



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

EL PROCESO ACADÉMICO DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA  
PARA DESARROLLAR LOS CONTENIDOS DE CURSOS  
ENFOCADOS A LA LICENCIATURA EN DISEÑO Y  
COMUNICACIÓN VISUAL EN LA UNAM.

“EL PROFESOR DE DISEÑO ANTE EL SIGLO XXI,  
CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS”.

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN ARTES VISUALES  
CON CAMPO DE CONOCIMIENTO EN COMUNICACIÓN  
Y DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA

GERARDO PAUL CRUZ MIRELES

DIRECTOR DE TESIS

DR. JAIME A. RESÉNDIZ GONZÁLEZ

ASESOR DE TESIS

DR. JULIO FRÍAS PEÑA

MÉXICO D.F., MARZO 2012





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente, a mi Mamá, a mi Papá,  
a mi Hermana, a mis Hermanos y a mis Tías y Tío.  
Sin darme cuenta fui formado por una familia  
cuyo fundamento filosófico e intelectual es  
el de **compartir con pasión**  
**y desinteresadamente,**  
el conocimiento.

Ahora todos los días comparto,  
de la misma forma,  
algo de lo que me han  
enseñado e inculcado.

Gracias por su paciencia  
con el más pequeño  
de su legado.

¡Gracias!

Los Amo.

Agradezco a mis amigos y maestros,  
amigas y afectos, que de diferentes maneras  
contribuyeran a que cumpliera esta meta.

Para ustedes mi aprecio, cariño y afecto.

¡Gracias!

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>Capítulo 1. Introducción</b>	<b>6</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• El acto de compartir conocimientos</li><li>• Las transformaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje</li><li>• La actualización asincrónica didáctica y pedagógica del profesor</li><li>• ¿Por qué esta investigación es necesaria?</li><li>• Hipótesis</li><li>• Alcances del estudio, limitaciones y metodología</li><li>• Contribuciones al área del conocimiento</li></ul>	
<b>Capítulo 2. Marco teórico</b>	<b>18</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Factores que influyen y afectan la dinámica de trabajo dentro del Aula</li><li>• La perspectiva y el liderazgo del profesor</li><li>• La misión fundamental del profesor</li><li>• La gran diferencia entre ‘enseñar y compartir’, entre ‘salón de clase y aula’ y entre ‘estudiante y alumno’.</li></ul>	

- El Aprendizaje Significativo
- La Planeación Didáctica
- Cambio de paradigmas
- Análisis y concientización de la realidad y entorno socio-cultural en el que se desarrolla el estudiante.
- Estilos de aprendizaje
- El Diseño Instruccional
  - Análisis del curso
  - Las intenciones educativas
  - Objetivos del curso
- Diseño de Criterios de Evaluación y la Retroalimentación
  - Retroalimentación
  - Diseño de Criterios de Evaluación
  - Herramientas para la evaluación
- Investigación-Acción

**Capítulo 3. Implementación de la propuesta 70**

- Análisis del curso
- Sección del curso que expone los documentos que se le entregarán al estudiante
- Sección del estudiante que concentra los documentos guía que el profesor utilizará
- Guías didácticas para cada actividad
- Ejemplo de rúbrica para la evaluación de un ejercicio

**Capítulo 4. 98**

**Conclusiones**

**Referencias y Bibliografía 102**

# Capítulo 1.

## Introducción

*Lo maravilloso de aprender algo  
es que nadie puede arrebatárnoslo.*

*B.B. King*

### **EL ACTO DE COMPARTIR CONOCIMIENTOS**

El acto central de lo que ocurre dentro de un salón de clases es el momento en el cual una persona que posee un conocimiento intenta transmitírselo a otra persona para que lo haga suyo, lo utilice y lo conserve.

Conocido comúnmente como el Proceso de Enseñanza–Aprendizaje, en realidad es un evento para el cual, desde tiempos remotos, no es necesario que los elementos involucrados sean de grandes magnitudes, es decir, basta con una persona que posea el conocimiento y quiera compartirlo (el profesor) y otra que desee adquirir ese conocimiento y hacerlo suyo (el estudiante).

Asimismo, este acto de transmisión de conocimientos puede llevarse a cabo desde lugares como un parque bajo la sombra de un árbol, hasta entre los muros del aula magna más solemne que se pueda encontrar.

Esta imagen en la cual un “maestro” compartía su conocimiento con un “aprendiz”, de cualquier área u oficio, la imaginamos cotidianamente en la antigüedad llevándose a cabo al aire libre y de uno a uno. Posteriormente, comenzaron a reunirse dos, tres y más personas hasta formarse un grupo de aprendices que a un mismo tiempo escuchaban las enseñanzas del maestro. Este acto, seguramente por necesidades obvias, se fue trasladando del campo abierto a inmuebles, y al mismo tiempo evolucionando en su estructuración y dinámica, pasando de las ágoras, claustros y monasterios hasta lo que hoy llamamos aulas universitarias y de la dinámica de enseñanza uno a uno a ejercicios grupales, participaciones, etc.

Lo interesante de esta evolución es que con el paso del tiempo ese traslado de lugares y crecimiento en el número de aprendices, en un principio no afectó en demasía el objetivo original del acto educativo de compartir el conocimiento, de tal forma que el aprendiz lo hiciera suyo y lo aplicara, ya fuera para desarrollar una tarea, un oficio o continuar construyendo el conocimiento, ya que dicho objetivo se podía constatar y evaluar continuamente dada la cercanía y supervisión directa del aprendiz por parte del maestro. Sin embargo, con dichos cambios en el entorno del acto educativo lo que poco a poco se incorporó inadvertidamente en la escena del proceso fue una serie de



factores que indirectamente comenzaron a ejercer peso en el éxito o fracaso en la transmisión del conocimiento.

Estos factores, desde entonces hasta nuestros días, han ido generando una serie de mutaciones poco favorables y mermando el éxito en el cumplimiento de los objetivos del proceso educativo.

## **LAS TRANSFORMACIONES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

A nivel docente, desde mi punto de vista, existen actualmente dos tipos de situaciones circunstanciales que afectan la efectividad y calidad de la enseñanza en las aulas de nuestra Universidad (tanto del Diseño como en general de cualquier disciplina).

Como primera circunstancia se encuentran las transformaciones que ocurren diariamente de manera natural en todos los aspectos que rodean a la sociedad y afectan al ser humano en todo su entorno social (impulsadas, por ejemplo, por el avance de las tecnologías, el deterioro ambiental o los nuevos flujos y concentraciones de la población).

Estas transformaciones afectan al ser humano en su comportamiento, en sus necesidades y de manera importante en su forma de aprender, en particular de los jóvenes, es decir, también las necesidades didácticas y pedagógicas del individuo para adquirir un conocimiento, se han modificado y adaptado debido a su nuevo entorno social.

Sin embargo, en contraste, la reacción de adaptabilidad por parte de la mayoría de los profesores dentro del salón de clases ante tales circunstancias, cambios y nuevas necesidades no ha ocurrido al mismo ritmo.

## **LA ACTUALIZACIÓN ASINCRÓNICA DIDÁCTICA Y PEDAGÓGICA DEL PROFESOR**

La segunda circunstancia que afecta de manera notable la efectividad y calidad de la enseñanza es la preparación didáctica y pedagógica del profesor para transmitir un conocimiento, o mejor dicho, la falta de ésta preparación.

Esta circunstancia académica dentro de nuestro campo del diseño es muy particular y me atrevo a decir que no es culpa de nadie, sino simplemente una consecuencia “natural” de acuerdo

al tipo de evolución que la carrera y la disciplina desarrollaron históricamente en México.

Dicha “circunstancia natural” se refiere en particular a la forma en que un experto en algún área del Diseño se incorpora en determinado momento a una planta docente y se encuentra de pie dentro de un aula universitaria ante el reto de “abrirles”, al mismo tiempo, la ventana a un conocimiento a 20 ó 30 personas distintas.

Generalmente esta transición de “saber hacer” a “enseñar a hacer” se lleva a cabo regularmente por uno de tres mecanismos: por invitación; por un legítimo deseo individual de querer compartir el conocimiento que se ha adquirido; o por querer iniciarse en el campo profesional del Diseño primero desde la “trinchera” de la enseñanza. Pero cualquiera que sea el mecanismo de ingreso a la docencia en diseño, lo que se ha observado cotidianamente es que todos ellos coinciden en una característica: un muy alto índice de los profesores –nuevos y veteranos- iniciaron su actividad docente sin un conocimiento ni preparación previa en didáctica o pedagogía para la enseñanza.

Ambas circunstancias, al paso del tiempo, han demostrado que dicho desconocimiento didáctico y pedagógico alza de inmediato un muro entre el profesor y los estudiantes impidiendo -o al

menos haciendo mucho más difícil lograr- el objetivo principal del proceso educativo que es la formación integral del estudiante mediante la generación de conocimiento, el desarrollo de habilidades, actitudes y valores en determinadas áreas de competencia. Asimismo, provoca otro tipo de problemas como son: desorientación vocacional, problemas de convivencia, deserciones o, peor aún, mantiene en la licenciatura a personas que no tienen vocación para el diseño pero aún así salen al campo profesional con muy pocas aptitudes.

Afortunadamente, en algunos otros sectores académicos estas transformaciones que mencionamos han impulsado los avances en la investigación teórica así como nuevos descubrimientos en pedagogía, didáctica, comportamiento, etc. Los avances son hoy muy significativos y permiten elevar el grado de éxito en el ejercicio de la docencia y la enseñanza, sin embargo, estos descubrimientos y aportaciones tardan en difundirse ya sea por que se encuentran en diferentes fuentes, en diferentes idiomas o son publicaciones muy especializadas las cuales en principio se encuentran alejadas de la literatura frecuente dentro de la comunidad de diseño.

## ¿POR QUÉ ESTA INVESTIGACIÓN ES NECESARIA?

Al revisar las tesis desarrolladas por los estudiantes del posgrado en Artes Visuales con orientación en Diseño y Comunicación Gráfica es posible observar que muchas de ellas se refieren a aspectos de la práctica profesional del diseño como puede ser el diseño editorial, el empaque, campañas de promoción, legibilidad tipográfica e identidad corporativa, entre otros grades temas.

Desafortunadamente, pocas son las tesis que abordan temas sobre la educación en diseño, o la didáctica de ésta, particularmente en las aulas de nuestra Universidad. Lo anterior permite establecer que, aún cuando ya hay algún trabajo, hace falta más investigación pero sobre todo publicaciones enfocadas al proceso de enseñanza en el diseño dentro de nuestra universidad. Es en este marco que el presente trabajo pretende aportar y tornarse un documento útil para impulsar el desarrollo y la mejora continua, actualización e innovación dentro del ejercicio académico, particularmente dentro de las aulas.

## HIPÓTESIS

Es materia de esta Tesis partir de la base sobre la cual, en general, las personas que por primera vez se incorporan como profesores a la licenciatura en Diseño desconocen la mayoría de estos factores psico-didáctico-físico-sociales cuyas consecuencias influyen de manera importante dentro del aula y en consecuencia en el éxito o fracaso de la transmisión de conocimientos y en el desarrollo de las habilidades.

Los profesores de nuevo ingreso en Diseño y la Comunicación Visual en la UNAM generalmente cuentan con experiencia profesional en la disciplina, y con ganas de compartir el conocimiento que han adquirido y perfeccionado mediante esa experiencia al poner en práctica lo aprendido durante sus estudios. Sin embargo, es ahora conocido que por sí solos, **las ganas y las buenas intenciones que se tengan para compartir esos conocimientos NO SON SUFICIENTES para lograr transmitirlos con éxito al estudiante**, de tal forma que él los conozca, los comprenda, evalúe, les encuentre sentido, los asimile y construya con ellos un aprendizaje significativo.

Por lo anterior, concentrar en un solo documento accesible, en el cual se explique un panorama general, la descripción y aproximación a estos avances pedagógicos y didácticos y

ejemplos específicos, puede orientar y motivar a los profesores al acercamiento a estas técnicas con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza e incrementar el éxito y el cambio de paradigmas en el proceso y estilo de enseñanza dentro de las aulas de Diseño.

### **ALCANCES DEL ESTUDIO, LIMITACIONES Y METODOLOGÍA**

En esta investigación se plantean los objetivos y beneficios de realizar una planeación didáctica de las asignaturas que impartirá el profesor, la cual sea flexible según la asignatura que se esté impartiendo, pero basada en una serie de temas esenciales que el profesor debe considerar, analizar, reflexionar y con ello diseñar sus estrategias de tal forma que mediante una metodología bien planeada y un curso bien diseñado permita a su vez al estudiante conocer, comprender, analizar, evaluar y asimilar el nuevo conocimiento de tal forma que le encuentre sentido y así construya con éste un aprendizaje significativo.

En particular se utiliza el enfoque dirigido a profesores y asignaturas de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual en la UNAM ya que es ahí principalmente en donde por 14 años el autor ha desarrollado su experiencia docente, sin embargo, en realidad el planteamiento y contenido de este documento

expone de tal manera los temas que funcionan y pueden aplicarse perfectamente como base para la mejora en el desempeño docente de cualquier profesor en cualquier disciplina o área de conocimiento, ya que los postulados pertenecen a la generalidad de la labor docente y únicamente los ejemplos son los particularizados en dicha licenciatura.

Cabe señalar que esta tesis no es un manual que aborde las metodologías diversas que existen para desarrollar cada etapa u objeto didáctico dentro de la Planeación Didáctica de un curso. Esta tesis se enfoca a presentar, describir y explicar en su esencia cuáles son algunos de los temas principales que afectan el desarrollo exitoso de una sesión académica en el aula, por qué es importante o trascendental que el profesor lo considere y se muestra o explica un ejemplo del tema.

