aplicación podrían generarse por la poca utilización de herramientas, técnicas y en un grado mayor de la intervención de docentes y alumnos que ofrezcan, creen e innoven estilos de educación para poder obtener una calidad de formación académica adecuada y así competir en un medio social.

Teniendo en cuenta todos estos factores que están establecidos dentro de dicho modelo académico, y lo que esto significa al interior de la institución (tanto para docentes como alumnos) surgen interrogantes tales como ¿cuál es la manera correcta de educarse? o ¿se están aplicando todas estas normas dentro del contexto educativo? Es un vacío que pocas personas le han podido encontrar una respuesta acorde con la problemática, a diferencia de esto, muchos estudiantes se han dedicado a esperar que el docente genere propuestas pedagógicas, y si estas no resultan se conforman con convertirse en estudiantes dependientes del sus compañeros para no responder a los quehaceres que se hallan en el camino educativo y que en un ámbito profesional serán puestos a prueba.¹

¹ *Modelo Educativo
Versión 2.3¹

5. PLANTEAMIENTO

La Pedagogía y la didáctica:

Precisión conceptual

Se habla muchas veces de pedagogía, cuando en realidad se está haciendo didáctica. Se confunde con frecuencia el quehacer educativo con la simple enseñanza. Se menciona, por otro lado, el diseño curricular y se alude al movimiento pedagógico. En algunos textos se identifica la pedagogía como la ciencia de la educación, aunque también se habla de ciencias de la educación (en plural). Aluden unos a la tecnología educativa, cuando en realidad debería hablarse más bien de tecnología de la enseñanza. No se tiene claridad sobre si el profesor es un profesional de la pedagogía o un experto en didáctica. En fin, muchos superponen los términos educación y pedagogía, otros los de enseñanza y didáctica, como si fueran sinónimos.

La ciencia pedagógica es la orientación metódica y científica del quehacer educativo; la ciencia didáctica hace referencia a la enseñanza. Ello nos permite completar las siguientes afirmaciones fundamentales:

- *La pedagogía responde científicamente a la pregunta “¿cómo educar?”. La didáctica lo hace con la pregunta “¿cómo enseñar?”*
- *Ambas preguntas tienen su horizonte específico: el de ¿cómo educar? es el por qué y para qué de la educación y el de ¿cómo enseñar? Es el por qué y para qué de la enseñanza*
- *La pedagogía es la ciencia que orienta la labor del educador. La didáctica orienta un aspecto específico de ella: su labor como docente².**

De acuerdo a las diferencias entre educación y didáctica, se hacen claras las falencias que se presentan en la forma como se ha enfocado la materia de teorías

² *Dr. Ricardo Lucio A.
Insectoría Salesiana de Centroamérica

del diseño en la universidad Minuto de Dios seccional Bello en el área de comunicación gráfica ya que ocasionan un déficit a nivel de la calidad de sus comunicadores gráficos. La falta de mezclar la enseñanza con los fundamentos teóricos existentes en la educación a la hora de impartir este curso está creando profesionales triviales que no poseen bases claras en el momento de diseñar y comunicar, pues algunos alumnos se han dedicado a improvisar diversos conocimientos, calificando los trabajos como “bonitos o feos” y no como “estratégicos para un medio social”. Esta materia (teorías del diseño) marca diferencia entre un creador con criterio y nociones validas sobre lo que hace y un diseñador empírico, personas que simplemente buscan un arte final “bonito” pero que no siempre poseen un concepto funcional que permita al trabajo gráfico influir correctamente en el consumidor. Toda esta problemática sobre la interacción entre la educación y la didáctica viene afectando de forma parcial a los estudiantes de Uniminuto con relación a los alumnos de otras universidades delimitando en cierta medida la competitividad que todo egresado busca en el medio

Así mismo se han detectado dos grandes faltas en el momento de participar y ver esta asignatura, el primer error es cognitivo pues se pudo tener información que en algunos de los casos, profesores designados para esta asignatura, son docentes que utilizan un método pedagógico tradicional con sus alumnos donde hablan, dictan y asumen un lenguaje técnico lo que ocasiona que hayan demasiadas dudas en los temas y sus contenidos, presentándose varios factores negativos como por ejemplo:

El debate que se crea con las distintas formas de explicar y el léxico utilizado con los alumnos sobre las teorías que fundamentan el diseño, ya que es claro que provenimos de una sociedad a la que le importa usar siempre las palabras adecuadas, y no es que esto sea de carácter negativo, pero realmente y mas tratándose de un medio educativo es mucho mas indispensable brindar conceptos claros, y sencillos pero con un sentido completo hacia lo que se pretende enseñar.

El segundo caso se basa en la aplicación de estos conceptos pues muchas de las deficiencias que se presentan a la hora de impartir esta materia es la falta interacción entre lo teórico y lo didáctico, este aspecto genera que los estudiantes no estén en la total capacidad de formar productos gráficos basados en conceptos teóricos que los haga propiamente funcionales y que tengan un efecto exitoso en el mercado, además que resulta poco educativo que los estudiantes continúen avanzando en sus semestres de estudio sin las bases necesarias que trae consigo

esta asignatura, es decir aprender a diferenciar conceptos teórico-prácticos y aplicarlos en la medida en que se vayan necesitando.

Crear ayudas didácticas para la materia de teorías del diseño se convierte en un desafío tanto para los alumnos como para los profesores, ya que de acuerdo a la experiencia vivida se puede resumir que algunos docentes (en especial aquellos a los que se les designó dicha materia en primer semestre de la tecnología) se acostumbraron a sus metodologías de enseñanza tradicional puesto que las únicas ayudas didácticas que usaron fueron las que ellos implementaban para tratar de hacer sus clases más amenas y los estudiantes, aunque reclamaban el dinamismo en la materia no buscaban alternativas o propuestas que cambiaran el rumbo en la participación de estos mismos hacia la asignatura.

Los estudiantes de comunicación gráfica se han ido convirtiendo en una población educada para ser “estudiantes” y no para entrar a competir en el medio, pues son muchos los casos de egresados de esta y de otras universidades que cuando se enfrentan al mundo laboral se sienten perdidos en un espacio de exigencias, donde la competencia ya no es por una nota o por el mejor promedio, si no por la estabilidad laboral, donde ya no importa si el gusto es subjetivo pues ya lo único y verdaderamente relevante, es si el trabajo es funcional, ahí en este momento es cuando se comprende el verdadero significado de la objetividad.

Es claro que Uniminuto seccional Bello está en gestión de cambiar la estructura curricular de la tecnología en Comunicación Gráfica (con la idea de formar estudiantes aptos para un campo laboral altamente competitivo) pero es aun más claro que si no se incrementan las ayudas didácticas tanto docentes como alumnos no aprenderán a diferenciar la educación con la didáctica y hacer de esta una mezcla activa, seguirá incurriendo el mismo error donde los estudiantes poseen conocimientos estrictos pero con dificultades para ponerlas en práctica. Este problema no solo se puede apreciar en nuestra universidad, ya que según la investigación realizada no se pudo encontrar antecedentes en ninguna otra universidad (o por lo menos proyectos puestos en marcha conocidos por la comunidad en general) donde se hayan desarrollado ayudas didácticas, lo que nos lleva a pensar que esta clase de material externo se ha limitado solo a los niños de las escuelas en sus primeros años de estudio, pero es ahí donde vale la pena concluir que si esta estrategia ayuda a niños a comprender temas de acuerdo a su grado escolar, es claro que puede generar un buen efecto en los estudiantes universitarios y el campo en el que se estén desarrollando.

En síntesis, la problemática que se está viviendo en la universidad es clara, las falencias en teorías del diseño a nivel del método pedagógico fueron bastantes, y a esto se le suma que los estudiantes están consientes de lo que sucede pero no hacen nada por buscar la solución, es decir se convierten en personas adecuadas para “exigir una mejor formación” pero a la hora de aplicar un buen método, les genera aburrimiento realizar actividades que les ayudaran en la comprensión de los temas en sí, y prefieren convertirse en profesionales empíricos lo que trae consecuencias tanto para su desempeño profesional como para la imagen de la universidad.

6. OBJETIVOS

6.1 GENERAL:

Desarrollar diferentes tipos de materiales didácticos, como apoyo para los estudiantes de comunicación gráfica en el desempeño de la asignatura de Teorías del Diseño, como base fundamental en la formación académica teórico-práctica y profesional dentro de la Universidad minuto de Dios periodo 2010

6.2 ESPECIFICOS:

- Obtener información clara, precisa y fundamentada en cuanto a las falencias físicas -cognitivas que se presentan en el proceso y método de enseñanza implementado por los docentes; a su vez la influencia positiva y/o negativa que conlleva en el aprendizaje de los alumnos dentro de la institución.
- Utilizar correctamente la información, para crear un producto con sustentación válida que contrarreste la problemática que ha presentado en el desarrollo de los contenidos de la materia.
- Desarrollar un producto denominado material didáctico funcional que sirva como base en el buen desempeño de los aprendizajes y que sirva como apoyo a los docentes a la hora de dictar la asignatura.

7. JUSTIFICACIÓN

Teorías del Diseño es la materia que más influye al momento de construir un concepto con un fin determinado y en el programa académico no se le está dando la importancia que verdaderamente tiene y aquellos que reconocen este error no usan los métodos adecuados de enseñanza, que deje clara la información de forma placentera para los alumnos y para el docente, pues a raíz de este problema los estudiantes aunque pasan por la universidad están obteniendo resultados de una forma más superficial y muy pocas veces con una sustentación válida.

Y si bien la Educación Superior en la actualidad tiene como misión esencial la formación de profesionales altamente capacitados que actúen como ciudadanos responsables, competentes y comprometidos con el desarrollo social, es necesario crear un plan de trabajo que le de un vuelco total a la forma de educación y enseñanza utilizada en esta materia, pues según los resultados obtenidos y la opinión extraída por los estudiantes, no se está cumpliendo con dicha misión.

En las Teorías del Diseño existe la necesidad de que la enseñanza sea concebida como un proceso de orientación del aprendizaje estudiantil por parte del profesor que permita que los estudiantes se apropien de los conocimientos y que formen habilidades que le permitan un futuro profesional creador y responsable.

La motivación al desarrollar las ayudas didácticas para las teorías del diseño se basa en la renovación del programa, lo que permite que los nuevos estudiantes tengan un proceso de aprendizaje dirigido al desarrollo pleno de los contenidos de la formación y desarrollo de conocimientos, habilidades y valores rompiendo con la falsa dicotomía que existe en la pedagogía tradicional de lo instructivo y lo educativo, entre lo curricular y lo extracurricular.