El estudio tiene diversas limitaciones naturales, quizás la mayor de ellas sea la relacionada al tiempo necesario para poder evaluar los resultados de la implementación del proyecto. Si bien un grupo de profesores de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán han comenzado a aplicar algunos temas de esta propuesta -de manera experimental- en el diseño y ejecución de sus asignaturas, aún es prematuro afirmar el éxito de la misma. Sin embargo, las experiencias en otras instituciones educativas



del país, y los indicios observados por este autor dentro de la UNAM hacen suponer que será exitoso, lo cual permitirá incrementar el nivel académico de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de la comunicación y el diseño.

La metodología utilizada se ubica dentro del método cualitativo en la categoría descriptiva. Se basa en la recolección y análisis de datos, principalmente en la forma de palabras, que se derivan de los instrumentos de investigación como son la observación, la descripción, entrevistas y análisis documentales.

## **CONTRIBUCIONES AL ÁREA DEL CONOCIMIENTO**

Hasta donde fue revisado, entre el trabajo previo realizado sobre este tema en nuestra universidad no existe una propuesta igual o similar, por lo que la contribución de éste al área de conocimiento de la Enseñanza del Diseño y la Comunicación Visual, busca sentar un precedente y propone nuevas directrices sobre hacia dónde y cómo podemos dirigirnos los docentes en esta área.

En este documento se describen algunos de los temas que son poco conocidos, discutidos, reflexionados o compartidos entre los profesores, de acuerdo a mi experiencia dentro de la comunidad docente tanto en la Escuela Nacional de Artes Plásticas como en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán y otras instituciones universitarias.

## Capítulo 2.

Marco Teórico.

*“¿Cómo podemos llevar a cabo un rescate si no sabemos la última ubicación de quien se extravió?”*

### **FACTORES QUE INFLUYEN Y AFECTAN LA DINÁMICA DE TRABAJO DENTRO DEL AULA**

A continuación se presenta el corpus de esta investigación, en la cual se explican algunos de los principales factores que influyen en el proceso de enseñanza dentro del aula y se plantean los temas sugeridos para mejorar la práctica docente.

### **LA PERSPECTIVA Y EL LIDERAZGO DEL PROFESOR**

Este apartado tiene como objetivo sensibilizar al profesor, o aspirante a profesor, sobre la importancia del papel y la investidura de Profesor dentro del aula y fuera de ella y el impacto que tiene sobre el estudiante.

Es de suma importancia tomar conciencia sobre la “mística” que envuelve a la figura de un profesor ante la mente y percepción de un estudiante quien la tiene muy clara –desde pequeño- ya sea de manera consciente o inconsciente.

No obstante, actualmente pareciera que toda fuente de valores morales y sociales se encuentra en plena decadencia y en caída libre hacia un nuevo (des)orden. Debemos reconocer que en nuestra cultura, el estudiante aún tiene pre-establecida una serie de expectativas de lo que debe “ser” un profesor y en consecuencia, tiene ciertas expectativas que para una persona que pretende formar y transmitir conocimientos a otros, es una oportunidad única y hasta mágica, pero a la vez, también es una arma cargada de tremendo poder y que demanda mucho cuidado y responsabilidad.

El término “profesor” para toda persona y estudiante es en realidad un concepto descriptivo muy preciso y ese concepto en todas sus definiciones describe únicamente ¡CUALIDADES!

Cualidades que automáticamente lo ubican en una posición de líder, de ejemplo a seguir, de orientador, de persona a quién recurrir ya que posee aquello que es “mágico”: El conocimiento, la experiencia, la sabiduría y por lo tanto la capacidad para orientar al desorientado y, en muchas ocasiones, lo consideran y ubican hasta de “salvador” y guardián del comportamiento y la convivencia social.

En realidad enlistar la serie de cualidades que la figura de quien representa al “profesor” dentro de un aula es muy variada

dependiendo de la forma de pensar de cada estudiante, de la región, de la comunidad, etc. pero de lo que estoy seguro es que en todos los casos, hasta en el estudiante más rebelde o distraído, SIEMPRE la esencia del concepto de “qué es un profesor” esta definida únicamente por eso: ¡Cualidades!

La imagen idealizada de las características de un buen profesor puede ser desde su forma de hablar, su forma de comportarse, su forma de compartir el conocimiento, hasta lo que puede hacer por un estudiante, el respeto que tiene por los demás, su honorabilidad, etc.

Lo interesante de lo blindado que aún tiene este concepto es que de manera inconsciente es tan claro lo que lo define que cualquier estudiante puede emitir un juicio de valor para calificar si alguien “es” buen profesor o mal profesor. Cuando se le pregunte en qué se basa para emitir ese juicio es muy probable que le cueste mucho trabajo explicarlo, fundamentarlo o describir por qué su juicio, pero lo que siempre tendrá muy claro es si es “bueno” o “malo” como profesor.

El punto hacia el que quiero atraer la atención en este apartado se centra precisamente en la responsabilidad de esas cualidades que AUTOMÁTICAMENTE adquiere cualquier persona que es nombrada “profesor” dentro de una institución educativa

(pequeña o grande) y de la responsabilidad que tenemos de actuar en consecuencia para mantenerla y que debe cumplir 24 horas al día, 365 días a la semana. El “ser” un PROFESOR es ejemplo de comportamiento y preocupación por el desarrollo de la sociedad y no puede ser una camiseta, un traje o un vestido que se pone al entrar al aula y se quita al salir de la escuela.

Ese momento en el cual una persona recibe el nombramiento de “profesor” lo convierte automáticamente en el Avatar (según la cultura Hindú un Avatar es la materialización corpórea de un Dios) de ese ente magnífico plagado de cualidades llamado “Profesor”. Guardando las proporciones respectivas, podríamos decir que es similar al momento en que un ciudadano inglés es nombrado “Caballero de la corona”, y se entiende entonces que esa persona cuenta con cualidades únicas que lo distinguen relacionadas con su comportamiento, carácter y honorabilidad que lo hacen merecedor de recibir ese grado.

Por lo anterior, al recibir la responsabilidad de “Profesar” es necesario aceptar la responsabilidad de prepararse en el arte de formar (educar) y procurar que nuestra vocación sea genuina, que si bien muchas veces no lo es al iniciar la profesión, si puede aprenderse, abrazarse y cumplirla, buscando y comprometiéndose a transformar -para bien- personas.

Así pues, el rol del profesor lo transforma en el actor principal promotor del fenómeno educativo dentro de una comunidad, en un líder de la educación y un consejero proactivo dentro de su institución educativa.

Algunas de las características en un profesor que son valoradas por la mayoría de estudiantes son: Conciencia y capacidad de reflexión, inteligencia y responsabilidad, sensibilidad intelectual y cultural, persistencia y orden, alta autoestima y estabilidad emocional, flexibilidad y adaptabilidad, empatía y calidez, alta energía y en una palabra, ¡Liderazgo!

El liderazgo en realidad no encierra un gran misterio, desde hace miles de años al liderazgo se le asocia que esta basado en actitudes, principios y valores universales como son: La integridad, la justicia, el respeto, la honestidad, el orden, la disciplina, la tolerancia, la solidaridad, la generosidad, la libertad. En particular, el liderazgo académico refleja todo eso cuando un profesor: orienta y guía, desarrolla un ambiente de confianza dentro y fuera del aula, impulsa en el estudiante la conciencia universal y nacional, se responsabiliza para lograr resultados, proporciona respuestas rápidas y acertadas, son creativos y sobre todo, con sentido humano.

## LA MISIÓN FUNDAMENTAL DEL PROFESOR

El comprometerse con ese liderazgo educativo que viene implícito con el cargo, es decir, desde el momento en el que nos nombran y aceptamos “ser” un profesor, implica -antes de pararse frente a un grupo de estudiantes- el iniciar con un proceso de introspección y reflexión y nunca perder de vista conceptos básicos que son la base de la profesión. El primero de ellos: ¿Por qué educar? y el segundo: ¿Para qué educar?

Ambas preguntas nos llevan al terreno filosófico que será la base de **la mística que debe envolverte como profesor: Hay que educar “con la esperanza de legar un mundo mejor”, de formar personas que puedan construir un mundo mejor al que vivimos ahora.**

Formar personas que puedan mejorar –mediante las habilidades, conocimientos, actitudes y valores que les transmitas y logres que hagan suyos, repliquen y mejoren- las condiciones de vida y convivencia pacífica de su comunidad, primero de su casa, después de su calle, de su colonia, de su municipio, de su ciudad, de su estado, de su país... ¡del mundo entero!

¡Esa es la misión! Y no hay otra fundamental, todas las demás que puedan derivarse del acto educativo (como puede ser generación de la riqueza, transformación, evolución, etc.) son y



deben ser medios y/o consecuencias del objetivo fundamental:

**Construir Un Mundo Mejor.**

Por supuesto, cabría otra gran discusión acerca del significado del concepto “Mejor” en esta oración, pero no es la materia de discusión de este capítulo, por lo que baste precisar para el fin práctico de este documento que “Mejor” definirá para mi enunciado pero no limitado: “Salud, desarrollo positivo, sana convivencia, libertad, felicidad y justicia para todos por igual”

## **LA GRAN DIFERENCIA ENTRE “ENSEÑAR” Y “COMPARTIR”, ENTRE “SALÓN DE CLASE” Y “AULA”, ENTRE “ESTUDIANTE Y ALUMNO”**

A lo largo de los párrafos anteriores he tratado de evitar lo más posible el enlazar la palabra “enseñar” y “clase” con “profesor” en una misma oración, sin embargo, no es del todo fácil separarlas dada la costumbre ancestral del enunciado: “un profesor enseña” o un profesor “educa” o “un profesor da una clase”. Sin embargo, desde mi perspectiva, al utilizar esa aparentemente inocente palabra de “enseñar” destruye por completo cualquier intento de desmitificar el poderío de un profesor como ¡depositario omnipotente del conocimiento! alejado por supuesto del plano terrenal de los pobres y simples mortales ignorantes que sin él, no serían más que unas simples bestias incultas útiles sólo para el trabajo forzado.

Los historiadores ubican generalmente el origen de esta concepción como consecuencia y herencia de la edad media en que en el mundo occidental la religión acaparaba el conocimiento de la palabra escrita y en el renacimiento con la creación de las universidades públicas y el “Magister dixit” de los catedráticos de ese entonces y que, desafortunadamente, aún se conserva en muchas instituciones actualmente.

### **MAGISTER DIXIT**

*Es una expresión latina, que significa literalmente: El maestro lo dijo. La idea subyacente detrás de este aforismo es que todo conocimiento sólo puede proceder de los maestros y de la enseñanza tradicional. Es, por lo tanto, un argumento de autoridad además de un tópico literario. En la Edad Media, el término solía referirse a Aristóteles. En un mundo donde se admitía que el conocimiento venía inspirado por Dios, el corpus intelectual debía considerarse como inamovible. Por tanto, contradecir a Aristóteles casi era contradecir a Dios.*

<http://www.babylon.com/definition/magister%20dixit/>

**educar.** (Del lat. educāre). 1. tr. Dirigir, encaminar, doctrinar. 2. tr. Desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc.. Educar la inteligencia, la voluntad. 3. tr. Desarrollar las fuerzas físicas por medio del ejercicio, haciéndolas más aptas para su fin. 4. tr. Perfeccionar, afinar los sentidos. Educar el gusto. 5. tr. Enseñar los buenos usos de urbanidad y cortesía.

Pienso que hemos rebasado, desde hace algún tiempo ya, estas dos concepciones, y concientizarse de ello como profesor es muy necesario, ya que cambiará radicalmente la manera de acercarse al estudiante, la forma de comportarse en el aula, la perspectiva con la que se ejercerá la profesión y principalmente la actitud - como ser humano- para la apertura a aprender y -como profesor-

para buscar nuevas técnicas, nuevas aproximaciones y nueva didáctica para la manera de preparar las ‘sesiones para compartir conocimiento’ (“dar clase”), incorporando todas ellas en lo que llamamos: “La planeación didáctica”.

La principal diferencia conceptual y evolutiva si sustituimos la palabra “educar” por la de “compartir” me parece abismal y sumamente adecuada para definir el acto que ocurre dentro de un aula (aula y no salón de clase). El concepto de *Compartir* “algo” implica la pertenencia de ese “algo” en la persona de uno pero que por motivos interiores reflexivos (positivos) que te convencen cedes parte o la totalidad de ese “algo” a otra persona renunciando al egoísmo y la exclusividad con el fin de convidar, apoyar, beneficiar, fortalecer con ese “algo” a “alguien” que no lo tenía y probablemente lo necesitaba.

Podríamos profundizar en la explicación o descripción de este concepto, pero me parece que la mística y carga filosófica que encierra además de ser muy profunda, es evidente y subjetiva, sin embargo, en términos generales, la palabra compartir ya está posicionada entre las personas como contenedora de un acto humano positivo, de buena voluntad y de aportación, libre de remuneración o regalías, y “eso” me parece que describe perfectamente la esencia de un profesor y del acto de “profesar”.

Una situación parecida sucede con los términos “Salón de clase” y “alumno” que al igual que el ya descrito, merecerán en futuros textos su análisis, discusión y replanteamiento ya que éstas mantienen –por usos y costumbres- la postura del todo poderoso Magister Dixit.

Para efectos de congruencia con esta postura durante esta Tesis utilizaré los términos: Compartir (conocimientos), Estudiantes (quienes se esfuerzan) y Aula (el sitio en donde se lleva a cabo el acto de compartir y fomentar la adquisición de conocimientos).

Sin querer abundar más en esta discusión o explicaciones al respecto, presento las siguientes referencias:

### **Compartir**

*COMPARTIR proviene del latín “compartire” y éste a la vez de cum que significa “con” y de la partícula partire que significa “dividir”, lo que conlleva finalmente la acción de repartir. Lo que quizás les sorprenda un poco más es que compartir va de la mano de “compañero” ya que tienen una raíz común. Efectivamente COMPAÑERO proviene del latín companio que, a la vez, procede de cum (con) y panio (pan), o sea “compartir el pan” que en la antigua Roma indicaba compartir lo más sagrado (recuerden nuestras raíces cristianas) con un ser próximo.*

[http://cv.uoc.edu/app/blogaula102/cv102\\_b1\\_196\\_01\\_26813/2011/04/19/que-significa-compartir-o-la-etimologia-del-cum/](http://cv.uoc.edu/app/blogaula102/cv102_b1_196_01_26813/2011/04/19/que-significa-compartir-o-la-etimologia-del-cum/)

## **Aula**

*La palabra aula proviene del latín aula y ésta a su vez del griego. En los tiempos romanos, se refería a patios cercados donde se hacían ceremonias, así mismo, se reunían personajes para compartir y discutir el conocimiento.)*

*<http://etimologias.dechile.net/?aula>*

En contraste podemos observar cotidianamente algunos ejemplos de definiciones actuales de una concepción errónea y arcaica que parece es aceptada por usos y costumbres:

*Un aula o salón de clase es una sala en la cual se enseña una lección por parte de un profesor en una institución educativa. En España, las aulas de los colegios se denominan popularmente clases mientras que en la Universidad, conservan el nombre de aulas. De entre ellas, destaca el Aula Magna, espacio de grandes dimensiones en donde se celebran inauguraciones, clases magistrales, conferencias, etc. <http://es.wikipedia.org/wiki/Aula>*

**aula.** (Del lat. aula). f. Sala donde se celebran las clases en los centros docentes. Diccionario de la Lengua Española - Vigésima segunda edición –en línea- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA.

### **Estudiante**

*La palabra estudiante es un sustantivo masculino que se refiere al educando o alumno dentro del ámbito académico, que estudia como su ocupación principal.*

*El uso actual de la palabra estudiante proviene de la edad media. Es resultado de una deformación del significado de la palabra latina "studere" y su sustantivo "studium". "Studere" se podría traducir como esforzarse, -aplicación, cuidado- o más correctamente "poner celo en", pues este verbo latino siempre se usaba con un complemento. Luego un estudiante en la época romana era alguien que se esforzaba, no alguien que aprendía, estos últimos eran llamados "discípuli" lo cual se traduce como "aprendedores". Aún más, la matriz de este verbo la encontramos en el griego "spudatzo", el cual tiene el mismo significado que en el latín, pero con un énfasis mucho mayor.*

*Curiosamente los griegos nunca usaron este verbo para designar a quienes cuyo oficio era aprender pues nunca lo consideraron un oficio especialmente esforzado.*

*El uso actual de la palabra estudiante para aquel que aprende la podemos encontrar en los monasterios medievales y particularmente en Santo Tomás de Aquino, quien reflexionó sobre la etimología de la palabra estudio y dijo que quienes abandonaban la búsqueda de la verdad eran quienes no estaban dispuestos a esforzarse en encontrarla, a hacer el sacrificio de la vida ascética para llegar a ella, por tanto quien quiere llegar a la verdad, o quien finalmente llega a ella es el estudiante, el esforzado, y de allí que se empezó a denominar estudiantes a los monjes, que se dedicaban a buscar a Dios y la verdad. Luego el término se extendió a todo aquel que buscaba la verdad en un área del conocimiento determinada, y en una última deformación se comenzó a denominar estudiante a todo aquel que se dedicaba a aprender.*

<http://es.wikipedia.org/wiki/Estudiante>



## **Alumno**

*Los alumnos son aquellos que aprenden de otras personas. Etimológicamente alumno es una palabra que viene del latín *alumnus*, participio pasivo del verbo *alere*, que significa 'alimentar' o 'alimentarse' y también 'sostener', 'mantener', 'promover', 'incrementar', 'fortalecer'. Se dice de cualquier persona respecto del que la educó y crio desde su niñez, aunque uno puede ser alumno de otra persona más joven. De hecho, al alumno se le puede generalizar como estudiante o también como aprendiz. También es alumno el discípulo respecto de su maestro, de la materia que aprende o de la escuela, colegio o universidad donde estudia. El estudiante es un alumno.*

*<http://es.wikipedia.org/wiki/Discente>*

## EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Aprendizaje Significativo se considera a aquél en el cual se logra que un estudiante relacione el conocimiento nuevo (ya sea información, habilidades, destrezas, etc.) con el que ya posee, así como con sus experiencias previas, con sus intereses y necesidades y con el mundo que le rodea; reajustando y reconstruyendo su percepción, fortaleciendo sus actitudes bio-psico-socio-afectivas y modificando –de manera positiva- su conducta social. A esto le llamamos también un aprendizaje nutritivo con el cual el estudiante adquiere capacidad de análisis y reflexión sobre su entorno, su comunidad y su ámbito laboral. *Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender.*

En la búsqueda de un aprendizaje significativo se pretende potenciar que el estudiante aprenda a construir su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía a través de un proceso bien planeado y diseñado para conseguir que el estudiante adquiera distintas competencias. Es un aprendizaje que por lo que significa para quien lo recibe y por la forma en que se recibe adquiere un sentido especial, trascendental y de valor para esa persona.

En este sentido, si lo que buscamos es lograr esto en un estudiante mediante la exposición de temas durante una sesión en el aula, debemos considerar que el ser humano tiene la disposición de aprender –con entusiasmo- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido.

Por lo tanto, es sencillo inferir que dependiendo de la motivación que pueda transmitir el maestro, el estudiante almacenará el conocimiento y lo hallará significativo o importante en su vida diaria. Para lograr esto los docentes deben diseñar un ambiente de instrucción en el que los estudiantes entiendan lo que están aprendiendo. Es decir, se deben crear estrategias que permitan que el estudiante se halle dispuesto y motivado para aprender. Al diseño de estas estrategias es lo que llamamos Planeación Didáctica.

## LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA

La Planeación Didáctica de un curso es un proceso que realiza el profesor previo a la realización de la práctica educativa dentro del aula. Este proceso le permite organizar de manera sistemática, adecuada y coherente, todos los elementos que integran la actividad educativa del curso entero.

La planeación abarca desde la reflexión personal del rol que debe tener un profesor en esa asignatura, la imagen que debe proyectar, el análisis del perfil de los estudiantes que atenderá, el análisis de los objetivos que se persiguen en el curso, el diseño y planeación de cada una de las sesiones, el establecimiento de la mecánica de trabajo, las políticas del curso, los tiempos disponibles para el desarrollo de los contenidos, los ejercicios y tareas que aplicará, los criterios de evaluación, y todas aquellas actividades que se llevarán a cabo dentro y fuera del aula y que cada asignatura, por sus características particulares, necesite.

La planeación didáctica puede tener diversas maneras de realizarse según la concepción de aprendizaje que el profesor tenga, su estilo particular y la relación con sus estudiantes que maneje, así como el tipo de escuela metodológica o conceptual que siga (la Tecnología Educativa o la Didáctica Crítica, por

ejemplo). Es decir, una primera característica favorable de la planeación didáctica es que es flexible.

En la práctica, el ejercicio de realizar la planeación del curso ha demostrado ser una herramienta sumamente útil para la práctica docente ya que entre otras cosas, además de fomentar la calidad en la enseñanza, permite prever las posibles dificultades u obstáculos que pueden ocurrir al momento de realizar un ejercicio, o exponer un tema, asimismo, permite ahorrar mucho tiempo y aprovecharlo de manera eficiente.

## **CAMBIO DE PARADIGMAS**

Es importante mencionar que involucrarse en todo este “nuevo” mundo de técnicas didácticas y corrientes pedagógicas demandará, antes que nada, en el profesor interesado en mejorar su práctica docente, una gran apertura hacia el cambio de muchos de sus paradigmas mentales individuales.

El primer Paradigma que debe desechar es el “autoritarismo pedagógico del educador frente al educando” y transformarlo por buscar en el aula una reflexión colectiva entre profesor y estudiante.

El segundo paradigma –y el más difícil de derribar, en mi experiencia- es el estar dispuesto a dedicar ¡Tiempo!

Sólo cuando como profesor te detienes y te sientas a reflexionar y a preparar con tiempo cada una de tus sesiones de trabajo te das cuenta de la GRAN CANTIDAD DE TIEMPO que te demanda planear bien una clase. Es impresionante, y muchas veces increíble, la cantidad de esfuerzo mental y físico que te demanda una buena planeación didáctica de tus cursos. Cualquier cifra de tiempo que aquí pudiera expresarse sería poca, ya que el trabajo y es ahí, en ese momento, cuando te das cuenta de que la profesión para ser Profesor –un buen profesor- es un verdadero ¡Trabajo de Tiempo Completo!

De hecho, pienso que no debería de hacerse distinción entre un “buen” profesor y un profesor “malo” o “mediocre”, en realidad, como mencionamos al inicio de este capítulo, las características y mística de un **Profesor** son muy claras y están establecidas desde hace más de dos mil años, así que yo me inclino a pensar que aquél que adquiera y ostente el título de Profesor, por definición, ES BUENO, los demás, los malos, no sé que sean pero no deberían ser llamados ni llamarse a sí mismos *profesores*. Pero ese será tema de otra disertación.

Así pues, el primer gran reto de alguien que desee convertirse en un buen profesor y más aún, en un Gran Profesor, sin duda alguna es: ¡El tiempo! Debe estar dispuesto a dedicar muchas horas de trabajo

En contraste, como atenuante e incentivo de ese presagio tan absoluto de horas y horas entregadas dedicadas a planear cada momento del curso a impartir a esos mismos profesores les puedo afirmar y prometer que si lo hacen bien, cada hora, cada minuto y cada segundo dedicado a la Planeación Didáctica de sus cursos ¡Vale la Pena!

## **ANÁLISIS Y CONCIENTIZACIÓN DE LA REALIDAD Y ENTORNO SOCIO-CULTURAL EN EL QUE SE DESARROLLA EL ESTUDIANTE**

Una vez establecida la Misión fundamental del profesor (la de contribuir a formar y conservar un mundo mejor a través de compartir conocimiento y ayudar a nuevas personas a hacer suyo ese conocimiento, a desarrollarlo, a aplicarlo eficaz y eficientemente, a compartirlo y a crear nuevo conocimiento); una vez asimilado que al volvernos profesores automáticamente adquirimos la posición de liderazgo en esta misión y tenemos la responsabilidad de ser ejemplo de comportamiento para lograr ese “mundo mejor”, y una vez que hemos decidido que

queremos cumplir con esa responsabilidad a cabalidad y de la mejor manera posible adoptando el método de diseñar un ambiente de instrucción en el que los estudiantes entiendan lo que están aprendiendo y crear estrategias que permitan que el estudiante se halle dispuesto y motivado para aprender y lograr realizar una labor docente exitosa entramos ya al ejercicio de la Planeación Didáctica.

El primer paso en el camino debe ser el conocer las características fundamentales de aquellos con quienes vas a pasar todo un año dentro de un aula de estudio: Los estudiantes, ya que será para ellos para quienes diseñes ESPECÍFICAMENTE tu actividad docente durante tu curso.

La primera pregunta recomendada para hacerse es: ¿Qué factores bio-psico-socio-afectivos rodean a los estudiantes con quienes voy a compartir el conocimiento?

El enunciado “factores bio-psico-socio-afectivos” quiere decir qué factores biológicos, psicológicos, sociales y afectivos son en los que el estudiante (y el profesor) se ve inmerso cotidianamente, durante el periodo de tiempo en que convivirán en la universidad.



Las condiciones sociales del estudiante, las emocionales y las físicas afectan de gran manera su capacidad de aprendizaje y sobre todo su disposición a escuchar, a reflexionar, a desarrollar y a aprender!

Es claro que el profesor en la mayoría de los casos no es ni causante ni puede cambiar esas circunstancias, pero al estado de ánimo que en el estudiante causan, si puede darles perspectiva y transformar su percepción, de tal forma que motive al estudiante a “echarle ganas” durante al menos el tiempo que pase dentro del aula de trabajo.

Por lo tanto, toda información estadística, que pueda ayudar al profesor para esbozar un perfil de la cotidianidad que rodea a sus estudiantes en su vida diaria es invaluable y muy útil ya que le permitirá diseñar exposiciones, temas y ejemplos mucho más cercanos a ellos que les permitirá una mejor asimilación de los conceptos y además le ayudará a desarrollar empatía y comprensión hacia ellos. Debemos recordar que por tradición, el profesor común tiende a des-individualizar al grupo y percibirlo como una masa, cuando desde el punto de vista del estudiante es completamente lo contrario, “el profesor” me habla “a mí” como individuo, no como a un todo.

En realidad la actividad dentro del aula en gran medida es un análisis y manejo de percepciones, percepción del estudiante hacia el profesor, del profesor hacia el estudiante y la empatía que pueda generarse.

Dentro de los factores económico-sociales que se deben considerar para analizar y reflexionar, se encuentran por ejemplo:

- Cómo se compone el tipo de extracción socio-económica del grupo. Cuántos trabajan, cuántos no, trabajan antes de llegar al aula o después. Qué tan lejos o cerca del centro de estudios residen. Cuánto tiempo tardan en trasladarse a la escuela. Etc.

Finalmente, es necesario mencionar que es también labor y responsabilidad del profesor estar al tanto de la situación económico-social que vive dentro de su comunidad y su país. Por ejemplo, información de la cual el profesor debe estar enterado son los índices de analfabetismo, el estado del producto interno bruto per cápita, la competitividad de su estado y de su país, los índices de corrupción, las estadísticas de hombres y mujeres, la proyección de la cantidad y tipo de estudiantes que se esperan al futuro, el índice de empleabilidad de sus egresados.