El interés al realizar este proyecto se basa en que los métodos de enseñanza esencialmente sean grupales y participativos, dirigidos a desarrollar la capacidad de creatividad, e iniciativa en la búsqueda de soluciones que fundamentadas en una buena educación puedan brindar resultados en el futuro laboral que sean funcionales. También prima la importancia y el interés que tiene el perfil del comunicador gráfico de Uniminuto y que este no sea el de un simple operador de software, sino también un conocedor de los contenidos teóricos y metodológicos de la materia, además que los docentes sean resaltados por capacitar profesionales con una personalidad claramente desarrollada para cuando salgan

al mundo laboral puedan exponer sus conocimientos sin vacío alguno, y que por el contrario puedan ser altamente competitivos y que su participación en el medio sea para perfeccionar y aprender conceptos nuevos para poder relacionarlos con todo lo visto en la universidad.

A nivel social este proyecto busca resolver una problemática claramente identificada en los estudiantes de comunicación grafica y que esta solución cumpla con los requerimientos que plantea la educación superior en la actualidad a la vez que ayudamos a que los estudiantes tengan un mejor futuro laboral y que apoye la idea de crear una universidad que le brinde a la comunidad profesionales competitivos que dejen el nombre de Uniminuto en alto por sus conocimientos y su buen desempeño laboral como en sus relaciones sociales y la capacidad de expandir sus saberes a los demás.

El proyecto es una gran ayuda para la universidad por que busca mejorar la capacidad intelectual de los estudiantes de Comunicación Gráfica y permite que esta metodología se esparza a otras materias dentro del mismo programa o a las diferentes carreras, lo que aporta mejoras a la calidad de la enseñanza y a la formación de los alumnos a medida que se dan las iniciativas adecuadas en materia de investigación, actualización y avances de las competencias pedagógicas mediante ayudas didácticas que adecuadas a la materia de teorías del diseño estimularán la innovación permanente en los planes de estudio y los métodos de enseñanza y aprendizaje de la universidad.

8. MARCOS DE REFERENCIA

8.1 REFERENTE TEÓRICO

Las falencias de la enseñanza en Colombia, sobre todo a nivel de Secundaria y Universidad, ya es sabido y notorio; y ya la tan aludida característica de la nación de tapar todo, de no examinar ni evaluar nada, de no enfrentar el problema, de dejar pasar las situaciones molestas, no se puede sostener mucho, puesto que la calidad de los estudiantes no se puede esconder y una de las falencias proviene por que la gran mayoría de profesores no son profesionales de la enseñanza, simplemente son personas que conocen de la materia. Los alumnos de hoy les están exigiendo directamente que todos los días muestren su capacidad de enseñar; no de hablar y que indiquen que saben mucho acerca de un tema pero que no sea capaz de transmitirlo, ni de hacerse entender ante ellos.

Al comenzar este proyecto nos hemos encontrado con que no hay antecedentes claros que tengan que ver con la didáctica al impartir la asignatura de teorías del Diseño y lo que se encuentra en relación con ello son las estrategias personales que usan los docentes para tratar de hacer sus clases claras y específicas, estableciendo un código comunicativo en la relación profesor-estudiante, pero que los profesores hagan esto no quiere decir que los resultados sean positivos pues en la mayoría están presentando las mismas diapositivas que vemos desde los principios de nuestra educación.

La educación didáctica es empleada en la mayoría de los colegios de Colombia (desde que nos enseñan fraccionarios con las manzanas y los bananos) y este aspecto da fe de su correcta funcionalidad pero no es aprovechada correctamente. También se han desarrollado productos que sirven de apoyo a la comprensión de temas que pueden resultar difíciles tanto de explicar de parte de los docentes como entender por parte de los estudiantes y estos son lo que no se han propagado de forma correcta. En la educación básica se han implementado algunas estrategias que ayudan a establecer un perfil para cada estudiante con algunas actividades como juegos de rol, actos interactivos y juegos cooperativos que les permite a los docentes y a los mismo estudiantes identificar cuales puede ser sus posibles oficios, como es su desempeño estando en ciertas situaciones y la capacidad que tienen para trabajar en equipo. La integración de estas ayudas en los procesos educativos de los alumnos ha traído consigo resultados positivos

en aspectos como la recordación de ciertos temas. En la educación superior estos también poco a poco se han ido incrementando de una forma mas madura; igualmente algunos profesores de la universidad minuto de Dios en área de comunicación gráfica han tratado de usarlas pero en si, en la materia que mas dificultad de comprensión tiene la tecnología no las ha incrementado pero paradójicamente somos lo encargados de realizarlas para otras personas, profesiones y oficios.

“Aprender haciendo” es el legado que nos deja la Bauhaus quizá el único referente teórico valido que tenemos acerca de este contenido.

Los primeros antecedentes del desarrollo didáctico en el diseño se encuentran en la mítica escuela de la Bauhaus que se desarrolló del año 1919 a 1933; Esta tuvo gran importancia en campos como el arte, el diseño industrial y gráfico, la pedagogía artística, la museografía y la arquitectura son ilimitados. Quizás este fue el factor clave que hizo que una pequeña escuela con un promedio de diez a quince maestros y doscientos alumnos tenga la trascendencia que se le reconoce hoy día, esto puede radicar en la sensibilidad del hombre que ideó su realización y que eligió al grupo de personajes que conformo con su planta de docentes; refiriéndonos al arquitecto Walter Gropius (1883-1969).

8.1.1 LA PRIMERA VISIÓN DE WALTER GROPIUS

“El atraer hacia la ciudad de Walter la primera sede de la escuela a un conjunto de sabios de primer nivel y al mismo tiempo de vanguardia, hizo que las ideas, los ejercicios, el diseño de los recursos, los planteamientos arquitectónicos y artísticos de la Bauhaus transformaran esos campos del quehacer humano pero también la vida cotidiana del ser urbano”.

El primer aporte destacado fue sin duda la constitución de la Bauhaus, pues ahí se delineaban a grandes rasgos las posturas que iban a regir tanto los cursos como el que hacer creativo de los alumnos y maestros durante su trabajo en la escuela. En primer término se planteaba la disolución de las fronteras entre arte y artesanía y la colaboración del artista en los nuevos procesos de producción (los industrializados).

En un mundo que entraba a una acelerada etapa de industrialización y por lo tanto de urbanización, la nueva escuela quería hacer que el arte participara en el desarrollo de una sociedad.

8.1.2 BAUHAUS MARCÓ LA DIFERENCIA INCLUYENDO PEDAGOGÍAS

En el campo de la pedagogía, Walter Gropius eligió a un artista y maestro vienés llamado **Johannes Itten**, para que éste desarrollara el programa del curso introductorio de la escuela, el cual era obligatorio para todos los estudiantes del instituto, no importando la disciplina por la que se inclinaran. “Itten, que en Austria había estado cercano a personajes vanguardistas de la pedagogía como Hölzel, que había vivido de cerca los descubrimientos psicológicos de su compatriota Freud y que tenía afinidad con diversas disciplinas espirituales que estaban llegando a Europa desde Asia como la yoga y la meditación”, Itten *diseñó un curso de sensibilización creativa muy avanzado para los años veinte en el que el alumno se sometía a ejercicios que apelaban tanto a su mundo sensorial como a su prontitud mental, así como a su capacidad creadora y a la perspicacia para solucionar problemas con diversos materiales.*

Las clases de Itten incluían rutinas físicas, relajación, ejercicios diseñados para despertar cada uno de los sentidos, todo con el claro propósito de hacer notar al alumno cómo una obra de arte es producto de la interacción de todas las cualidades sensoriales y del mundo espiritual. Era común que Itten planteara a los jóvenes una serie de contrarios que se complementaban para llegar al equilibrio o la armonía, por ejemplo, éstas son dualidades que se escuchaban con frecuencia en sus rutinas didácticas: *sentir y pensar, intuición e intelecto, expresión y construcción, esencia y materia, pesantez y ligereza.* Se ha dicho que el gran acierto de Itten fue trasladar el aspecto lúdico de la educación vanguardista para niños al campo de la pedagogía artística para adultos.

El propósito de Gropius al invitar a Itten era también la búsqueda de un equilibrio entre la postura funcional de la Bauhaus y el mundo espiritual que debe permear al verdadero artista. Pasado el curso introductorio, los alumnos entraban a

distintos talleres de³ arte (pintura mural, escultura, teatro) y a otros de artes aplicadas (ebanistería, encuadernación, tejido, cerámica, vidrio) impartidos y dirigidos por un artista pero supervisados por un artesano. En estas áreas de trabajo participaron dos de los personajes más relevantes del arte contemporáneo: el ruso Wasily Kandinsky y el suizo Paul Klee, cuyos apuntes y programas sobre sus cursos y conferencias. Las ideas abstraccioncitas de Kandinsky le venían como anillo al dedo a una institución que buscaba una nueva estética para sus diseños, construcciones y obras de arte.

La Bauhaus constituía un nuevo planteamiento pedagógico, como era de encausar las formas de trabajo creador y reunificar todas las disciplinas del arte aplicado, como componentes inseparables de una nueva arquitectura, esta concepción contribuye al enriquecimiento de la enseñanza.

³ *La pedagogía de la Bauhaus Escrito por Rainer Wick*

8.2 REFERENTE CONCEPTUAL

8.2.1 TEORÍA DEL DISEÑO

La función del diseño es comunicar un mensaje acerca de un producto, una idea, una imagen o una empresa. El problema al que se enfrenta el diseñador es cómo elegir la combinación adecuada de elementos tales como títulos, texto e ilustraciones, a fin de que el mensaje se transmita de modo original y eficaz. Con este nuevo libro, práctico y estimulante, el lector podrá obtener sus propios resultados profesionales.

8.2.2 LAS BASES DEL DISEÑO

La base del diseño es la conjunción de diversos elementos en una misma área con objeto de lograr una interacción que transmitirá un mensaje dentro de un contexto determinado. El mensaje puede comunicarse e incluso modificarse mediante una cuidadosa manipulación visual de los elementos que van a ser utilizados dentro del área de diseño. Esencialmente, esos elementos serán palabras, fotografías, ilustraciones e imágenes gráficas, combinadas con una fuerza controladora basada en blanco y negro y color.