A primera vista, todos estos temas pueden parecer ajenos completamente a una asignatura escolar que no se dedica a estudiar la economía nacional, pero en realidad la percepción del escenario económico, social y laboral, como el que cotidianamente se presenta en México desde hace al menos 30 años, provoca en los estudiantes –y en sus núcleos familiares- el experimentar temor, incertidumbre, desasosiego, enojo y por lo tanto a la escuela lleguen con el ánimo devastado, los índices de deserción crezcan, que los estudiantes tengan comportamientos exóticos o se orienten al mínimo esfuerzo, ofendan a sus padres y profesores, desafíen la autoridad, etc.

El análisis de estos factores le permitirá al profesor percibir y preparar en consecuencia sus sesiones en el aula.

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

Una vez que el profesor ha analizado y reflexionado sobre su quehacer docente y sobre el perfil social de sus estudiantes, es tiempo de observar y analizar lo que sucede dentro del aula escolar.

Un aula de estudio se compone básicamente de tres actores: el profesor, los estudiantes y los recursos de apoyo (mobiliario, tecnología, etc.).

Durante mis años de docente frecuentemente he escuchado entre colegas expresiones que manifiestan su percepción acerca de que en un aula -por ejemplo de alrededor de 30 estudiantes-, tan sólo un diez por ciento (tres estudiantes) cuentan con aptitudes para el aprendizaje, un setenta por ciento son medianamente capaces (21 estudiantes) y el resto completamente incapaces (seis estudiantes).

Si bien las cifras pueden no ser exactas, los promedios fluctúan en ese rango. Lo más triste y sorprendente es que la gran mayoría de los profesores simplemente consideran ese fenómeno como “natural” y lo reciben y conviven con el “*as is*” es decir “así es” y no puede ser de otra forma.

Debo confesar que en el principio de mi carrera docente compartía esa visión. Sin embargo, un día buscando la mejora en mi capacidad docente llegó a mi el conocimiento del fenómeno que a continuación comparto y que hecha por tierra ese postulado de que “no pueda ser” de otra forma.

Los estilos de aprendizaje son un factor-fenómeno psicológico del individuo que fue sospechado y analizado en Estados Unidos hacia la década de los años 40's.

En él se postula que cada individuo –joven o adulto- tiene ciertas particularidades que hacen que sienta preferencia o rechazo a las situaciones con las que se enfrenta diariamente. Estas preferencias o rechazos las describió el psicólogo suizo Carl Jung como las que conforman simplemente los rasgos de nuestra personalidad. Es decir, no hay buenos ni malos rasgos, simplemente “son”.

De acuerdo a esto, dentro del aula se manifiesta continuamente en el comportamiento ya que cada estudiante acepta o rechaza ciertas técnicas o métodos de trabajo que el profesor emplea. Para el profesor, conocer y aprender a convivir y aprovechar estas particularidades del estudiante le permitirán diseñar y planear mejor sus sesiones y contenidos de tal forma que con ello, está comprobado, se logre reducir significativamente los

porcentajes mencionados de falta de atención o bajo rendimiento en el aprendizaje dentro de un grupo de trabajo.

Los estilos de aprendizaje se identifican por tres criterios: La manera en que los individuos seleccionamos y representamos la información, el modo en que la organizamos y la forma en que trabajamos esa información.

Isabel Myers y Catherine Briggs desarrollaron el *Mayer Briggs Type Indicator* (MBTI) un indicador de Tipos de Personalidad y por tanto, útil para distinguir los estilos de aprendizaje al permitir al profesor la comprensión de cada tipo de personalidad.

El MBTI identifica 16 tipos de personalidad distintos, Myers y Briggs se basaron en la teoría de Carl Jung y desarrollaron una lista de 4 rasgos de la personalidad a los que llamaron *Funciones*, las cuales se agrupan de la siguiente manera:

1. **Extroversión-Introversión** que explica la manera en que las personas enfocan su atención y obtienen su energía
2. **Sensación-Intuición** describe cómo las personas aceptan la información y la manera en que entran en contacto con lo que les rodea (las cosas, las personas, los acontecimientos, la información, las ideas.)

3. **Pensamiento-Sentimiento** describe la manera en que las personas evalúan la información, concluyen y toman decisiones.
4. **Juicio-Percepción** señala los hábitos de trabajo que prefieren las personas y su estilo de vida

Toda persona tiene un rasgo de cada grupo en su personalidad, por ejemplo:

**ISPJ** = Introversión, Sensación, Pensamiento, Juicio.

Cabe señalar que por proceder del idioma inglés este estudio, las siglas con las que generalmente se hace referencia a estos rasgos, también llamados *Dimensiones de Preferencias*, son las siguientes:

**Extroversión-Introversión (E-I)**

**Sensación-Intuición (S-N)**

**Pensamiento-Sentimiento (T-F)**

**Juicio-Percepción (J-P)**

Así, los 16 tipos de personalidad existentes planteados por Myers y Briggs son los siguientes:

ISTJ	ISFJ	INFJ	INTJ
ISTP	ISFP	INFP	INTP
<b>ESTP</b> (perfil del autor de esta tesis)	ESFP	ENFP	ENTP
ESTJ	ESFJ	ENFJ	ENTJ

-Figura 1. Tipos de personalidad según el *Mayer Briggs Type Indicator*-

De acuerdo a esos resultados, David Kiersey y Batea postularon que cada uno de esos 16 tipos de preferencias psicológicas podrían clasificarse dentro de alguno de los cuatro tipos de temperamento en los cuales se ubica la tendencia natural del comportamiento humano bautizados de la siguiente manera:

- El tipo **Guardián** (SJ)
- El tipo **Artesano** (SP)
- El tipo **Idealista** y (NF)
- El tipo **Racionalista** (NT)

De acuerdo a esta clasificación, cada tipo de temperamento tiene características de conducta y comportamiento particulares



basados en las necesidades psicológicas de ese individuo, los valores que tiene y sus talentos.

Así, por ejemplo, los **Racionalistas** buscan el conocimiento para comprender las cosas, es importante ser considerado por los demás como competente, además de necesitar él mismo sentirse competente. Manifiesta un deseo continuo de adquirir información y demostrar su conocimiento, no toman parte en una actividad si no piensan que pueden sobresalir, entre otras características.

Por otro lado, los **Guardianes** requieren de la asociación en grupo, aprecian la estabilidad, la responsabilidad y el deber, no son flexibles para cambiar planes establecidos, buscan cumplir con toda asignación y son confiables, entre otras características.

Entre las características del **Artesano**, por ejemplo, tienen la habilidad de valorar una situación rápidamente, toma decisiones de manera ágil aún cuando no posea toda la información, se aburren fácilmente con actividades rutinarias, les gusta probar cosas nuevas, tienden a buscar obtener lo necesario pero con el menor esfuerzo. Reaccionan rápido ante una emergencia.

Los idealistas buscan la auto-realización, trascender, sueñan al futuro, son sensibles y románticos y tienden a enmarcar la vida de los demás en ese contexto. Son muy intuitivos y se comunican

fácilmente, les es fácil negociar y construir puentes de comunicación en medio de un conflicto.

Así pues, con los ejemplos presentados podemos observar y deducir que es normal el que dentro de un grupo de 30 estudiantes no funcione con todos la misma técnica de enseñanza, por razones que van más allá de su propia comprensión consciente, el estudiante aceptará o rechazará lo que se le presente si choca o no responde a su tipo de personalidad y por lo tanto a su estilo de aprendizaje.

Es pues, una herramienta útil, y hasta obligatoria, el que el profesor se empape de estos conocimientos con el fin de preparar, dentro de su planeación didáctica, las exposiciones, dinámicas, ejercicios y tareas que le permitan llegar a los cuatro tipos de temperamentos de estudiantes que –sin lugar a duda– tiene diariamente dentro del aula.

El propio estudio MBTI propone un método para diseñar un Ciclo de aprendizaje que busca, entre otras cosas, *motivar a los estudiantes por medio de sus propias experiencias, transmitir las ideas y hechos de manera conceptual, ensayar y experimentar con nuevos conceptos y habilidades e integrar los nuevos aprendizajes adquiridos a la vida real* a través de que el profesor aplique y motive al uso de distintos métodos como el de

Autodescubrimiento, el de discusión, el *coaching* o el de transmisión de información.

Sin lugar a dudas, repito, es sumamente necesario que todo profesor esté enterado de estos estudios y profundice para aplicarlos en su actividad docente, es un esfuerzo que bien vale la pena.

## EL DISEÑO INSTRUCCIONAL

Hasta este momento hemos visto una serie de factores y temas que debemos considerar en el camino para realizar una planeación didáctica efectiva, sin embargo, llega el momento de iniciarla y es común que nos extraviemos, que no sepamos por dónde iniciar.

Es aquí en donde utilizar el recurso de un proceso llamado Diseño Instruccional puede rescatarnos para guiarnos durante las etapas de la planeación.

El Diseño Instruccional es un proceso que nos ayuda a examinar, organizar y presentar el contenido de un curso de tal manera que hace hincapié en que se incremente la comprensión y la retención del estudiante.

Los modelos y métodos de diseño instruccional surgieron del trabajo de Robert Gagné y Leslie Briggs quienes al unir sus experiencias y resultados dieron forma a un conjunto de procesos bien definidos paso a paso conocido como el Diseño Instruccional Sistemático.

En este método, el profesor diseña cada etapa de la instrucción y el contexto adecuado *para exponer a sus alumnos a las mejores experiencias de aprendizaje.*

El diseño instruccional se desarrolla en dos niveles principales: el macro y el micro.

En el *macro* el profesor debe decidir y establecer claramente el objetivo del curso, es decir, cuáles son las metas que se espera el estudiante logre; qué necesitará para alcanzarlas y cómo debe organizar los temas para lograr el éxito.

En el nivel *micro*, el profesor desarrollará el contenido temático de cada sesión que debe cubrir el estudiante. Así, el profesor diseña los objetivos de aprendizaje (objetivos instruccionales) de cada tema, las actividades de aprendizaje (actividades instruccionales) y los métodos de evaluación de cada una.

Es necesario acotar que el término “instruccional” no se refiere a que se llevara a cabo una serie de instrucciones mecanizadas, debemos recordar que *la enseñanza difiere del aprendizaje*. El aprendizaje está centrado en el estudiante, es decir, el aprendizaje es posible sin la intervención de un profesor que enseñe, sin embargo, un buen profesor sí puede influir en lo que se aprenda y cómo se aprenda.

*El aprendizaje se origina en las experiencias de cada persona, sin embargo, no se da en el aislamiento, sino compartiendo el conocimiento, surge también de proyectos colectivos y va acompañado del desarrollo de habilidades, es pues el profesor el que mediante la instrucción buscará crear situaciones de aprendizaje que favorezcan la contextualización y fomenten la autosuficiencia del alumno en cuanto a la construcción, aplicación y transferencia del conocimiento.*

Las etapas básicas de un diseño instruccional se conforman de la siguiente manera:

### **Análisis del curso**

En esta etapa el profesor debe realizarse y redactar la respuesta a una serie de preguntas como son:

¿Cuáles son mis propósitos en esta asignatura?

¿Qué significa para mí impartir esta asignatura?

¿A quién está dirigida?

¿Qué impacto tiene esta asignatura en los ámbitos profesional, social, familiar y personal del estudiante?

¿Cuál es el perfil de los estudiantes?

¿Cuáles son las estadísticas generales de desempeño (porcentaje de aprobación y reprobación, promedio de faltas, promedio general de calificaciones, etc.)?

¿Cuáles son las ventajas de cursar esta asignatura?

¿Cuáles son los requisitos para cursar la asignatura?

¿Dentro del plan de estudios con qué otras asignaturas se relaciona?

Posteriormente es necesario redactar una Introducción que le dé la bienvenida al curso al estudiante, presentarle un panorama general de la asignatura, de los contenidos que se van a abordar, su aplicación en la vida cotidiana o profesional, etc.

Cabe señalar que es necesario que todo esto se le entregue por escrito, ya sea de manera física o electrónica, pero nunca debe quedarse únicamente en una transmisión únicamente verbal, como se estila en la enseñanza tradicional. Se sugiere utilizar un lenguaje sencillo pero no coloquial, no debemos olvidar lo mencionado en el apartado de liderazgo del profesor.

## **Las intenciones educativas**

Como siguiente paso debemos analizar y establecer las intenciones educativas del curso de acuerdo al plan de estudios al que pertenezca, es decir, explicar las características más relevantes del curso y las características que el estudiante poseerá al concluir la asignatura. Es necesario redactarla de tal forma que el estudiante valore y le dé sentido al curso.

## **Objetivos del curso**

A continuación, el profesor debe establecer y redactar los objetivos generales y específicos del curso, es decir, los resultados a los que se espera llegar, haciendo hincapié en las habilidades o competencias que se persigue desarrolle el estudiante.

Debemos poner particular atención en que la redacción de los objetivos establezca la respuesta al qué, al cómo y el por qué o para qué.

A este respecto cabe señalar que tan sólo para el establecimiento y redacción de los objetivos existen otros estudios y métodos de los cuales el profesor se puede auxiliar como es el caso de la Taxonomía de objetivos de la educación, también conocida como la *Taxonomía de Bloom*.



Creada en 1956 por Benjamin Bloom (psicólogo educativo) propone la taxonomía de objetivos de la educación bajo tres dominios: el cognitivo, el afectivo y el psicomotor, con la finalidad de organizar jerárquicamente los objetivos educativos bajo principios didácticos, psicológicos, lógicos, objetivos y estructurales o de la complejidad creciente. Por supuesto esta taxonomía ha sufrido actualizaciones y transformaciones lo cual la hace aún vigente (ver figura 2).

Por otro lado, existen otras taxonomías y métodos también útiles aunque un poco más complejos, dependiendo del enfoque que el profesor tenga, por ejemplo la Taxonomía de Marzano y Kendall que es más reciente.

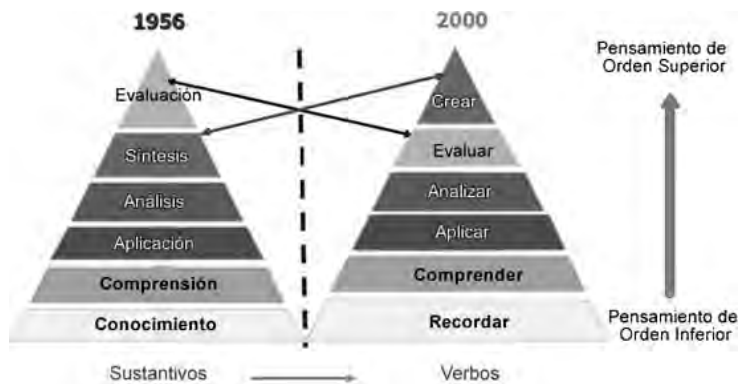


Figura 2. Diagrama de la estructura de la  
TAXONOMÍA DE BLOOM REVISADA

por Lorin Anderson y David R. Krathwohl en el año 2000. (EDUTEKA: febrero 01,2010. <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>)

Una vez establecidos y redactados los objetivos del curso y de cada tema, el diseño instruccional continúa preparando los contenidos de la asignatura, el temario, un esquema del curso y/o un mapa conceptual, así como una descripción lo más detallada posible hacia el estudiante sobre cómo se llevara a cabo el acto educativo durante el curso, las técnicas a utilizar, etc.

Dentro de este Encuadre del curso debemos también definir las dinámicas de trabajo, las políticas del curso, tratar de dar respuesta y aclarar las posibles expectativas de los estudiantes respecto al curso y es muy importante especificar los roles que se esperan tanto del estudiante como del profesor durante el curso. Procurando que sean congruentes con las políticas establecidas del curso, la filosofía del curso y de la universidad.

Finalmente, se diseñan las actividades de aprendizaje y debemos darle a conocer el sistema de evaluación que se utilizará en el curso, pero no sólo la evaluación numérica (ponderación), sino también la evaluación formativa, es decir, la del desempeño, el esfuerzo, cómo se mide la superación, la dedicación, los logros, etc.

Precisamente este tema del diseño de la evaluación es con el cual se completa el diseño instruccional.

El diseño de las actividades, ejercicios y el establecimiento de criterios claros para una evaluación justa y objetiva que mida la efectividad del aprendizaje y la retención, pero sobre todo, que sea clara, coherente y precisa para que el estudiante entienda el porqué obtiene determinada calificación.

### **Diseño de Criterios de Evaluación y la Retroalimentación**

A continuación abordaremos dos temas fundamentales que cotidianamente causan dificultades dentro de un aula los cuales a su vez están relacionados directamente.

#### **Retroalimentación**

El tema al que quiero atraer ahora la atención de los profesores, antes de hablar de los criterios de evaluación, es la importancia de la Retroalimentación del estudiante.

Con el término *Retroalimentación* nos referimos al momento en el cual el profesor emite hacia el estudiante su punto de vista, sus observaciones acerca de su desempeño, de la realización de algún ejercicio, tarea, examen o le da a conocer su calificación obtenida.

Hace varios años, durante una intervención del Dr. Carlos Enrique González Negrete en México le escuché decir algo así: “El estudiante lo que más detesta es que no se le califique una tarea o ejercicio y se le retroalimente sobre su desempeño, con el mismo rigor con el que el profesor le exigió el realizarlo”.

Lo reflexione un poco, observé algunos días a los estudiantes y caí en cuenta de que él ¡tenía toda la razón!

Es de esperarse y hasta cierto punto cotidiano el observar a estudiantes que se muestran insatisfechos por recibir un comentario no agradable sobre su desempeño por parte de un profesor, pero es sorprendente ver cómo la molestia y enojo de un estudiante es superior cuando percibe que el profesor no evaluó con rigor y profesionalismo su trabajo o peor aún, que simplemente no lo revisó. Detectar esto para un estudiante es EVIDENTE y decepcionante.

Por otro lado, la ausencia total de retroalimentación o la demora extrema en hacerlo por parte del profesor es otra situación que desmotiva al estudiante. Ya sea porque no se le explicó con claridad y detalle OBJETIVO, el porqué obtuvo una calificación de 5, 6, 7, 8, 9 e inclusive 10.

Varias veces durante mi carrera docente he conocido estudiantes brillantísimos que se han quejado de que algún profesor simplemente “les puso 10” sin mayor explicación, y su molestia ha crecido al repetirse esa rutina. De sus labios he escuchado expresiones como “es que no puedo ser perfecto, soy estudiante, algo debe de haber que pueda yo corregir o mejorar”.

Estos fenómenos afectan de distinta forma a los estudiantes según –una vez más- su personalidad particular, en su ánimo y por lo tanto en su aprendizaje y desarrollo.

Pienso que no es necesario abundar más en las implicaciones de no llevar a cabo una retroalimentación constante, oportuna y nutritiva sobre su desempeño con todo estudiante que tengamos bajo nuestra guía, y en el siguiente tema, la evaluación, encontraremos apoyos para aprender a realizarla, sin embargo, si me parece pertinente invitar a que por un momento reflexione el lector e imagine la actitud que tendrá un estudiante que no recibe una retroalimentación satisfactoria que lo ayude a detectar sus debilidades y a conocer sus fortalezas ya sean académicas, teóricas o técnicas para mejorar. Imaginen su actitud y apatía hacia la mitad y final del curso, no obstante, que haya iniciado con gran motivación y grandes expectativas el curso.

Debemos recordar también que el estudiante necesita entender claramente el porqué de obtener un 7 de un 8 de calificación, y para ello el profesor debe tener también muy claro la diferencia que separa a esas dos cifras, es decir, cuándo y porqué amerita que se asigne una u otra a determinado ejercicio. Esta respuesta se obtiene –racionalmente- únicamente con el diseño claro de los criterios de evaluación.

## Diseño de Criterios de Evaluación

Hemos ya expuesto el tema y los peligros de una ausencia o superficial retroalimentación hacia el estudiante y sus consecuencias. Sin embargo, mayor peligro y consecuencias desastrosas provoca un intento de retroalimentación que no tenga un sustento convincente y claro ante los ojos del estudiante.

Muchas veces he escuchado entre colegas profesores de Diseño, expresiones similares a: “Las calificaciones en algunas asignaturas son ‘de apreciación’ -por ejemplo el dibujo, el diseño o la fotografía- y no pueden medirse como si fueran matemáticas”.

Hace años, -finales de los 90’s- cuando me iniciaba en la docencia “compraba” esa postura y más porque provenía de maestros veteranos de renombre. Sin embargo, con el paso del tiempo y la adquisición de nuevo conocimiento me di cuenta que esa declaración ¡está completamente equivocada!

Partamos por recordar que hay una diferencia muy importante entre los conceptos de Calificar o Medir y Evaluar.

*“...Evaluar no es clasificar ni es examinar ni aplicar tests. Paradójicamente, la evaluación tiene que ver con actividades de calificar, medir, corregir, clasificar, certificar, examinar, pasar test, pero no se confunde con ellas. Comparten un campo semántico, pero se diferencian por los recursos que utilizan y los usos y fines a los que sirven...”*

*...Respecto a ellas, la evaluación las trasciende. Justo donde ellas no alcanzan, empieza la evaluación educativa...".*

*Juan Manuel Álvarez Méndez  
(UPEL-IPB. Barquisimeto, estado Lara, Venezuela  
<http://diplomadoendocenciauniversitaria.blogspot.mx/2007/10/diferencia-entre-medir-y-evaluar.html>)*

**MEDIR** es el proceso de comparar para determinar el grado o la amplitud de alguna característica asociada con un objeto o persona. Una calificación mide.

**EVALUAR** es un acto de comparar una medida con un estándar y emitir un juicio basado en la comparación. Hacemos una evaluación cuando decimos por ejemplo: la mesa es muy larga, esto está caliente, el alumno no está motivado, es honesto, es demasiado lento. Se toma nota de la magnitud de una característica, se compara con un estándar y luego se estima el juicio basado en la comparación.

*Lic. José Elías Coello S.  
(UPEL-IPB. Barquisimeto, estado Lara, Venezuela  
<http://diplomadoendocenciauniversitaria.blogspot.mx/2007/10/diferencia-entre-medir-y-evaluar.html>)*

La evaluación **es un proceso continuo** y sistemático con el cual se **va a determinar en qué medida** se están logrando los objetivos de aprendizaje.

## Herramientas para la evaluación

Existen muchas herramientas diseñadas para apoyo a la evaluación, sin embargo, en particular, la principal herramienta que quiero mencionar en este apartado es La Rúbrica.

En mi experiencia en la rúbrica he encontrado que es la herramienta más flexible y adaptable para la evaluación de los ejercicios y actividades dentro de nuestro campo de conocimiento, es decir, en las asignaturas relacionadas con el Diseño y la Comunicación Visual.

Estos mismos instrumentos han ayudado a clarificar que hasta el momento todo los ejercicios que se creían subjetivos como puede ser un dibujo o una fotografía pueden tener características específicas a las cuales se les pueden asignar escalas que sí son medibles por comparación y arrojaran una evaluación que se puede traducir fácilmente a una calificación numérica.

Asimismo, las rúbricas son útiles para evaluar tanto el desempeño y evolución de un estudiante en determinada actividad como para que el estudiante comprenda qué es lo que se espera de él en determinada actividad o ejercicio al conocer los criterios de éxito específico que debe cubrir.

El diseño de una rúbrica es completamente flexible y motiva al profesor hacia la reflexión y la creatividad en la búsqueda de los criterios de evaluación que se puedan medir, de acuerdo claro, a los objetivos que se persigan en el tema, módulo o capítulo determinado.



Por ejemplo, un **diseño de criterios de evaluación medibles** para un ejercicio de collage en papel sería:

*Calidad técnica en el recorte del papel = 20% de la calificación*

Es decir, 2.0 puntos de 10 posibles, pero lo que frecuentemente un profesor no especifica es:

¿Cuándo obtiene el alumno los 2 puntos, 1.5, 1.0 o Cero?

Ahí es cuando el profesor puede ser más preciso, diseñando y especificando el siguiente criterio:

El estudiante obtendrá los 2 puntos **si** el recorte es

- a) Uniforme,
- b) Está realizado con herramientas de precisión,
- c) Los contornos no presentan *rebabas* y
- c) El pedazo de papel esta completamente adherido a la superficie.

Si el ejercicio **no cumple** con alguno de esos 4 sub-criterios, el estudiante obtendrá 1.5 puntos. Es decir si el recorte no es uniforme aún cuando esté realizado con herramientas de precisión o presenta rebabas o no está completamente adherido a la superficie, el estudiante obtiene 1.5 puntos de los 2 posibles en ese criterio.

Si el ejercicio **no cumple** con 2 de esos 4 sub-criterios, el estudiante obtendrá sólo 1 punto.

Si el ejercicio **no cumple** con 3 de esos 4 sub-criterios, el estudiante obtendrá sólo 0.5 de punto.

Finalmente, Si el ejercicio **no cumple** con ninguno de los 4 sub-criterios, el estudiante obtendrá CERO puntos en ese criterio.

En el siguiente capítulo, en el ejemplo de implementación se presenta al final el diseño de una rúbrica que mostrará y aclarará al lector con detalle lo que aquí nos referimos.

## INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

*“Se aprende mientras se enseña  
y se enseña mientras se aprende”.*

Una vez realizado y preparado el ejercicio de la Planeación Didáctica, considerando los temas que hasta aquí se han mencionado, la práctica docente dentro del aula iniciará y se realizará de acuerdo a lo planeado, sin embargo, el ejercicio no termina ahí.

Constantemente dentro de un aula las condiciones cambian, los estudiantes cambian, y es por eso que no puede quedarse estático nuestro modelo de trabajo desarrollado con la planeación didáctica. De hecho, observaremos que muchas de las pretensiones o suposiciones que estimamos durante el diseño de nuestras sesiones, exposiciones, ejercicios y evaluaciones, al momento de llevarlas a la práctica “en campo” notaremos que no funcionaron como se esperaba o que es necesario ajustarlas de alguna manera.

Se le llama Investigación-acción al ejercicio que realiza el profesor durante el transcurso mismo de sus sesiones con los estudiantes en el aula. Este ejercicio busca descubrir cómo se puede mejorar lo que se está haciendo en ese momento durante su práctica docente. Es decir, por ejemplo, en el

momento en que estará aplicando alguno de los ejercicios diseñados, al mismo tiempo observará el funcionamiento de la dinámica entre los estudiantes, las reacciones de ellos, si es que causa confusión o lo entienden perfectamente, si fue o no el momento adecuado para aplicar el ejercicio, etc. El profesor tomará notas de lo observado y si en ese momento encuentra cómo corregirlo o mejorarlo también debe tomar nota, para después, una vez terminada la sesión, volver al escritorio y rediseñar lo planteado.

Este ejercicio de investigación y acción implica justamente eso, que la investigación debe ser permanente y que se deben tomar acciones inmediatas para corregir lo detectado. Es un ejercicio que en la vida de un profesor debe ser constante y de cuando en cuando el docente debe replantearse y dudar completamente de su perspectiva única para dar paso a reinventarse nuevamente.

Hay que mencionar que el concepto fue propuesto por primera vez en 1946 por el psicólogo social Kurt Lewin, el cual lo acuñó con el fin de proponer una forma de investigar para responder a los problemas sociales de su época.

Posteriormente, este concepto fue llevado hacia la docencia y otras áreas debido a su estructura en la cual *el proceso de investigación–acción plantea un proceso continuo, una espiral, donde se van dando los momentos de problematización,*

*diagnóstico, diseño de una propuesta de cambio, aplicación de la propuesta y evaluación, para luego reiniciar un nuevo circuito partiendo de una nueva problematización.* (Bisquera, Rafael.