Es importante que los creativos exploraren ese potencial creativo de esos elementos a través de la experimentación. En principio se contempla lo básico es decir todos los elementos del diseño, haciendo referencia a las líneas, bloques geométricos y formas libres. El diseñador gráfico a través de las bases del diseño debe establecer un terreno de trabajo dentro del cual puede experimentar con dichos elementos, desplazándolos de un lado a otro aplicando la diagramación y comprobando sus potencialidades visuales, tanto independientemente como en sus relaciones recíprocas.

8.2.3 ¿QUÉ ES EL DISEÑO?

La función de un diseñador consiste en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones, y hacerlo de forma original y precisa. En el mejor de los casos, esto se logra a través de la comparación de elementos elegidos y dispuestos con sumo cuidado, cuya

presentación se basa en una fórmula que es esencialmente simple, pero que se ha refinado a través de las muchas etapas en que se ha desarrollado.

Es importante generar una visión creativa y el juicio del diseñador para permitirle distinguir entre métodos eficaces y flojos de presentar ideas de diseño. Los primeros problemas con que se topa el diseñador, son la comprensión y la identificación del espacio y de las fórmulas que deben aplicarse en la colocación de elementos dentro de dicho espacio.

Esencialmente hay que tener conciencia la importancia creciente del diseño como parte integrante del desarrollo cultural y artístico de la sociedad en que vivimos. El diseño desempeña un papel relevante en el modo en que nos proyectamos intelectual, espiritual y materialmente. El buen diseño, la comunicación adecuada de servicios o productos, está convirtiéndose en una piedra de toque de nuestra sociedad. En el pasado, las empresas preocupadas por la calidad y por su desarrollo futuro invirtieron concienzudamente en el diseño y la imagen de sus productos para implantarse entre generaciones futuras. Es responsabilidad de los diseñadores el intentar que sus diseños sean relevantes para las necesidades de hoy y eficaces para los años próximos

8.2.4 EL ENFOQUE CORRECTO

Antes de iniciar cualquier trabajo de diseño, es indispensable y como primera consideración esta establecer los conocimientos adquiridos a través de las diversas teorías del diseño, donde se encuentran impregnadas cada una de las reglas, estilos y formas que intervienen en la tarea del diseño como tal.

Básico e importante es tener claro los detalles e información completa antes de realizar cualquier trabajo grafico; el punto clave del diseño radica en aplicar las diversas teorías del diseño en los proyectos a realizar; hay que coleccionar todos los detalles e informaciones relativas a la naturaleza del tema a desarrollarse. Así mismo el éxito final del proyecto estará determinado por la reacción del cliente y uno de los puntos básicos es tener predispuesto distintas soluciones creativas por si llegara a presentarse algún problema. El diseñador debe ser persistente e incansable en su disposición a experimentar. *

8.2.5 LAS AYUDAS DIDÁCTICAS

Son conocidos como Métodos, Materiales y Auxiliares didácticos para reforzar, estimular, diversificar y facilitar el trabajo de los profesores y alumnos en la enseñanza y aprendizaje de los programas de estudio tanto de la educación inicial, especial, básica y normal, tomando en cuenta los perfiles de los educandos, las características y el entorno geográfico, ambiental y de infraestructura de la región.

Se denomina material didáctico aquellos medios o recursos concretos que auxilian la labor de instrucción de las materias o conocimientos y sirven para facilitar la comprensión de conceptos durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, los cuales permiten:

- Presentar los temas o conceptos de un tema de una manera objetiva, clara y accesible.
- Proporcionar al aprendiz medios variados de aprendizaje.
- Estimulan el interés y la motivación del grupo.
- Acercan a los participantes a la realidad y a darle significado a lo aprendido.
- Permiten facilitar la comunicación. Complementan las técnicas didácticas y economizan tiempo.

El objetivo de todo docente es lograr que aquella persona a la que está capacitando o enseñando aprenda lo más posible sobre un tema específico o general. Con esta finalidad, la enseñanza ha utilizado durante muchos años distintos medios auxiliares como mapas, diagramas, películas, transparencias, pizarrones, entre otros, que le han permitido hacer más claros y accesibles sus temas.

Las ayudas didácticas se dividen en 4 tipos:

Audiovisuales y Auditivos: En esta clase de ayuda se puede ofrecer una variada selección de formatos que permiten atender a los distintos objetivos didácticos de cada asignatura. Así, cada uno de estos medios denominados medios audiovisuales, ofrecen posibilidades específicas y diferentes, es decir la radio, la televisión y la videoconferencia se deben utilizar para facilitar periódicamente una

relación más directa entre profesores y alumnos. Así mismo *El Vídeo* se utilizará en aquellas materias en que las imágenes en movimiento resultan imprescindibles o muy aconsejables para explicar determinados conceptos que permitan ser mostrados, sintetizados o ampliados a través del uso de la imagen y el sonido. De igual manera podrán utilizarse otros medios tales como diapositivas, en materias que necesitan de la imagen estática.

A pesar que un medio visual está altamente relacionado con el audio este también tiene sus propias características como por ejemplo:

Auditiva: Aquí hace presencia el *audiocasete* o *Cd* y puede desarrollar con mayor densidad, aspectos concretos relacionados con el currículum de las diversas asignaturas; ya que por medio de grabaciones se pueden presentar entrevistas, temas de opinión, reflexiones hechas música que ayude a interactuar y desarrolle una motivación cognitiva hacia el tema específico

De impresión: Hace referencia a una amplia gama de publicaciones impresas destinadas a los alumnos y a su vez a los docentes: la Guía temáticas (posee todo los temas a tratar con explicación e ilustración), los textos básicos de estudio, Cuadernos de Prácticas y Guías Didácticas, destinadas a orientar al alumno en cuanto a métodos de estudio y contenidos de cada materia.

También entre los materiales de impresión tenemos diferentes tipos de ayudas táctiles como fotocopias, cartillas, libros, revistas entre otras

Multimedial: Hace referencia a todo material que permita aprender y a su vez interactuar con el mismo programa como lo son las páginas web o multimedias con un recorrido que proporcione información adecuada de acuerdo al tema

Los medios y apoyos didácticos finalmente son canales que facilitan el aprendizaje. Por ello deben planearse y definirse tomando en cuenta las características del curso, tema y duración del curso.

“Cuando hablamos de material didáctico de educación, nos estamos refiriendo al material claro, comprensible, pedagógico de educación. Es decir, un buen material que facilite el sustento de educación. Por lo tanto, si sabemos que el material didáctico de educación es bueno, hay que decir entonces, que es importante que en las instituciones educativas los distintos profesores que imparten las materias, le entreguen o faciliten a sus alumnos, este tipo de material. El material didáctico de educación, es básico para que todos los alumnos, (no teniendo en cuenta edad

ni grado de escolaridad), entiendan con claridad de que se trata la asignatura o tema a tratar. Es decir el docente debería entregar un buen material para que sus alumnos complementen lo visto en clases. Ya que la mejor forma de aprender, es después practicar y que mejor forma de lograr buenos resultados que la utilización de los diferentes tipos de ayudas y material de educación para obtener los logros programados.”

8.2.6 EL MATERIAL DIDÁCTICO Y LOS RECURSOS USADOS EN LA EDUCACIÓN

La mejor forma que tiene un profesor de acceder al alumno, es mediante la educación. Para eso, es necesario que el profesor cuente con todo tipo de material didáctico y recursos necesarios, como por ejemplo saber usar CD interactivos que por una parte podrá alivianarle el trabajo y por otra, hacer de su trabajo algo más divertido para sus alumnos. Así como también existen programas de televisión o videos educativos que los mismos profesores pueden recomendar o presentar en la clase a sus alumnos. Esta situación conlleva a una realidad ya que así como la tecnología avanza y el material educativo se ha vuelto casi por completo en interacción en tiempo real, para ello es necesario también capacitar a los docentes para que vayan siempre a la par con los adelantos tecnológicos y sepan usar estos al bien de la educación, porque el problema no solo radica en la poca aplicabilidad de los materiales o la falta de recursos, también se presenta por el poco conocimiento que se tiene sobre este material dinámico hecho una ayuda parcial en el momento de impartir la clase.

8.2.7 EL MATERIAL DIDÁCTICO COMO RECURSO EDUCATIVO

La actividad del maestro, es la enseñanza como tal, se considera como una actividad de mediación entre los conocimientos y como impartirlos en su sentido más amplio, por tanto, el maestro, a través de la actividad de la enseñanza, ha de facilitar el aprendizaje del alumno, para lo cual dispone de diferentes elementos, medios y/o recursos, de los que se ayuda para hacer posible su labor y el entendimiento de la información que desea transmitir, pero es claro que se tiene que considerar que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, ya que existe y se distingue los conceptos de *medio didáctico* y *recurso educativo*:

En este caso que es el que posee relevancia, *Los materiales o medios didácticos* son usados para apoyar el desarrollo de los estudiantes relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, desarrollando de igual forma la creatividad. Los materiales didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea, ya que las memorizaciones forzadas, los temas pocos claros, y las amenazas y el obligar al aprendizaje de temas que carecen de claridad solo han logrado alumnos (independiente de que clase sean: escuelas, colegios, universidades) poco calificados, con mentalidad cerrada y conocimientos pocos claros

8.2.8 EL MATERIAL DIDÁCTICO EN LAS UNIVERSIDADES

EL tipo de material didáctico por excelencia, debe ser una ayuda parcial para generar buen entendimiento en los alumnos y así mismo hacer más fácil y claro el momento de participar en la clase. Si algo es claro, es que los docentes deberían preocuparse por entregar a sus alumnos algún tipo de material didáctico útil y a la vez entretenido, así se generaría interacción docente-alumno enfocándose primordialmente en el correcto entendimiento para obtener de esto los mejores resultados a la hora de realizar la práctica como tal. De esta forma se busca crear nuevas tendencias pedagógicas formando un método ideal de aprendizaje, un tipo de material didáctico de excelencia, dispuesto para que todos los estudiantes compartan el aprendizaje y puedan interactuar a su vez mediante el material didáctico y sus propios conocimientos.