Procesos de Investigación. En Castillo T. Jorge L.  
<http://www.monografias.com/trabajos15/investigacion-accion/investigacion-accion.shtml>)

Una guía para llevar a cabo el ejercicio se puede componer de las siguientes etapas:

1. Observar y establecer en un enunciado claro ¿Qué es lo que se quiere mejorar?
2. Imaginar -diseñar- una posible solución para resolverlo
3. Hacerlo y ponerlo en práctica en la acción directa en el aula
4. Observar el comportamiento de esa solución
5. Recolectar la información de lo observado
6. Evaluar y en caso de encontrar mejoras
7. Modificar y continuar la observación, preguntarse si se está satisfecho con los resultados obtenidos y detenerse
8. Llevar una bitácora y de cuando en cuando revisar la estrategia y replantearla o modernizarla

Para concluir este capítulo quisiera mencionar que con base en los temas expuestos en este capítulo es la postura de esta tesis que el profesor que siga esta metodología contará ahora, entre otras cosas, *con elementos para la toma de decisiones* y

para *considerar la pertinencia de aplicar una determinada estrategia o técnica didáctica, la forma de evaluarla, las condiciones que debe haber* y debe propiciar en el aula para lograr que los objetivos que se han planeado se logren, en función siempre de las características de sus estudiantes, las características de la asignatura y la filosofía de su universidad.

Cabe señalar también que es necesario que el profesor profundice en las características de un diseño instruccional y cuide de cumplir todos los requisitos ya que por la falta de esa información es común cometer una serie de errores de fondo y de forma como son: *ser ambiguo en los objetivos perseguidos, exceso de conceptos, falta de claridad al expresar las ideas, no se incita a razonar, uso de documentos o bibliografía no actualizada u obsoleta, no se evalúa el grado de aprendizaje, se insertan pocos ejercicios prácticos o se insertan demasiados, el diseño gráfico de los materiales es inadecuado, etc.*

## Capítulo 3.

“Lo oí y lo olvidé, lo vi y lo entendí, lo hice y lo aprendí”

*Confucio* (s.IV a.C.)

### Implementación de la propuesta

A lo largo de esta tesis se ha expuesto e invitado a los profesores que la lean a adentrarse en la práctica cotidiana de desarrollar la planeación didáctica en las asignaturas que imparten. No obstante, el ejemplificar con un caso real los resultados de realizar este ejercicio puede ayudar a la comprensión y guía de lo aquí expuesto.

A continuación se muestran los resultados de implementar la metodología de la planeación didáctica y los enfoques que se han comentado en esta investigación, aplicados a la asignatura Multimedia II mostrando la Unidad 0, I y II.

El texto se encuentra dividido en las siguientes secciones:

1. **Análisis del curso**, 2. **Sección del curso** que expone los documentos que se le entregarán al estudiante, 3. **Sección para el estudiante** que concentra los documentos guía que el profesor utilizara, 4. Ejemplos del **diseño de las actividad de aprendizaje** y 5. Ejemplo de **rúbrica para la evaluación de un ejercicio**.

**Planeación didáctica para el curso**

**Multimedia II**

**Escuela Nacional de Artes Plásticas**

**UNAM**

**Profesor: Gerardo Paul Cruz Mireles**



## Análisis del curso

### ¿Cuáles son mis propósitos de esta materia?

Mis propósitos son lograr que los estudiantes obtengan los conocimientos y habilidades necesarias para comprender y dominar el uso de la computadora como herramienta básica para la actividad del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual dentro del área particular del diseño y producción de páginas web. Asimismo, pretendo fomentar el desarrollo de actitudes y valores como son:

- Que los estudiantes pierdan el temor que generalmente les provoca el uso de la computadora.
- Que aprendan a razonar su toma de decisiones.
- Que sean autosuficientes en el manejo y autoaprendizaje de estas herramientas.
- Que reconozcan la importancia de su disciplina dentro del entorno social en el que viven.
- Que procuren un mejor comportamiento social integral bajo una cultura de respeto, honestidad y responsabilidad.

### ¿Qué significa para mí impartir esta materia?

Para mí significa una oportunidad magnífica de colaborar en el beneficio y desarrollo de cada estudiante y proporcionarles un conocimiento muy importante. Esta asignatura es su primer contacto con el campo multimedia enfocado a las páginas web.

Además lograré aportarle a cada estudiante los conocimientos necesarios para entender el manejo de los programas de cómputo que les permitirán explotar y aprovechar más los siguientes dos semestres de su carrera, en los cuales se dedicarán a utilizar estos conocimientos continuamente dado que han elegido la especialidad en Audiovisual y Multimedia dentro del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual.

### ¿A quién está dirigido?

Este curso está dirigido a todos los estudiantes que cursan en la Escuela Nacional de Artes plásticas de la UNAM el sexto semestre de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual orientada a la especialidad en Audiovisual y Multimedia.

- Hombres y mujeres de edades promedio entre los 19 y 22 años de edad.
- Que cursan el sexto semestre de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.
- Todos ya han tenido contacto con el uso de computadoras y con herramientas (programas) profesionales como son para manipulación de imágenes vectoriales o de bitmap.
- Nivel socioeconómico en su mayoría medio y bajo, es decir, no todos tienen acceso a un equipo propio y, por lo tanto, tienen poco tiempo para practicar fuera de clase.

#### **Ventajas al cursar esta materia**

- El estudiante tiene la oportunidad de tener contacto con equipos de cómputo y herramientas digitales muy parecidos a los que se utilizan en el campo profesional.
- El estudiante tiene la oportunidad de esclarecer sus dudas específicas respecto al uso de estas herramientas.
- El estudiante tendrá contacto y adquirirá conocimientos fundamentales para explotar los recursos digitales para su profesión, como los editores de HTML y navegadores.
- El estudiante tiene la oportunidad de aprovechar los años de experiencia del profesor que le han permitido enfrentarse a muchas situaciones o problemas respecto al uso de estas tecnologías y conocer las posibles soluciones.

#### **Requisitos para cursar la materia**

Estar inscrito como estudiante oficial al sexto semestre de la carrera.

Haber aprobado Multimedia I

#### **¿Con qué otras materias se relaciona dentro de la currícula?**

Con esta materia se relaciona, durante este semestre, con la asignatura de Animación Digital, por su naturaleza al depender también de las herramientas de cómputo.

### **Estadísticas generales**

Un 90% de los estudiantes aprobados, en promedio; generalmente sólo reprueban quienes faltaron mucho.

Número de faltas: aproximadamente en cada sesión de 3 estudiantes en promedio.

Promedio general en su evaluación final: 8.0

### **Impacto de esta materia en los ámbitos:**

- **Profesional:** Es vital el conocimiento y dominio de estas herramientas para cualquier estudiante que ha elegido la especialidad multimedia, dado que el conocimiento en la producción de páginas web actualmente es muy solicitado por los empleadores, así como por los clientes.
- **Social:** En sí misma, esta licenciatura tiene gran importancia social, pero además, nuestra sociedad actual se distingue precisamente por el amplio desarrollo y utilización de las tecnologías digitales, por lo que la capacitación amplia en el dominio de estas herramientas es ya esencial e impacta a todos los niveles de nuestra sociedad.
- **Familiar:** precisamente por la inmersión que las tecnologías digitales tienen ya en nuestra sociedad, el estudiante con los conocimientos que esta materia le dará le permitirán orientar y/o apoyar a su familia en el uso y aprovechamiento de estas herramientas.
- **Personal del estudiante:** Al estudiante le genera una gran confianza el perderle el miedo y hasta dominar este tipo de herramientas, además, es mi percepción que le genera muchísima más confianza para ejercer su profesión y darle rienda suelta a su creatividad dado que se rompen limitantes y ataduras que el desconocimiento de la herramienta que le ocasionaban.

### **Opinión de mis colegas acerca de esta materia**

Algunos colegas opinan que es en esta materia donde se les debería de enseñar todos los conocimientos básicos necesarios sobre el diseño de páginas web, pues actualmente hay estudiantes que pasan a séptimo semestre con un desconocimiento tal que no pueden aprovechar ni enfocarse a abundar en las particularidades de su área de especialización respecto a su orientación elegida.

## Sección del curso

### Multimedia II Introducción

Bienvenido al curso de *Multimedia II*. Este curso te será muy útil en tu formación profesional, porque aprenderás a utilizar y desarrollar contenidos para uno de los medios más importantes de comunicación que hay en la actualidad: La Internet.

Recuerda que vivimos en la sociedad de la información, donde constantemente estamos saturados de datos que a veces se encuentran desordenados, la labor del Licenciado en Diseño y Comunicación Visual es ordenar estos datos en códigos visuales que permitan que la información que el usuario obtiene de las páginas web sea clara, accesible y atractiva. Debido a esto, es fundamental que aprendas a utilizar las herramientas tecnológicas que te permitan diseñar páginas para la Internet.

#### Intenciones educativas del curso

Se espera que el estudiante desarrolle su capacidad de aprender por cuenta propia, explote y desarrolle su creatividad, la capacidad de trabajo en equipo y el uso eficiente de la informática y telecomunicaciones, para que al egreso de su carrera profesional sea un sujeto responsable, emprendedor e innovador que se comprometa con los retos que le demanda la sociedad actual.

#### Objetivo general del curso

Al terminar el curso el estudiante contará con los conocimientos y habilidades necesarias para utilizarlos programas (*software*) que ofrecen los equipos de computo para la organización, desarrollo y producción de proyectos multimedia interactivos básicos en su modalidad de páginas web, esto mediante la comprensión del funcionamiento y la adquisición de habilidades por medio de la práctica con las herramientas digitales (*hardware* y *software*) disponibles hoy para la disciplina del Diseño y Comunicación Visual.

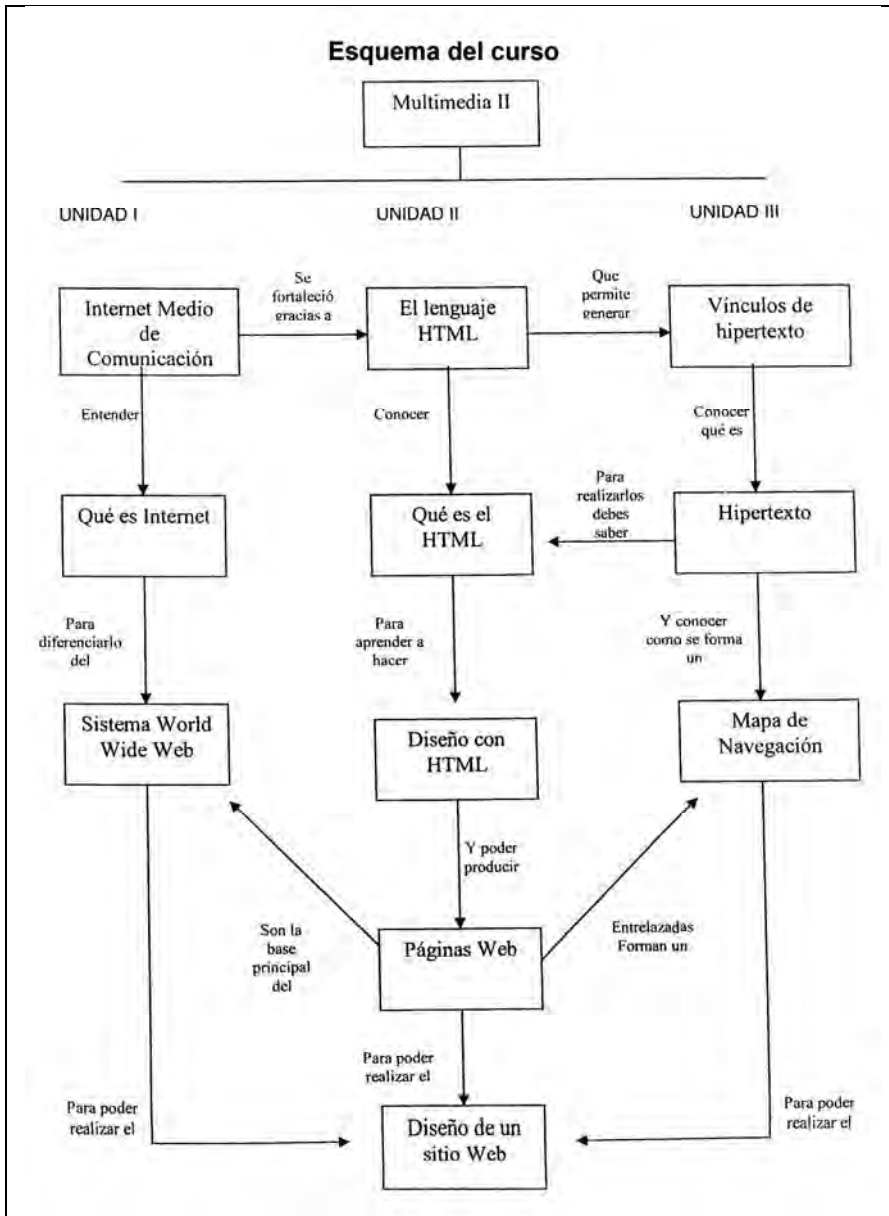
#### Contenido del curso

##### **UNIDAD 1:** Internet medio de comunicación

- 1.1 Qué es Internet
- 1.2 El sistema *World Wide Web*

##### **UNIDAD 2:** El lenguaje HTML

- 2.1 Qué es el HTML
- 2.2 Diseño con HTML
- 2.3 Páginas web



### **Proceso de aprendizaje**

Durante este curso mantendremos un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico basado en el aprendizaje colaborativo, es decir, a lo largo de sesiones realizarás con tus compañeros una serie de actividades en equipo, este tipo de actividades son diferentes respecto a lo que hasta ahora seguramente haz experimentado con tus experiencias anteriores de trabajo en equipo.