8.2.9 LA REALIZACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO DESDE EL DISEÑO GRÁFICO

La realización de material educativo desde el diseño gráfico ha sido una de las tendencias más seguidas. Durante la década de los noventas la realización de material educativo desde el diseño gráfico cobró una importancia insospechada hasta entonces. El gran cambio principal fue la masificación que hubo de los computadores con acceso a redes virtuales de información. Tratar de desarrollar la realización de material educativo desde el diseño gráfico, pensado tanto a nivel material como virtual. Esta dualidad de opciones agigantó los campos donde podía incursionar la educación a modo de hacer más efectivos los mensajes que le da a las personas que están aprendiendo. Con este crecimiento también se le incorporó campos y posibilidades, dependiendo de las personas que usen este tipo de

material. Fue así como muchos se dedicaron a diseñar para niños, otros jóvenes, adultos, mecánicos, ingenieros, doctores. Vale decir que la realización de material educativo desde el diseño gráfico fue adquiriendo cada vez públicos más específicos, públicos que necesitaban ser estudiados de forma asilada para capturar lo que ellos realmente necesitan y buscaban encontrar dentro de las ayudas. De acuerdo a la historia y lo que en si abarca las ayudas didácticas, para estas mismas ser realizadas deben recoger toda una investigación, para así a través de la realización de este tipo de materiales educativos desde el diseño gráfico se pueda conjugar los resultados – ya sea buenos o malos- en un producto. La responsabilidad que tiene la realización de material educativo desde el diseño gráfico va mucho más allá del diseño, puesto que abarca principalmente la importancia en obtener los mejores resultados de lo que plantea el material y su tema como tal, ya que la invención de un apoyo educativo se plantea cuando se considera que los items del tema son bastante amplios, complicados y poco específicos y que mejor forma que hacerlo por medio del arte grafico, que no solo impregna color, vida y movimiento si no que su fin es lograr su ideal principal de favorecer a aquellos que harán utilidad del mismo material

8.2.10 EL CONTENIDO EDUCATIVO A PARTIR DEL DISEÑO GRÁFICO

El contenido educativo que merece estar como prioridad debe ser potenciado por el diseño. No corresponde que sea este último el encargado de enseñar, no obstante, de su estructura siempre se desprenden elementos claros de enseñanza a través de las formas y el color. La realización de material educativo desde el diseño gráfico, debe concentrarse sobre todo en conseguir la manera más útil de llegar a educar a través del diseño gráfico y lo que es en realidad este; situación que será trascendental a la hora de evaluar los logros obtenidos ya sea mediante forma antigua de evaluación o porque no por medio de un mismo material evaluativo creado desde el diseño y la comunicación gráfica.

Lamentablemente sucede que la realización de material educativo desde el diseño gráfico muchas veces se deja seducir por la gran cantidad de opciones que otorga el diseño y la tecnología, es decir, los diversos software, vectores, ilustraciones y fotografías que como tal empapan el material de información visual pero que se olvidan claramente que el valor educativo va mucho más allá de las formas, colores y texturas. Si bien este error no es una tendencia generalizada, ya que resulta llamativo en principio, pero pronto se devela el pobre aporte informativo

que se le otorga a la educación. Las razones de interés de la utilización de diferentes medios para obtener ayudas externas son bastante simples, pues porque básicamente aprender en conjunto con un soporte encaminado hacia el diseño es algo que resulta ser más entretenido que hacerlo sin el.

Es claro que los diseñadores, publicistas, comunicadores obtienen un gran sentimiento de halago con la realización de esta acción ya que los lleva a una labor bastante importante como es el centro de educación y el campo propio del desarrollo. El contenido del material educativo desde el ámbito gráfico está muy consiente de la popularidad que se ha logrado con la invención de tales soportes, pero también se es claro que la calidad innovadora es la que prima en el desarrollo interno de la misma, puesto que no se logra nada aplicar conocimientos sabios sobre creatividad si este no va acompañada de un sustento informativo, valido y concreto de acuerdo con el fin con la que las ayudas fueron diseñadas.

8.2.11 LA VALIDEZ DEL MATERIAL PEDAGÓGICO

Estas ayudas didácticas se han denominado como todo tipo de objetos artificial, natural o creativo, tangible o intangible que produzca un aprendizaje significativo en el alumno. Así mismo teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse en determinadas circunstancias, es importante precisar y recalcar que no todo medio sirve como mediador entre conocimiento y enseñanza, la idea es incorporar este tipo de trabajo (las ayudas didácticas y el diseño grafico) como un recurso para facilitar procesos de enseñanza, de esta manera la realización de material educativo desde el sentido grafico implica, por tanto, mucho más que educación. También debe considerar los públicos, objetivos y temas específicos de los cuales se desea transmitir. Es por eso que ante la realización de un trabajo como este es indispensable la investigación, puesto que de allí mismo parten las decisiones para correctas y acordar que material va adecuado al tema educativo. Finalmente su logro radica en adaptación se genere entre creatividad e información lo que dará un resultado decisivo ya sea negativo o positivo.

8.2.12 EL JUEGO DIDÁCTICO

Puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico y ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas,

habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales. Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados tales como:

El mejoramiento del índice de asistencia y puntualidad a clases, la interacción dentro del mismo entorno educativo ya que se genera y se despierta una alta motivación en el estudiante.

A través del juego didáctico se puede lograr profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas planteados para así como normalmente se presentan en los juegos, pueda haber un ganador feliz de conseguir la victoria y quizás un perdedor, pero que en términos educativos, sería aquella persona que debe de reforzar el tema con ayudas externas a las brindadas en el aula.

De igual manera los juegos didácticos sirven para interiorizar el conocimiento por medio de la repetición dinámica y variada. Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego, generar un ambiente donde el compartir prime en casos parciales y específicos y cuando se trata de una actividad individual se pueda logra esa actitud de responsabilidad y compromiso que generalmente los estudiantes evaden;

El juego y en su complemento aquel que proporciona información es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad de los alumnos, y en particular su capacidad creadora y responsable ante los que haceres puesto que se presentan de una forma lúdica enriqueciendo los gustos de las estudiantes y facilitando en cierta medida la función del docente dentro del marco pedagógico, que debería de tener como único fin una única respuesta encaminada hacia lo positivo.

8.2.13 LAS ARTES VISUALES: FUNCIÓN Y MENSAJE COMO MATERIAL DIDÁCTICO:

¿Cuáles son las razones básicas y subyacentes para la creación (diseño, realización o construcción) de las numerosas formas de materiales visuales? Las circunstancias son muchas, unas veces claras y directas, otra multilaterales y superpuestas. El factor motivante principal es la respuesta a una necesidad, pero la gama de necesidades humanas cubre un área enorme. Pueden ser inmediatas

y prácticas, guardar relación con asuntos mundano de la vida diaria o preocuparse de necesidades más altas, como la expresión de un sentimiento o una idea. Muchos objetos se piensan dentro del modo visual para glorificar a un individuo a un grupo, a veces con un alcance monumental otras veces con un fin modesto. Sin embargo, la mayor parte del material visual que se produce constituye solo la respuesta a la necesidad de registrar, preservar, reproducir o identificar personas, lugares, objetos o clases de datos visuales. Estos materiales son muy útiles para mostrar y enseñar, tanto formal como informalmente. La última razón motivante, y la de mayor alcance, es la utilización de todos los niveles de datos visuales para ampliar el proceso de la comunicación humana.

Los datos visuales pueden transmitir información: mensajes específicos o sentimientos expresivos, ya sea intencionadamente y con un fin definido, o como subproducto de una utilidad. Pero una cosa es segura, en todo el universo de los medios visuales, incluidas las formas más casuales y secundarias, está presente una información que tanto puede estar conformada artísticamente como producida casualmente.

Mediante la expresión visual mas somos capaces de estructurar una formulación directa; mediante la percepción visual experimentamos una interpretación directa de los que estamos viendo. Todas las unidades individuales de los estímulos visuales actúan una sobre otras, creando un mosaico de fuerzas cargadas de significado, pero de un significado especial, específico de la alfabetidad visual, de un significado que puede absorberse directamente casi sin esfuerzo en comparación con la ⁴lenta descodificación del lenguaje. La inteligencia visual transmite información a una velocidades asombrosas y, si los datos están claramente estructurados y formulados, no solo es más fácil de absorber si no también más fácil de retener y de utilizar. *

8.2.14 TEORÍAS DEL DISEÑO COMO ASIGNATURA

Teorías del Diseño es información base que se requiere en la cabeza de todo diseñador, ya que de aquí mismo parte la correcta o incorrecta funcionalidad de los proyectos gráficos como tal, es preciso decir que las distintas teorías del

⁴ *Recrea
Servicios Editoriales y Recreativos

diseño son consideradas bases sólidas en el aprendizaje formal de todo campo creativo, es decir, todo publicista, comunicador y diseñador gráfico requieren indispensablemente de los conocimientos de dichas bases para desenvolverse de buena manera en el entorno gráfico y hacia los clientes.

Teorías del Diseño es considerada la madre del diseño, ya que proporciona historia, fuentes, experiencias y diversos tipos de información utilizada desde tiempos remotos y lo que le da la razón al diseño en sí. Además participa activamente en la realización de los trabajos creativos ya que en esta materia se consignan los nuevos movimientos artísticos descubiertos o valorizados por la actualidad, cabe destacar que “Teorías del Diseño” es un sin fin de teorías recogidas dentro de una misma asignatura y aunque es difícil proporcionar toda esta cantidad de información, se intenta en lo posible resumir considerablemente y extraer la información más primordial que todo estudiante y profesional en el campo gráfico debería de saber.

Por distintas circunstancias la asignatura de teorías del diseño dentro de la universidad se encuentra en un plano bajo donde la información es brindada como “cátedra” (respetando los distintos estilos de los docentes), y es ahí donde radica claramente el error de aprendizaje y conocimiento ya que para ser una materia tan amplia en conceptos, estos no son utilizados de la manera correcta, puesto que es claro que los estudiantes encaminados hacia el diseño son educados para hablar mediante el diseño, es entonces donde surge la incógnita sobre que tan visuales son las materias dictadas dentro de la institución?, es claro que la teoría es indispensable en toda asignatura, pero también es claro y aun más lo que es realmente importante es hacer de la clase un instante lleno de concentración y participación de los alumnos y que mejor forma que estimular la atención e interacción del grupo completo (docentes-alumnos) con medios básicos que enriquezca la parte visual, que apoye el sentido de “aprender viendo” ya que los estudiantes tendrán distintos ejemplos en su memoria para aplicarlos posteriormente al momento de necesitarlos, en el desarrollo ya sea de las otras materias, proyectos estudiantiles, o en una empresa.

8.2.15 LA TEORÍAS DEL DISEÑO APLICADA AL MATERIAL DIDÁCTICO DENTRO DE LA UNIVERSIDAD UNIMINUTO

El material didáctico (como ya se había mencionado antes) es un camino viable y correcto que permite la interacción entre las personas, caso puntual: entre

maestro-conocimiento-alumno, es por ello que en los diversos estilos de enseñanza se recomienda aplicar un modo activo de impartir los conocimientos.

Con respecto a la manera de cómo se ha impartido la asignatura dentro de la institución, es preciso decir que cuenta con muchos déficit, ya que esta es tomada y dictada como una materia literalmente “teórica” cuando es preciso que a medida que se dicta tal asignatura debería ir acompañada de ayudas externas como lo son juegos, diapositivas, imágenes, multimedias entre otras, que buscan formalizar y contemplar aun mas los conocimientos que ya se encuentran en la historia.

Es evidente que los comunicadores gráficos tienen un fin claro y es poder comunicar a través de lo grafico, (la fotografía, la ilustración y el diseño) para ello se considera bastante importante educar abriendo todos los sentidos de los seres humanos, es decir de forma visual y auditiva entre otros, un diseñador o comunicador gráfico no solo vive de software para crear buenos proyectos, se requiere también el conocer las bases que fueron creadas con el único fin de poder realizar trabajos gráficos funcionales en el mercado

8.2.16 MICROCURRICULO:

“Sistema curricular:

*Todos los programas académicos construyen su Proyecto Curricular de Programa (PCP), desde la perspectiva de una formación integral y flexible, en coherencia con el PEU y el PEF de la respectiva Facultad y con los requisitos legales. Los criterios curriculares institucionales que hay que tener en cuenta en su construcción son: globalidad e integralidad, flexibilidad, interdisciplinariedad, promoción de la investigación y responsabilidad social. Este PCP se entiende , entonces, como la organización y relación de los contenidos, dinámicas y experiencias formativas seleccionadas, a partir de las cuales se desarrolla el plan de estudios y establece las posibilidades y opciones, los límites y controles, del proceso formativo de los estudiantes.” *⁵*

A continuación se presenta el microcurrículo de Teorías del Diseño que se implementa en la universidad Minuto de Dios con los estudiantes de Comunicación Gráfica del primer semestre; en este se establecen los temas más relevantes e importantes dentro de las bases del diseño, hace referencia a los ítems que cualquier estudiante estaría en condición de desarrollar cuando pasa a otros semestres y es allí donde se ve reflejada la problemática, ya que muchos de los estudiantes pasan a cursar otras materias sin las nociones completas que trae esta materia, todo esto se presenta por diferentes contratiempos ya sea por parte del estudiante o a su vez por el docente, teniendo en cuenta que muchas veces el tiempo se hace presente por lo que no se puede cumplir con los objetivos propuestos, por otro lado como lo expresa el sistema curricular de la universidad, no se desarrollan planes de estudios dinámicos, y cuando estos sí son realizados los alumnos carecen de motivación para genera el ambiente propicio que divierta y que a la vez forme intelectualmente

⁵ *Modelo Educativo
Versión 2.3

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Percepción. Jerarquías.
La Imagen-Tipos de imagen.
Elementos básicos de la comunicación visual: Punto, línea, contorno, dirección y color.
La interpretación del color.

COMPOSICIÓN GRÁFICA

- Elementos de la composición: Plano, espacio, la escala, volumen, textura.
- Ritmo.
- Equilibrio.
- Simetría.
- Asimetría.
- Movimiento. Técnicas gráficas. Tipografía

IDENTIDAD CORPORATIVA

- La sintaxis de la imagen.
- Interrelación de formas, la simetría y la asimetría.
- Tipos de piezas gráficas.
- Aplicación de Piezas gráficas. Formatos y papeles. Señalización.

MODULACIÓN Y ENREJADO

- Conceptos básicos de la modulación - Modulación en positivo y negativo.
Aplicación de modulación en piezas gráficas para punto de venta.
- Qué es Identidad-imagen corporativa.
- Diferencias ente un logotipo-isotipo-anagrama-monograma-símbolo-mascota.
- Creación del nombre – marca. Realización de bocetos – estudio de logotipo.
- Aplicación en color.
- Aplicación de modulación en piezas gráficas para punto de venta.
- Qué es Identidad-imagen corporativa.
- Diferencias ente un logotipo-isotipo-anagrama-monograma-símbolo-mascota.
- Creación del nombre – marca. Realización de bocetos – estudio de logotipo.

8.3 REFERENTE INSTITUCIONAL

El proyecto está totalmente vinculado con la universidad Minuto de Dios, tecnología en comunicación gráfica pues buscamos que esta pueda cumplir a cabalidad cada uno de los objetivos planteados, dentro de los que se encuentra formar tecnólogos con capacidad teórico-práctica en el manejo de lenguajes comunicativos gráficos, capaces de interpretar el mundo contemporáneo y de asumir de manera responsable, social, ética y competente la elaboración de propuestas gráficas. Para ello, debe conocer el uso de las herramientas propias de la tecnología requerida para investigar, proponer, diseñar, dirigir y divulgar mensajes gráficos, originales y creativos, en el marco de la construcción de nuevas y mejores situaciones de comunicación en las cuales se emplean las teorías del diseño como base fundamental para que estos sean totalmente funcionales.

Para la universidad es importante generar la apropiación de un conocimiento amplio y claro acerca del ámbito de acción donde se desarrolla la disciplina de la comunicación gráfica, así como de las teorías que la rodean: fundamentos de comunicación, semiótica, iconografía e iconología, diseño, teoría del color, nuevos medios como la multimedia y publicación electrónica a la vez que se quiere promover un conocimiento claro de toda la tecnología que interviene en el proceso de comunicación a través de un producto gráfico.

Cuando aspiramos ingresar como estudiantes de comunicación gráfica nos exponen un perfil que debemos cumplir como es tener aspiraciones de crecimiento personal y buscar la educación superior con un área específica que en este caso lo es la comunicación gráfica, pero lo importante es cuestionarnos si la universidad cuenta con los recursos tanto físicos como humanos para cumplir con todos estos planteamientos.

Las ayudas didácticas son fundamentales dentro de la institución porque aquellos egresados de la tecnología en comunicación gráfica deben estar en condiciones de responder a las necesidades de la sociedad en forma consciente, práctica y eficientes e interpretar las necesidades comunicativas y traducirlas a los lenguajes gráficos multimediales, pero con fundamentos claros como lo debería ser proporcionado en la materia: Teorías del Diseño.

En todos los estudiantes esta el fomentar sus trabajos con una actitud crítica, equilibrada y creativa en el campo laboral para colaborar con los medios de comunicación de una manera responsable y ética manifestándose con un alto sentido de compromiso hacia las empresas, grupos y organizaciones con las que se podría laborar, una responsabilidad bastante. No siendo así en algunos casos en los que la teoría no es clara se crean obstáculos para poder realizar la practica pues todo estudiante esta en la obligación de desarrollar proyectos gráficos que parten de una concepción o idea grafica, para desarrollar material publicitario, editorial o multimedial y poder ejecutarlas con control y profesionalismo.

La tecnología en comunicación gráfica de la universidad Minuto de Dios presentan un perfil con el que se debe cumplir como egresados ¿será que con esta falencia estamos en capacidad de cumplirlas?

8.3.1 PERFIL OCUPACIONAL DEL EGRESADO:

El tecnólogo en Comunicación Gráfica está en capacidad de crear, diseñar, desarrollar y gerenciar proyectos que le permitan concretar la producción de piezas gráficas manuales y electrónicas. Cuenta igualmente con un sólido criterio de planeación que le permite decidir el uso de diversos sistemas de impresión digital y convencional en la publicación de todo tipo de textos con énfasis en publicación electrónica. De esta manera, puede coordinar eficientemente el empleo de recursos con el fin de obtener productos gráficos eficientes y efectivos que correspondan a las solicitudes tecnológicas del mercado y se ajusten a la demanda social.

Además como egresados del programa podremos desarrollarnos en campos operativos, administrativos, educativos, artísticos y sociales.

Campo operativo: Debemos estar preparados para la planeación, dirección, desarrollo y control de proyectos gráficos en la comercialización y divulgación de productos y servicios.

Campo administrativo: Debemos conocer a fondo los rudimentos de la gestión gráfica reconociendo competentemente las ventajas y desventajas de los procesos de producción que apoyan la elaboración de piezas gráficas. De esta manera, está en capacidad de dirigir y gerenciar empresas dedicadas a la producción gráfica.

Campo educativo: Debemos estar capacitados para generar apoyos didácticos o pedagógicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Campo artístico: Debemos conocer las técnicas de ilustración manual y digital y posee una competencia sobre el aspecto estético de la comunicación que le permiten realizar propuestas dentro de la esfera del arte gráfico.

Campo social: Debemos estar en capacidad de apoyar, con sus conocimientos sobre la comunicación gráfica, campañas publicitarias con un amplio impacto social, es decir, enfocadas hacia diferentes problemáticas sociales como, por ejemplo: salud, pobreza, desplazamiento, exclusión, discriminación y violencia.

Campo Empresarial: Debemos estar en capacidad para interpretar las oportunidades del entorno para emprender proyectos que favorezcan su autogestión y complementariamente generen posibilidades laborales para otras personas en el orden productivo gráfico.

8.4 GLOSARIO

Empírico, ca.

Que se rige por la experiencia.

1. Pertenciente o relativo a la experiencia.
2. Fundado en ella.

Teoría.

1. Conocimiento especulativo considerado con independencia de toda aplicación.
2. Serie de las leyes que sirven para relacionar determinado orden de fenómenos.
3. Hipótesis cuyas consecuencias se aplican a toda una ciencia o a parte muy importante de ella.

Práctico, ca.

1. Se dice de los conocimientos que enseñan el modo de hacer algo.
2. Que piensa o actúa ajustándose a la realidad y persiguiendo normalmente un fin útil.
3. Ejercicio de cualquier arte o facultad, conforme a sus reglas.
4. Destreza adquirida con este ejercicio.
5. Aplicación de una idea o doctrina.

Didáctico, ca.

1. Pertenciente o relativo a la enseñanza.
2. Arte de enseñar.

Competitivo, va.

1. Persona o cosa que, por su calidad o sus propiedades, es capaz de competir con alguien o algo

Cuantitativo, va.

Perteneciente o relativo a la cantidad.

Cualitativo.

Que denota cualidad.

Subjetivo, va.

1. Perteneciente o relativo al sujeto, considerado en oposición al mundo externo.
2. Perteneciente o relativo a nuestro modo de pensar o de sentir, y no al objeto en sí mismo.

Cognitivo, va.

1. Perteneciente o relativo al conocimiento.

Déficit.