Notarás que a lo largo del curso trabajarás con distintos integrantes en tus equipos de trabajo, notarás también cómo la única manera de lograr el éxito en la actividad dependerá de que todos los integrantes se comprometan y cumplan por igual. También entenderás que la participación de ellos enriquecerá tu aprendizaje y, en muchos casos, incluso beneficiarán en otros aspectos de tu personalidad.

Asimismo, a lo largo de estas actividades comprenderás que será necesario que aprendas a cultivar y fortalecer cualidades como la tolerancia y el respeto a las opiniones de los demás, porque de ello dependerá en gran medida el éxito de la actividad o tarea asignada.

Por mi parte, como profesor te proporcionaré toda la orientación, asesoría y confianza necesarias para el éxito en estas actividades.

### **Encuadre**

#### **1. Participantes**

Durante este curso de Multimedia II –Diseño de Páginas Web- los participantes serán en su mayoría estudiantes que ya se conocen pues han cursado juntos el semestre anterior de Multimedia I y tal vez se incorpore algún nuevo compañero que haya optado por un cambio de grupo. Por esto, es sumamente probable que ellos crean que ya se conocen bien. Sin embargo, a lo largo de este curso y en actividades que se llevarán a cabo, se pretende aprendan que había muchos aspectos positivos de sus compañeros que desconocían. Por lo anterior, de inicio se les pedirá que olviden todos sus prejuicios que hasta ese momento se hayan formado y estén dispuestos a descubrir nuevos conocimientos y a nuevas personas.

#### **2. Análisis de las expectativas**

De este curso se espera que clase a clase los estudiantes obtengan un nuevo conocimiento valioso que les enriquezca en distintos aspectos de su vida, es decir, estos nuevos conocimientos podrán, un día, enriquecer sus habilidades para el

manejo de algún programa de cómputo o podrán enriquecerlo intelectualmente al aclararle una duda respecto a la lógica de algún proceso o de un fenómeno.

Por otro lado, también se espera que este curso les enriquezca más allá de lo académico, es decir, hacer contribuciones sustanciales en cuanto a su carácter, personalidad y hábitos, a través del tipo de actividades colaborativas que realizará.

Durante este curso se tratará de evitar que el estudiante se sienta frustrado o limitado si sus habilidades para algunas tareas le parecen limitado, además, deberá percibir que a lo largo del semestre se procurará el respecto entre todos sus compañeros, a sus ideas, capacidades y manera de pensar, tratando todos de lograr el mejor ambiente cordial y nutritivo.

Se espera también lograr en el estudiante una actitud para estar dispuesto a colaborar ampliamente, indicando oportunamente a sus compañeros o al profesor, que no ha entendido bien una explicación o indicación. Por otro lado, deberá también mostrar el mismo respecto a las dudas o limitaciones de sus compañeros y sobretodo deberá estar dispuesto a ayudar a la persona que lo necesite, adoptando como suya la filosofía del trabajo colaborativo.

El estudiante debe esperar, por su parte, que el profesor comparta con él todos sus conocimientos adquiridos, para contribuir a que domine esta materia.

### **3. Presentación del programa**

El objetivo General del curso es que, al concluirlo, el estudiante tendrá los conocimientos necesarios y será capaz de emplear los programas que ofrecen los equipos de cómputo para la organización, desarrollo y producción de proyectos multimedia interactivos básicos en su modalidad de páginas web, mediante la comprensión del funcionamiento y la adquisición de habilidades por medio de la práctica con estas herramientas digitales (*hardware* y *software*).

La asignatura de Multimedia II se ubica dentro del programa de la orientación al Audiovisual y Multimedia y forma parte de la secuencia de las siguientes asignaturas Multimedia I, II, III y IV.

En esta asignatura diseñará un sitio web sencillo, para en los siguientes dos semestres abordar proyectos más complejos enriqueciendo sus conocimientos.

**El contenido del curso es:**

**UNIDAD 1:** Internet medio de comunicación

1.3 Qué es Internet

1.4 El sistema *World Wide Web*

**UNIDAD 2:** El lenguaje HTML

2.1 Qué es el HTML

2.2 Diseño con HTML

2.3 Páginas web

**4. Plenaria de acuerdos y organización operativa**

A continuación se establecerán acuerdos con los estudiantes en cuanto a la organización operativa del curso, en aspectos como son: la puntualidad en la hora de entrada y salida, tiempos de tolerancia, faltas y retardos, las políticas del curso, qué opinan que la propuesta de trabajo colaborativo, quién está dispuesto a participar y quién manifiesta su desacuerdo. Los compromisos como estudiantes y como profesor, el respeto a los compañeros y el compromiso de colaboración.

Se redactarán estos acuerdos y los firmaremos como muestra del compromiso mutuo y de que si no lo respetamos estamos de acuerdo con las sanciones.

**Roles del profesor y del estudiante**

Durante este semestre mi tarea como profesor, tanto por mi papel como responsable del grupo así como facilitador de las actividades colaborativas serán:

Acercar al estudiante a los conceptos teóricos de la producción de páginas web para que junto con sus compañeros y a través del trabajo en equipo domine el tema.

Seré un guía y tutor que le acompañará en el proceso de aprendizaje y producción de sus proyectos, brindando asesoría y guiándole en el trabajo en equipo. Esto no significa que de antemano se le resuelva todos los problemas que se le presenten a lo largo del proceso, pues su tarea como estudiante será, además de la producción, intentar superar los obstáculos que se le presenten en el camino, tal como sucede generalmente en el mercado laboral. Mi compromiso es también estar atento de sus necesidades y dificultades en lo relacionado con la materia y las prácticas que realizaremos.



Asimismo, evaluaré su desempeño justamente de acuerdo a los criterios de éxito que se establezcan para cada actividad.

En lo que respecta a su rol como estudiante, la dinámica colaborativa en la que desarrollaremos la materia, implica de su parte un compromiso de responsabilidad con el trabajo, con sus propios compañeros y los equipos con los que vaya realizando las distintas actividades. Se espera también de él un comportamiento digno de un estudiante universitario, responsable y comprometido con sus deberes académicos, respetuoso con sus compañeros en todos los aspectos, honesto en el cumplimiento de sus tareas y encargos así como una actitud colaborativa y de participación.

Al interior del equipo deberá tener una actitud de contribución creativa para que en la suma de voluntades el proyecto sea enriquecido, asimismo deberá cultivar:

- Comunicación
- Honestidad
- Capacidad crítica
- Solidaridad
- Responsabilidad
- Profesionalismo
- Tolerancia

El sistema de evaluación final de la asignatura se conformará de la suma total y promedio de las evaluaciones de actividades, tareas y exámenes que se realizarán durante el curso, de la siguiente manera:

<b>CONCEPTO</b>	<b>PORCENTAJE DE LA CALIFICACIÓN FINAL</b>
Asistencia	10%
Promedio de tareas y actividades individuales	30%
Promedio de tareas y actividades colaborativas	40%
Promedio de exámenes	20%

A su vez, cada una de las calificaciones de estos rubros se obtendrán considerando lo siguiente:

Para la entrega de trabajos (tareas, actividades o encargos) **individuales** deberás considerar los siguientes elementos:

CONCEPTO	PORCENTAJE
Puntualidad en la entrega	10%
Presentación (pulcritud, profesionalismo)	10%
Cumplimiento de los objetivos del trabajo	40%
Cumplimiento de las características solicitadas para el trabajo	40%
Total	100%

Para la entrega de trabajos **colaborativos** se considerarán los siguientes elementos:

CONCEPTO	PORCENTAJE
Puntualidad en la entrega	10%
Presentación (pulcritud, profesionalismo)	10%
Cumplimiento de los objetivos del trabajo	50%
Cumplimiento de las características solicitadas para el trabajo	20%
Promedio de la evaluación de tu desempeño de cada miembro del equipo	10%
Total	100%

**Criterios de evaluación:**

Cada uno de los trabajos que se soliciten a lo largo del curso se diseñarán de tal manera que los objetivos y características que se pidan se cumplan, estarán enfocados a reflejar el avance en aprendizajes de conocimientos, habilidades sociales, actitudes y valores.

La evaluación de los trabajos y actividades se realizarán en algunos casos por el profesor, en otros por el propio estudiante (autoevaluación) y en equipo, dependiendo del módulo y la actividad. (Ver sección del profesor).

### **Recursos**

Para el pleno cumplimiento de los objetivos de este curso serán necesarios contar con los siguientes recursos:

- Acceso a equipos de cómputo con conexión a Internet
- Acceso a un medio de almacenamiento masivo que puede ser quemador de CD's o memoria USB.
- Programas de cómputo, proporcionados en el aula, en sus versiones disponibles más recientes como son: Windows, Bloc de notas, Dreamweaver, Photoshop e Illustrator.

### **Políticas del curso**

#### **Asistencias**

Al término del semestre se requiere que el estudiante cumpla con un mínimo de 80% de asistencia en las actividades definidas de instrucción directas en el aula para que tenga derecho a aprobar la asignatura. Esto permite un límite de dos (2) faltas en el semestre.

Al comenzar la sesión de clase, se registran las asistencias de los presentes a los cinco (5) minutos de la hora oficial de la clase: al término de este proceso cerraremos la puerta para no ser interrumpidos y con el fin de que promovamos una cultura del trabajo basada en la disciplina y la responsabilidad compartida. De esta manera, bajo ninguna circunstancia permitiremos el registro de retardos; tampoco negociaremos justificaciones de faltas.

#### **Respeto**

Cualquier muestra de falta de respeto hacia otro compañero, en sus opiniones, sus trabajos o su persona se considerará con cero tolerancia y el infractor deberá desalojar el salón de clase y se le considerará falta en la lista de asistencia.

## Sección para el estudiante

### Unidad: 0

#### Tema: Encuadre

##### Subtemas:

- Objetivos del curso. Contenidos.
- Políticas del curso. Metodología y estrategia.
- Políticas de Evaluación.
- Presentación de los participantes.

##### Objetivos:

El estudiante conocerá los contenidos, políticas y metodología del curso para responder a sus expectativas por medio de la exposición del profesor.

El estudiante conocerá a sus compañeros de grupo por medio de una dinámica de presentación para generar un propicio ambiente de confianza para el aprendizaje colaborativo.

##### Actividades:

En la primera parte de la clase el profesor dará instrucciones para que los estudiantes se presenten por grupos de la siguiente forma:

1. Repartirá tarjetas de diferentes colores para formar equipos de 4 integrantes.
2. Los estudiantes se reunirán por el color de las tarjetas.
3. El estudiante deberá escribir en el centro de la tarjeta su nombre, en la esquina superior derecha lo que espera del curso, en la esquina superior izquierda los programas de computación que usa con mayor frecuencia y en la esquina inferior derecha sus pasatiempos.
4. Los estudiantes se presentarán dentro del equipo mostrando la información de sus tarjetas.
5. Un representante del quipo presentará a sus compañeros frente al grupo.

##### Recursos

Tarjetas de colores diferentes.  
Plumones de colores.

##### Evaluación

Se tomará en cuenta la participación activa y colaborativa de los estudiantes mediante la observación del profesor durante el trabajo en equipos.

## **Unidad: 1**

**Tema:** Internet: medio de comunicación

### **Subtemas:**

Las redes y la Internet.

Los servicios que ofrece.

La comunicación visual en la Internet.

Las páginas Web.

### **Objetivos**

El estudiante reconocerá las diferentes etapas de la historia de la Internet para comprender mejor el concepto sus orígenes y su evaluación, por medio de la lectura de un texto y el trabajo en equipos informales.

### **Actividades**

1. Formar equipos de cuatro personas.
2. Repartirles por equipo el fragmento de un texto sobre una de las etapas de la historia de Internet.
3. Se les asignarán roles: Supervisor, secretario, controlador de tiempo y reportero.
4. Deberán rescatar en equipo las cinco ideas principales del texto. El secretario deberá tomar nota de la discusión y de las ideas principales que propone el equipo y entregarlas al profesor, y sus compañeros le ayudarán a presentar la información buscando imágenes en Internet para preparar una presentación en Power Point.
5. El estudiante con el rol de reportero expondrá a todo el grupo la presentación sobre su tema.
6. El profesor moderará las participaciones del equipo, además sumará todas las participaciones en el pizarrón, para afinar los detalles principales.

### **Recursos**

- Texto preparado por el profesor “La historia de la Internet” dividido en cuatro partes.
- Computadora con acceso a Internet y programa Power Point.
- Hojas blancas, Lápices.

### **Evaluación:**

Se evaluará la calidad en contenido y síntesis de las ideas de la presentación de Power Point y la exposición del reportero. Esta calificación se aplicará a todos los miembros del equipo.

**Unidad: 2**

**Tema:** El lenguaje HTML

**Subtemas:** El código html, editores de html y visualizadores de html.

**Objetivos:**

El estudiante identificará los elementos principales de la programación de interfaces web, así como la estructura de programación con html, reglas, convenciones y etiquetas básicas de html para construir una página web por medio de la escritura con el código html y el aprendizaje de la lógica de este lenguaje de programación.

El estudiante utilizará la lógica del funcionamiento de un visualizador (navegador) de web y la interacción entre archivos de texto y de imágenes mediante la práctica con ligas entre páginas –archivos- web, para que conozcan la importancia de la sintaxis y las rutas correctas en la vinculación de las páginas e imágenes; para que construyan una página web.

**Actividades**

1. El profesor le dará al estudiante los archivos necesarios para la práctica (archivos de texto -.txt- e imágenes).
2. El estudiante los copiará en la computadora que va a utilizar.
3. El profesor les recuerda la lógica y naturaleza de las páginas web basadas en html y pide que abran una ventana del navegador y otra ventana donde puedan ver los archivos que copiaron a su computadora.
4. Se les pide a los estudiantes que abran el archivo indexfinal.html para que vean como quedará su práctica final.
5. El profesor le indicará al estudiante que “arrastre” cada uno de los archivos, de uno en uno, dentro de la ventana del navegador para que el estudiante observe cómo el navegador lee cada formato de archivo.
6. El profesor le explicará al estudiante cómo es que el lenguaje html permite escribir un archivo que reconoce enlazar y desplegar al mismo tiempo, todos esos archivos, como si fueran las instrucciones de armado de un rompecabezas.