1. Falta o escasez de algo que se juzga necesario.

Dinámico, ca.

1. Nivel de intensidad de una actividad.

Interacción.

1. Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

Pedagogía.

1. Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.
2. En general, lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos.

Concepto.

1. Idea que concibe o forma el entendimiento.
2. m. Pensamiento expresado con palabras.
3. m. Opinión, juicio.

Currículo.

1. Plan de estudios.
2. Conjunto de estudios y prácticas destinadas a que el alumno desarrolle plenamente sus posibilidades.

Contrarrestar.

1. Resistir, hacer frente y oposición.
2. Paliar, neutralizar el efecto de algo.

Extracurricular.

1. Dicho de una cosa: Que no pertenece a un currículo o no está incluido en él.
Estudios extracurriculares.

Ítem.

1. Para hacer distinción de artículos o capítulos en una escritura u otro instrumento, o como señal de adición.
2. Cada uno de dichos artículos o capítulos.
3. Cada uno de los elementos que forman parte de un dato.

Impartir.

1. Repartir, comunicar, dar.

Masificar.

1. Hacer multitudinario algo que no lo era

Bauhaus.

Fue la escuela de diseño, arte y arquitectura fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania) y cerrada por las autoridades prusianas (en manos del partido nazi) en el año 1933.

El nombre Bauhaus deriva de la unión de las palabras en alemán Bau, "de la construcción", y Haus, "casa"; irónicamente, a pesar de su nombre y del hecho de que su fundador fue un arquitecto, la Bauhaus no tuvo un departamento de arquitectura en los primeros años de su existencia.

Walter Adolph George Gropius

(18 de mayo de 1883 - 5 de julio de 1969) fue un arquitecto, urbanista y diseñador alemán.

Antecedente.

1. Acción, dicho o circunstancia que sirve para comprender o valorar hechos posteriores.

Dicotomía

1. Se puede entender:
2. División en dos partes, bipartición.
3. Método de clasificación en que las divisiones y subdivisiones sólo tienen dos partes.

Software

La palabra se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema (hardware).⁶

⁶ Tomado del diccionario de la RAE

9. DISEÑO METODOLÓGICO:

- Partiendo de una problemática específica que estaba afectando tanto el área personal como estudiantil de la tecnología en comunicación gráfica dentro de la universidad Minuto de Dios, se comenzó recopilando la mayor información posible para tener claramente las bases en la que está radicando el déficit de atención y buena aplicabilidad de la materia en el proceso de participación como tecnólogos creativos

- Conociendo cuales eran los problemas que se presentaban en todos los estudiantes se procedió a realizar una investigación que propiciara métodos de enseñanza correctos que pudiesen ser aplicados en la universidad en pro de los alumnos que se venían graduando con esa falencia dentro de la materia de Teorías del Diseño

- Se identificó claramente que el problema se basaba no en los contenidos de la asignatura sino en la forma como fue impartida la materia, ya que esta se venía dictando paso a paso como su nombre lo dice “teorías” sin que los docentes y aun mas los alumnos se percataran de las falencias y aun mas sin exigir o proponer material claro, didáctico y con fundamento que ayudara al entendimiento de dicha materia para luego obtener los mejores resultados a la hora de aplicarlos tanto en proyectos universitarios como en un entorno laboral y social

- Se estudió claramente el microcurriculo de la materia para identificar qué métodos serian más pertinentes en el desarrollo de la nueva propuesta educativa en pro del personal docente y educativo de la Institución Minuto de Dios

- Teniendo en cuenta que somos estudiantes creativos y que por tal motivo debemos aplicar esa creatividad no solo para la elaboración de trabajos gráficos si no como ayuda al entendimiento de las mismas asignaturas, se

decidió aplicar un número de tipos de material didáctico a algunos temas del microcurrículo con la intención de hacer más amena la clase y generar un ambiente de interacción entre docente-conocimiento-estudiante, y así facilitar en buena medida la comprensión de los temas y subtemas expuestos dentro de la asignatura para ser impartidos a los estudiantes en el aula

La didáctica es un método que pocos docentes usan, aunque reconocen que es un medio que alimenta y ayuda en el entendimiento de la materia, aparte que promueve la participación activa en clase, (punto que es bastante positivo), ya que pretendemos coger cuanto conocimiento es impartido pero de forma rígida, con lenguajes técnicos y dependientes de un tablero que a muchos estudiantes solo les crea distracción. Este proyecto pretende demostrar lo importante y valioso que es generar un ambiente de clase activo y que mejor forma que haciéndolo a través de los diferentes tipos de material didáctico, puesto que la meta es lograr captar la atención de los estudiantes y que junto con el maestro se consiga tres horas de clase de Teorías del Diseño donde se aplique y se practique el lema de *“aprender haciendo”*; de esta manera tendremos la oportunidad de evaluar que tan eficiente es este tipo de material y que no solo se debe tener presente para estudiantes de colegios o escuelas, que por el contrario nosotros como alumnos de educación superior requerimos darle la verdadera importancia a nuestras materias ya que de este entendimiento depende el buen o malo desempeño que tengamos en los proyectos próximos ya sea dentro de la institución o como profesionales en un campo laboral.

9.1 ANÁLISIS DE CASO

De acuerdo a la manera como se venía planteando el proyecto se decidió hacer una investigación tipo mixta que abarca tanto el área cualitativa como cuantitativa es decir, recurrimos a los métodos de carácter numérico para obtener índices mas exactos sobre la problemática y así poder estudiar una cantidad de personas denominadas la *población objeto* en intentar conseguir y crear una estrategia base para aplicarla en el desarrollo de la idea. Esta forma de investigación fue clave ya que las encuestas arrojaron resultados y datos estadísticos que permitieron ver con exactitud la magnitud de la situación; por otro lado se hizo uso de la investigación cualitativa buscando no solo la información recopilada en los libros y revistas, si no que se busco respuestas claras a través de las entrevistas, lo que permitió descubrir en cierta medida el pensamiento de cada persona estudiante de la tecnología en comunicación grafica al interior de la institución y así basarnos en su forma de enjuiciar el problema con respecto al modo como se viene planteando la asignatura a los educandos

9.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Teniendo en cuenta que en el desarrollo de este proyecto se requirió de muchas fuentes de información, el método de investigación aplicado fue el *Deductivo*, ya que partimos de información bastante general en el entorno como la historia y las técnicas didácticas aplicadas a la educación y principalmente con base a la existencia y la aplicación de proyectos como este en otras universidades del área de Medellín, así mismo y como su nombre lo dice fuimos deduciendo los datos con lo que iniciamos la idea hasta obtener la información adecuada y necesaria al interior de la universidad, brindándonos diferentes alternativas para proceder con el avance del planteamiento en tiempo real.

9.3 NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Fase 1: Elección el tema

Fase 2: Recolección de la información

Fase 3: Análisis de la información

Fase 4: Conclusiones

Fase 5: Sustentación

9.4 POBLACIÓN Y MUESTRA:

Población Universo: Estudiantes Universitarios

Población Muestra: Estudiantes de Comunicación Grafica de la Universidad Minuto de Dios

- **Ciudad:** Bello
- **Barrio:** Zamora Km 0 Autopista Medellín Bogota - Corporación Universitaria Minuto De Dios
- **Zona:** Límites Entre Municipio De Medellín Y Municipio De Bello – Comuna 2
- **Estrato:** Dos (2)

9.5 INSTRUMENTOS PARA RECOGER INFORMACIÓN:

9.5.1 Recursos De Investigación:

- Internet
- Libros
- Bibliotecas
- Encuestas
- Entrevistas
- Fotocopias
- Observación

9.5.2 Recursos Humanos

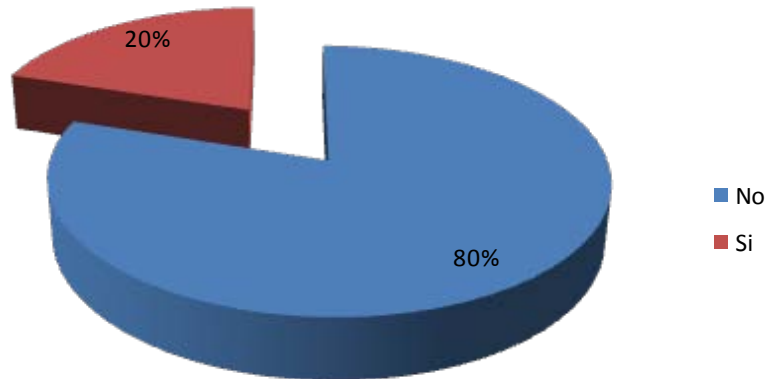
- **Estudiantes:** Yazmin Lorena Acosta, Milena Arboleda Cadavid
- **Coordinadora de Programa:** Catalina Mariscal
- **Asesora Proyecto:** Diana Trespalacios
- **Docentes:** Nicolás Restrepo, Orlando Cardona
- **Personal Externo:** William Medellín (Bogotá)

9.5.3 Recursos Técnicos:

- Computador
- Impresora
- Implementos y material gráfico

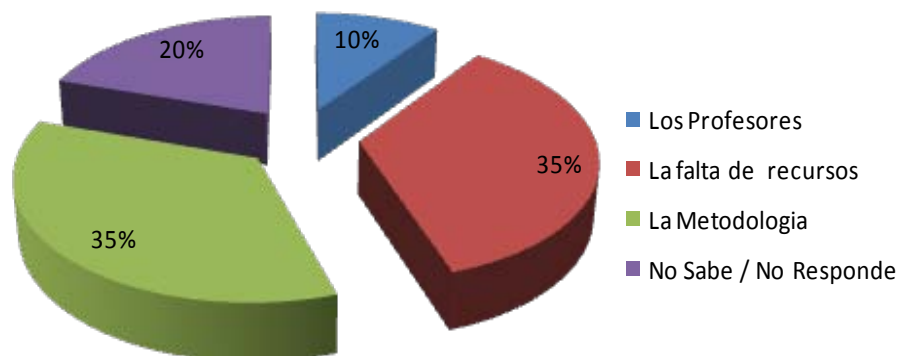
10. ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS

Están a gusto con los contenidos temáticos de esta asignatura Teorías del Diseño en Uniminuto



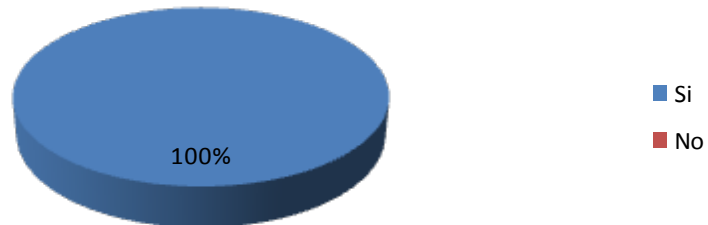
De un total de 50 alumnos de comunicación gráfica encuestados en la Universidad Minuto de Dios, el **80%** respondieron que no estaban a gusto con los contenidos temáticos de la asignatura Teorías del Diseño; mientras un **20%** contestaron estar de acuerdo con el contenido.

Que le disgusta de la asignatura Teorías del Diseño



De un total de 50 alumnos de comunicación gráfica encuestados en la Universidad Minuto de Dios respondieron así a la siguiente pregunta ¿Que le disgusta de la materia Teorías del Diseño? **Los profesores 10%, La falta de recursos 35%, La metodología 35%, No sabe / No responde 20%.**

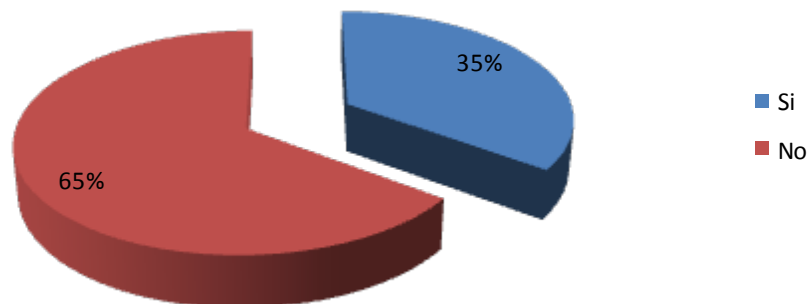
Considera importante esta materia para su formación



De un total de 50 alumnos de comunicación gráfica encuestados en la Universidad Minuto de Dios el 100% contestó que consideran importante la materia de Teorías del Diseño para su formación.

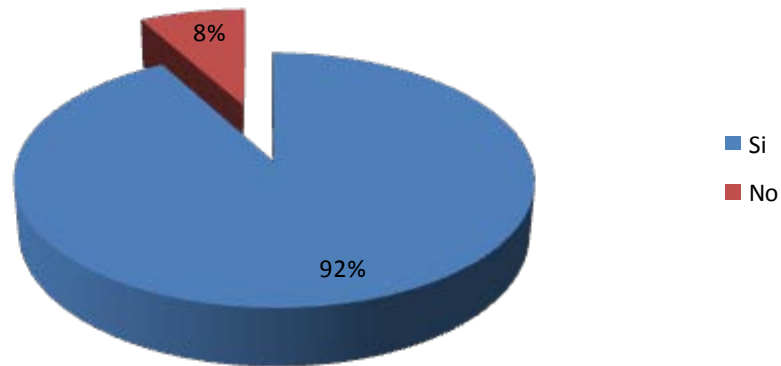
De un total de 50 alumnos de comunicación gráfica encuestados en la Universidad Minuto

Utilizan sus profesores ayudas didácticas para la materia de Teorías del Diseño



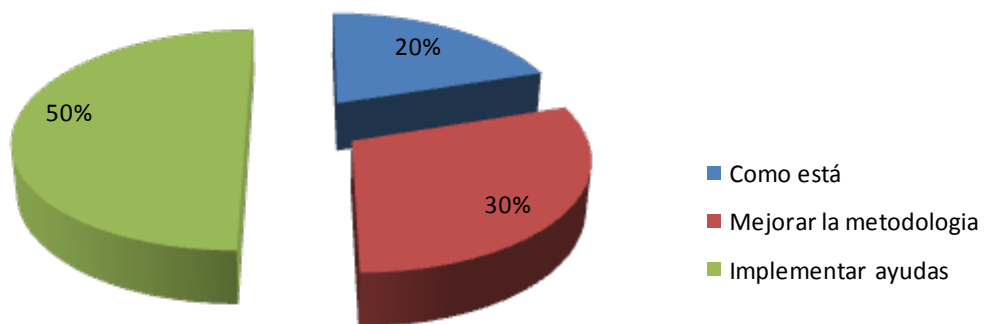
de Dios respondieron así a la siguiente pregunta ¿Utilizan sus profesores ayudas didácticas para la materia de Teorías del Diseño? **Si utilizan 35%, No utilizan 65%**

Le gustaría que la materia de Teorías del Diseño fuera más didáctica



De un total de 50 alumnos de comunicación gráfica encuestados en la Universidad Minuto de Dios respondieron así a la siguiente pregunta ¿Le gustaría que la materia de Teorías del Diseño fuera más didáctica? **Si 92%, No 8%.**

Como le gustaría que se dictara la asignatura de Teorías del Diseño en Uniminuto



De un total de 50 alumnos de comunicación gráfica encuestados en la Universidad Minuto de Dios respondieron así a la siguiente pregunta ¿Como le gustaría que se dictara la

asignatura de Teorías del Diseño en Uniminuto? **Dejándola como está: 20%, Mejorando la metodología 30%, Implementando ayudas 50%**

Las encuestas arrojan resultados que corroboran la viabilidad del proyecto a la vez que demuestra la necesidad que existe en la universidad Minuto de Dios de incrementar las ayudas didácticas tanto para los alumnos como para los profesores de la tecnología en Comunicación Gráfica y que ya cursaron la materia Teorías del Diseño.

El desacuerdo en sí, radica en las metodologías usadas y por la falta de material que dinamicen el estado de la clase, la mayoría de nuestros compañeros opinan que esta es la materia que se hace más difícil de entender y están de acuerdo con implementar ayudas didácticas como por ejemplo las multimediales las cuales pueden incluir puntos claves de los temas estudiados, juegos que ayuden a ser más comprensibles los temas y de forma general material de apoyo que sirvan en el desarrollo de las temáticas planteadas en el microcurrículo

Gran parte de los encuestados estuvo de acuerdo en que el tema que más dificultad tiene son las *Escuelas del Diseño* y piden que se aclare de una forma sencilla las diferencias entre las mismas escuelas y a su vez con las *Vanguardias del Diseño*, tema que se ha venido confundiendo mucho

Por otro lado se encontraron personas que opinaron que no estaban de acuerdo con la incrementación de estas ayudas argumentado que por eso se llama **Teorías Del Diseño** y que sólo ese motivo hace irreverente que se utilice material de apoyo puesto que lo califican como recursos poco dignos de estudiantes de educación superior.

11. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	MES	Marzo				Abril			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Elección del tema									
Investigar la viabilidad del proyecto									
Realización de encuestas									
Visitas externas en busca de antecedentes									

ACTIVIDAD	MES	Mayo				Junio			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Desarrollo de justificación e identificación del problema									
Desarrollo de la investigación del proyecto									
Contenidos metodológicos									
Finalización del proyecto									

12. INTERVENCIÓN DESDE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

La comunicación gráfica al interior de la universidad ha intentado abarcar e impartir la mayor parte del conocimiento posible, tratando de obtener estudiantes capacitados hacia un entorno laboral exigente en mercadeo y publicidad.

Este proyecto trata de encontrar respaldo bajo los mismo conocimientos que se le han impartido a los propios estudiantes de comunicación gráfica, puesto que es claro que el ideal de la universidad y en general de los egresados de la tecnología es brindar buenos servicios, no solo en la producción de los diferentes proyectos como la señaletica, imagen corporativa entre otros; ya que el fin del comunicador grafico es generar buenos ideas y recibir excelentes resultados al aplicar dichos conocimientos

La comunicación gráfica nos ha brindado nociones claras sobre el diseño, el mercadeo y el manejo de los software como tal y este proyecto se vale de todos esos conocimientos ya que se intenta resolver una problemática que se presenta al interior del curso y que se ven afectados no solo los estudiantes próximos a graduarse, si no aquellos que apenas comienzan el recorrido de la tecnología y si no se les proporciona en buena medida una enseñanza correcta se crea un circulo vicioso donde los educandos no presentan un nivel adecuado para competir en el mercado y aun más con los egresados de otras universidades en Medellín

Nosotras como estudiantes de la comunicación gráfica y gestoras de este proyecto, encontramos dentro de la tecnología grandes respuestas hacia la problemática que se esta planteando, ya que a través de la investigación teórica, las diferentes entrevistas realizadas, y los conocimientos adquiridos con el pasar del tiempo ha dejado grandes enseñanzas que se han ido aplicando parcialmente al trabajo intentando recuperar la importancia que tiene la asignatura dentro del pensum y la universidad, así mismo, mostrar claramente el valor que tiene como tal dentro de la formación de dichos estudiantes, se trata no solo de educar para manejar un software, los comunicadores, diseñadores y publicitas requerimos fuentes teóricas aprendidas de forma interactiva que se puedan aplicar en un futuro y dentro del mismo desarrollo del estudio para ser educandos realmente capacitados para gestionar proyectos creativos excelentes y calificados para un entorno social altamente exigente como lo es hoy.

13. PROPUESTA CREATIVA

Como estudiantes próximas a finalizar la tecnología de comunicación gráfica en la universidad Minuto de Dios, decidimos analizar las diferentes problemáticas que nos encontramos a lo largo del desarrollo del estudio, encontrando así un déficit en el desarrollo, participación y aplicabilidad de la materia Teorías del Diseño en el recorrido de la carrera, es por ello que quisimos darle otro ángulo al sistema de educación que implementan algunos educadores y que no es propiamente el correcto y menos para nosotros que como gráficos requerimos de un alto nivel creativo que se desarrolla básicamente por medio de diferentes métodos de enseñanza como es el caso de los medios visuales.

De esta manera buscamos una manera creativa de dar solución a las falencias que se hallan en nosotros los estudiantes cuando ya hacemos parte de un entorno profesional y laborar y que en la mayoría de los casos se presenta por no tener unas buenas bases sobre el diseño y recurrimos a improvisar conocimientos encontrándonos firmemente con la problemática de convertirnos en “maquilladores gráficos” y no en verdaderos ejemplares creativos.

Reconociendo esta situación, optamos por presentar a la universidad Minuto de Dios un sistema interactivo de estudio basado en el desarrollo de ayudas didácticas al interior del aula, facilitando literalmente el entendimiento y comprensión en general de la materia y un mas de aquellos temas que poseen cierto grado de dificultad, se trata básicamente de aplicar la malla curricular a los diferentes tipos de soporte didácticos como son los auditivos, audiovisuales, materiales impresos y multimedias.

Pretendemos dar pie a un estilo de educación diferente a la que se imparte hoy, ya que somos concientes y aprobamos el hecho que en la mayoría de los casos los estudiantes requerimos de ayudas externas que hagan mas amena la participación en clase y así mismo que la claridad del tema se vea a la hora de aplicar dichos conocimientos a la práctica

Tenemos como fin desarrollar diferentes tipos de material didácticos y relacionarlos con las unidades en las que es dividida la materia de Teorías del Diseño, intentando en buena medida proporcionarles a los nuevos educandos a través del material grafico, videos música y multimedias un mayor entendimiento de la materia arrojando mejores resultados cuando estos tengan que aplicar sus conocimientos en un medio laboral.

El estilo de educación es un tema que comprende tanto a los estudiantes como a los profesores en si, se trata de una mutua ayuda que no solo facilite si no que cambie el estilo de impartir las asignaturas y aun mas en esta tan básica para la carrera como lo son las bases del diseño.

Queremos demostrar que el estudiante por medio de las distintas ayudas de interacción, logrará entender mejor los temas a desarrollar y se lograrán mejores resultados a la hora de hacer practica la teoría; se trata básicamente de hacer jugar, interactuar, leer, ver y escuchar al estudiante toda la información que necesita aprender para desenvolverse correctamente en el medio creativo además de promover una cultura más amena entre el docente-conocimiento-estudiante, llegando a la conclusión que lo que se hace “divertido” se puede aplicar mejor, ya que no habrá necesidad de buscar otros medios para lograr la atención de los alumnos hacia la materia puesto que con dicho material se definirá la clase como un momento de entretención educativa enriqueciendo tanto los alumnos como a los propios maestros.

Cada unidad fue estudiada y analizada dentro del contexto de las didácticas para saber que material aplicar a dichas unidades puesto que es bastante importante que la idea no es solo proporcionar un juego por diversión si no un sistema que ayude a enfatizar los conocimientos que se intentan promover en la materia y de acuerdo a los diferentes tipos de apoyo que hay, se pretende dividir los conceptos en los que son básicos como la historia del arte, la línea, el punto entre otros en una multimedia sencilla donde encuentre definiciones claras, pequeñas y concisas sobre lo que se requiere saber, y a su vez haya un ejercicio o ejemplos gráficos que los estudiantes puedan admirar e interactuar con el sistema para que “*aprendan haciendo*” y no como se imparte en este momento – el profesor tiene como única utilidad el tablero para enseñar- y de esa manera pasando de dicha unidad se procede a las siguiente donde habrá un sinfín de material tangible como juegos, material impreso, folleto con imágenes, videos etc que harán que el estudiante mantenga la concentración en lo que hace por que ya no se trata de una clase común sin o un momento donde el estudiante pone a prueba lo que aprendió momentos antes.

Con todo esto se quiere demostrar que es mas fácil y a su vez ameno enseñarle, hablarle, contarle al alumno de que se trata el tema y luego realizar una práctica activa donde involucre la relación con sus otros compañeros, no solo fomentando el buen entendimiento de los conceptos si no la interrelación de todos los

estudiantes del curso y de igual manera con el docente asignado para impartir la materia.

14. PRODUCTO GRÁFICO

De acuerdo al estudio del pensum se eligió una serie de subtemas viables para desarrollarlos con el material didáctico y de esta manera se intentara evaluar la forma en la que los alumnos acogen los conocimientos impartidos a través de estas ayudas externas, comparando resultados entre positivos y negativos con este nuevo tipo de pedagogía que se intenta implementar. Este proyecto incluye diferentes tipos de materiales gráficos todos con el mismo fin de ser didáctico e interactivo tanto para docentes como para alumnos y este incluye:

- Un mini juego de dominó con las Vanguardias del Diseño, que tiene como estrategia dar información corta pero clara sobre la historia de las diferentes vanguardias, a su vez que se enriquecen con las imágenes pudiendo realizar al final de la clase un ejercicio de comprensión donde los estudiantes realicen piezas graficas y exponer por que pertenece a dicha vanguardia
- Una multimedia simple donde se ofrece los conocimientos básicos de la primera unidad, es decir, la línea, el punto, el color, entre otros donde el alumno pueda manejar la multimedia y realizar los ejercicios que se encuentren en esta misma a medida que va aprendiendo, todo esto será realizado en el aula de clase enriqueciendo las explicaciones del docente.
- Una cartilla con imágenes donde explica claramente todo sobre la identidad corporativa, los diferentes tipos de piezas gráficas, la correcta creación del logotipo, será un folleto corto en texto, amplio en imágenes donde el alumno podrá observar los claros ejemplos de cada uno de los temas, teniendo esas bases como referentes para la realización de los ejercicios posteriores

Para comenzar este sería el material gráfico a presentar pero en general se pretende mostrar de videos, diapositivas y piezas impresas que se den claro ejemplo del tema que se esta tratando ayudando en una gran proporción al docente, y así se facilita el entendimiento de los alumnos para futuras prácticas ya sea como tareas estudiantiles o proyectos laboral

15. CONCLUSIONES

- Todo esto nos hace pensar que un proyecto en el que los maestros se involucren y pueden participar en el diseño de los programas escolares da resultados estupendos. La Bauhaus no fue una escuela que gozara de grandes presupuestos, pero sí fue una institución imaginativa, combativa e idealista, esas eran las fuerzas motrices de su funcionamiento, además, claro está, de la excelencia de sus académicos.
- Un enfoque renovado de la didáctica del Diseño exige potenciar la metodología constructivista de los orígenes de la teoría y con la disposición de instrumentos pedagógicos actuales orientados al logro de aprendizajes significativos: organizadores que permitan construir vínculos entre los conocimientos iniciales con los nuevos (dinámicas de grupo, mapas conceptuales, foros con especialistas o visitas a terreno y a centros de documentación impresa o digital), pero fundamentalmente integrando un sistema de control y adecuación cognitiva en el marco de un currículum flexible: un proceso dinámico, continuo, sistemático y participativo de evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje.
- La universidad debe conceptualizar las partes fundamentales del proceso de formación de sus estudiantes que este orientado a mejorar los programas de cada una de las asignaturas en este caso las de Teorías del Diseño para lograr la autonomía que tanto desea en sus egresados además de eso las habilidades cognitivas, socio-afectivas, culturales y técnicas que dan soporte al desarrollo creativo del alumno de Diseño.
- Enfocados en proceso de nuestro desarrollo como estudiantes para desarrollar este proyecto debemos enfatizarnos en estudiar las metodologías en cada una de las ayudas a realizar, ofrecer las herramientas adecuadas para cada tema sin restarle la importancia que tiene pero a la misma vez dándole un toque agradable para amenizarlo y despertar nuevas ideas con cada uno de estas herramientas para que todo no sea repetitivo y pueda causar impacto en nuestro compañeros.
- La evaluación de los aprendizajes en la carrera de Diseño es un tema siempre abierto e incluso controversial tanto a nivel de la reflexión académica como en la relación alumno-profesor al momento de expresarse en una calificación. La dificultad se origina en el complejo de habilidades socio-cognitivas, expresivas y proyectuales que son activadas, desarrolladas y articuladas en el marco curricular de la carrera. Los criterios de evaluación suelen incluir rasgos que

van desde lo creativo y metodológico hasta lo competencial en relación a habilidades y destrezas expresivas o informáticas. En nuestro concepto, todo puede ser más fácil y entendible con la implementación de estas ayudas en proceso educativo.

- Se puede percibir que cada expresión en el objeto diseñado debe ser evaluada desde los primeros bocetos hasta la retroalimentación con el grupo objetivo. En este sentido, la apropiación de conceptos de evaluación y auto evaluación en el alumno que este usando las ayudas para fortalecer su proceso educativo ya que de ese comienzo es que se identifican los estudiantes con un alto potencial en materia de diseño.

16. BIBLIOGRAFÍA

SWAM, Alan; **Diseño y Marketing**, Editorial Gg Gustavo Gili, México

MEGGS, Philip B; **Historia del diseño Grafico**, Editorial Mcgraw-Hill Interamericana

ARNHEIM, Rudolf; **Arte Y Percepción Visual: Sicología Del Ojo Creador**, Editorial Alianza, España

WONG, Wucios; **Principios del Diseño en Color**, Editorial Gg Gustavo Gili, México

DONIS, Donis A; **La Sintaxis de la Imagen**, Editorial Gustavo Gili, España, 2004.

MILLER, J. Abbott Ellen – LUPTON, Julia, **El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño**, Editorial Gamma, España

BATISTAS, GUILLERMO; BORGE, FEDERICO; FORES, ANNA; **Didáctica universitaria en entorno de la enseñanza**, Editorial Narcea, 2006. Pág. 105 a 115

WICK, RAINER; BAS ALVAREZ, BELÉN; **La pedagogía de la Bauhaus**, Editorial Alianza, España, 1998

LOPEZ SALAS, JOSE LUIS; **Didáctica específica del expresión grafica plástica**, Publicado por la universidad de Oviedo, 1999.

CIBERGRAFÍA

- www.ma-alburquerque.blogspot.com/2007/10/evaluaciones-en-el-taller-inicial-de.html
- www.books.google.com.co/books
- www.chars20.metroblog.com
- www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU
- SÁNCHEZ Ramos, María Eugenia, **Las pedagogías del diseño**, (trabajo tomado de Internet)
- www.dewey.uab.es/pmarques/ud.htm.
- La pedagogía de la Bauhaus en analizarte “la enseñanza en bellas artes” (tomado de internet)
(<http://analizarte.es/2006/07/30/la-pedagogia-de-la-bauhaus>)

17. ANEXOS

ENCUESTA PARA ALUMNOS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA

1. ¿En qué semestre se encuentra actualmente? _____

2. ¿Curso la materia de Teoría del Diseño? Si _____ / No _____

3. ¿Está a gusto con los contenidos temáticos de esta asignatura? Si ___ / No ___
¿Por qué?

4. ¿Considera importante esta materia para su formación como profesional en el área de la Comunicación Gráfica? Si _____ / No _____
¿Por qué?

5. ¿Qué le disgusta de esta?

6. ¿Utilizan sus profesores ayudas didácticas para la materia? Si ___ / No _____
¿Cuáles?

7. ¿Le gustaría que esta materia fuera más didáctica? Si _____ / No _____
¿Por qué?

8. ¿Cómo le gustaría que se dictara esta materia dentro de la institución?

9. ¿Qué aportaría usted para lograr el dinamismo en esta misma?

Observaciones: _____