7. Para que el estudiante experimente eso, le pedirá que abra el programa "Block de notas" y le indicará las etiquetas básicas para construir el archivo "index.html".
8. Una vez construida la página de inicio se les encargará realizar como tarea el resto de las páginas del sitio.

**Recursos**

Archivos  
Computadora conectada a Internet

**Evaluación:**

Se evaluará la construcción del sitio de acuerdo a la rúbrica para evaluación de este ejercicio.

## DISEÑO DE UNA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### EJEMPLO NÚMERO 1

DATOS DE LA ASIGNATURA	
<b>Asignatura:</b>	Multimedia II
<b>Unidad:</b>	Cero
<b>Tema:</b>	Encuadre
<b>Duración:</b>	40 minutos
<b>Tipo de actividad:</b>	Actividad colaborativa informal
<b>Nombre de la actividad:</b>	Presentación por equipos

ETAPA PREINSTRUCCIONAL	
<b>Objetivos de aprendizaje:</b>	El estudiante conocerá los contenidos, políticas y metodología de curso para responder a sus expectativas por medio de la exposición del profesor.
<b>Objetivos cooperativos/ colaborativos:</b>	El estudiante conocerá a sus compañeros de grupo por medio de una dinámica de presentación para generar un ambiente de confianza y propicio para el aprendizaje en el que desarrollará habilidades y valores de respeto mutuo, tolerancia, respeto a la diversidad y escucha activa.
<b>Tarea que se van a realizar:</b>	<p style="text-align: center;"><i>Actividades:</i></p> <p>En la primera parte de la clase, el profesor dará instrucciones para que los estudiantes se presenten por grupos de la siguiente forma:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Repartirá tarjetas de diferentes colores para formar equipos de cuatro integrantes.</li> <li>2. Los estudiantes se reunirán según el color de las tarjetas.</li> </ol>



	<p>3. El estudiante deberá escribir en el centro de la tarjeta su nombre; en la esquina superior derecha lo que espera del curso; en la esquina superior izquierda los programas de computación que usa con mayor frecuencia y en la esquina inferior derecha sus pasatiempos.</p> <p>4. Los estudiantes se presentaran a sus compañeros dentro del equipo mostrándoles la información de sus tarjetas.</p> <p>5. El profesor dará indicaciones para que aleatoriamente los compañeros de equipo se presenten unos a otros frente a todo el grupo.</p> <p>6. El compañero que tiene el rol de tomador de notas, platicará ante el grupo, el comportamiento que observó de sus compañeros de equipo.</p>
<p><b><i>Procedimiento para promover la interdependencia positiva:</i></b></p>	<p>El profesor invitará al grupo a que se conozcan unos a otros y también a encontrar una identidad como grupo. Se invitará al aplauso del grupo a cada participante después de su intervención plenaria.</p>
<p><b>Habilidades sociales cooperativas/colaborativas que se propiciarán</b></p>	<p>Escucha activa, respeto, interdependencia positiva.</p>
<p><b>Funciones o roles de los miembros del grupo</b></p>	<p>Tomador de tiempo: Controlara que cada estudiante hable por 5 minutos completos</p> <p>Tomador de notas: Observar y registrar el comportamiento del equipo durante esta dinámica.</p>
<p><b>Tamaño de los equipos de trabajo y procedimiento de asignación</b></p>	<p>Equipos de cuatro o cinco integrantes.</p> <p>Numeración de cada integrante del uno al cinco y después se reúnen en equipos con quienes tengan el mismo número asignado.</p>

<b>Materiales didácticos</b>	Tarjetas tamaño media carta de colores diferentes.  Plumones de colores con punto mediano.
<b>Distribución física en el aula</b>	Se trata de un aula de cómputo que contiene cpu's y monitores ocupando las mesas. Por lo tanto, los espacios vacíos del aula se ocuparán utilizando las sillas del aula para reunirse en equipos.
<b>Evaluación del aprendizaje</b>	Al tratarse de la introducción y encuadre del curso, esta actividad no tendrá ningún valor en la calificación parcial o final del curso.
<b>Criterios de éxito de la Tarea</b>	1. Que se haya observado la participación activa de los estudiantes. 2. Si al hacer la plenaria los estudiantes manifiestan que descubrieron en sus compañeros actitudes, valores o preferencias nuevas. 3. Que se hayan abordado todos los temas que se les solicitaron.
<b>¿Quién evalúa?</b>	Evaluará el profesor
<b>Instrumentos de evaluación</b>	Hoja de observación que llenará el profesor
<b>Procedimiento para grupos pequeños</b>	Preguntar a los estudiantes cómo podrían mejorar los criterios que se sugieren en el apartado de "Criterios de Éxito"
<b>Procedimiento para grupos grandes</b>	Cerrar la actividad con una reflexión en la que los estudiantes comprendan que cada uno son seres humanos individuales con características y necesidades particulares, lo cual generará confianza para desarrollar el aprendizaje colaborativo.

<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD COLABORATIVA</b>	
<b>Descripción de la actividad colaborativa por pasos (formal / informal)</b>	<p>Por medio de esta actividad te presentarás con tus compañeros del grupo, los conocerás con mayor profundidad y ellos te conocerán a ti.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El profesor te repartirá una tarjeta de cierto color, debes buscar a los compañeros que tengan una tarjeta del mismo color que el tuyo para formar equipos de 4 ó 5 integrantes.</li> <li>2. Lo que debes hacer con la tarjeta es escribir en el centro tu nombre, en la esquina superior derecha lo que esperas del curso; en la esquina superior izquierda los programas de computación que usas con mayor frecuencia y en la esquina inferior derecha tus pasatiempos.</li> <li>3. Ahora te presentarás con tus compañeros de equipo mostrando la información de tu tarjeta.</li> <li>4. Espera las indicaciones de tu profesor para la actividad plenaria.</li> </ol>
<b>Comentarios:</b>	Para sugerir una mejora de esta actividad debo ponerla en práctica y hacer observaciones sobre el cumplimiento de los criterios de éxito de la tarea, de este modo, aplicaré estrategias de investigación-acción.

**EJEMPLO NÚMERO 2 DEL DISEÑO DE UNA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.**

<b>DATOS DE LA ASIGNATURA</b>	
<b>Asignatura:</b>	Multimedia II
<b>Unidad:</b>	Uno. Internet como medio de comunicación
<b>Tema:</b>	Qué es Internet y el sistema World Wide Web
<b>Duración:</b>	40 minutos
<b>Tipo de actividad:</b>	Colaborativa informal
<b>Nombre de la actividad:</b>	La historia de Internet

<b>ETAPA PREINSTRUCCIONAL</b>	
<b>Objetivos de aprendizaje:</b>	<p>El estudiante reconocerá las diferentes etapas de la historia en la evolución de Internet para comprender mejor el concepto, sus orígenes y su estado actual, por medio de la lectura de un texto y el trabajo en equipos informales.</p> <p>Nota: Un equipo informal de trabajo es aquél que durará sólo durante la actividad asignada en esa sesión, es decir, se formará entre los estudiantes que en esa sesión estén presentes.</p>
<b>Objetivos cooperativos/ colaborativos:</b>	<p>El estudiante desarrollará habilidades relacionadas con el respeto mutuo a las opiniones de sus compañeros, la tolerancia y la autoevaluación por medio del trabajo colaborativo con sus compañeros para realizar con éxito la actividad sobre la historia de la Internet.</p>
<b>Tarea que se van a realizar:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formar equipos de cuatro personas</li> <li>2. Repartir por equipo el fragmento de un texto sobre una de las etapas de la historia de Internet.</li> <li>3. Se les asignarán roles a cada participante: Supervisor, secretario, controlador de tiempo y reportero.</li> <li>4. Deberán rescatar, en equipo, las cinco ideas principales del texto. El secretario deberá tomar nota de la discusión y de las ideas principales que propone el equipo y entregarla al profesor. Sus compañeros le ayudarán a presentar la información recopilando imágenes en Internet y preparar con ellas una presentación en Power Point.</li> <li>5. El estudiante con el rol de reportero expondrá a todo el grupo la presentación sobre su tema.</li> <li>6. El profesor moderará las participaciones del equipo, además concentrará en el pizarrón un resumen de todas las participaciones para destacar los puntos principales del tema.</li> <li>7. Después de las presentaciones los estudiantes deberán llenar la rúbrica de autoevaluación y co-evaluación.</li> </ol>
<b>Procedimiento para promover la interdependencia positiva:</b>	<p>Para promover la interdependencia positiva el profesor asignará los roles a cada miembro de los equipos explicando las funciones de cada uno. La calificación de la actividad dependerá de la suma de desempeños.</p>

<b>Habilidades sociales cooperativas/ colaborativas que se propiciarán</b>	Respeto mutuo a la opinión de los demás, tolerancia y autoevaluación.
<b>Funciones o roles de los miembros del grupo</b>	Supervisor, secretario, controlador de tiempo y reportero.
<b>Tamaño de los equipos de trabajo y procedimiento de asignación</b>	Equipos de cuatro integrantes asignados por el profesor con base en la similitud al mes en que cumplen años de edad.
<b>Materiales didácticos</b>	Texto preparado por el profesor "La historia de Internet" dividido en cuatro partes. Computadoras con acceso a Internet Programa Power Point Hojas Blancas Lápices Rúbricas de autoevaluación y co-evaluación
<b>Distribución física en el aula</b>	Se trata de un aula de cómputo que contiene cpu's y monitores ocupando las mesas. Por lo tanto, los espacios vacíos del aula se ocuparán utilizando las sillas del aula para reunirse en equipos.
<b>Evaluación del aprendizaje</b>	El promedio de esta actividad formará parte del apartado "Promedio de tareas y actividades colaborativas" que constituye el 40% de la calificación final. Se utilizarán las rúbricas de autoevaluación y co-evaluación.
<b>Criterios de éxito de la Tarea</b>	1. La participación activa de los estudiantes dentro de su equipo, para lo cual se utilizará la autoevaluación y la co-evaluación. 2. Que la presentación en Power Point y la exposición del tema contenga todos los elementos solicitados por el profesor.
<b>¿Quién evalúa?</b>	Los estudiantes miembros de cada equipo mediante las rúbricas de autoevaluación y co-evaluación y el profesor.

<b>Procedimiento para grupos pequeños</b>	Preguntar a los estudiantes cómo podrían mejorar los criterios que se sugieren en el apartado de “Criterios de Éxito”
<b>Procedimiento para grupos grandes</b>	La actividad se cerrará con la retroalimentación que hará el profesor sobre las presentaciones de Power Point de cada equipo y el resumen de puntos destacables anotado en el pizarrón.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD COLABORATIVA</b>	
<b>Descripción de la actividad colaborativa por pasos (formal / informal)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Debes formar equipos de cuatro personas según las instrucciones que te dé el profesor.</li> <li>2. Se te dará por equipo el fragmento de un texto sobre una de las etapas de la historia de Internet.</li> <li>3. Se les asignarán roles a los miembros de tu equipo.</li> <li>4. En equipo deberán leer y analizar el texto y rescatar de ahí las cinco ideas que consideren principales de lo leído. Cada participante emitirá su opinión durante no más de un minuto con ayuda del controlador de tiempo. El secretario deberá tomar nota de la discusión y de las ideas principales que propone el equipo como destacables. Entregará al profesor estas notas. Tus compañeros ayudarán a realizar una presentación en Power Point buscando imágenes en Internet que ilustren esas cinco ideas. El supervisor coordinará la actividad.</li> <li>5. El estudiante con el rol de reportero expondrá a todo el grupo la presentación sobre el tema.</li> <li>6. El profesor moderará las exposiciones de cada equipo y anotará en el pizarrón los detalles destacables o principales de cada exposición.</li> <li>7. Al finalizar las exposiciones los estudiantes y el profesor llenarán las rúbricas de evaluación, autoevaluación y co-evaluación de la actividad.</li> </ol>
<b>Comentarios:</b>	Para sugerir una mejora de esta actividad debo ponerla en práctica y hacer observaciones sobre el cumplimiento de los criterios de éxito de la tarea, de este modo, aplicaré estrategias de investigación-acción.

### EJEMPLO NÚMERO 3

#### DEL DISEÑO DE UNA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

DATOS DE LA ASIGNATURA	
<b>Asignatura:</b>	Multimedia II
<b>Unidad:</b>	Dos. El lenguaje HTML
<b>Tema:</b>	El código HTML, editores de HTML y visualizadores de HTML
<b>Duración:</b>	Tres horas
<b>Tipo de actividad:</b>	Colaborativa informal
<b>Nombre de la actividad:</b>	Introducción a la edición de una página web

ETAPA PREINSTRUCCIONAL	
<b>Objetivos de aprendizaje:</b>	<p>El estudiante identificará los elementos principales de la programación de interfaces web, así como la estructura de programación con html, reglas, convenciones y etiquetas básicas de html para construir una página web por medio de la escritura con el código html y el aprendizaje de la lógica de este lenguaje de programación.</p> <p>El estudiante utilizará la lógica del funcionamiento de un visualizador (navegador) de web y la interacción entre archivos de texto y archivos de imágenes mediante la práctica en la construcción de páginas web y ligas entre páginas (archivos), para que conozca la importancia de la sintaxis y las rutas correctas en la vinculación de las páginas e imágenes</p>
<b>Objetivos cooperativos/ colaborativos:</b>	<p>El estudiante desarrollará habilidades relacionadas con la corresponsabilidad, el respeto mutuo, el análisis y la síntesis por medio de una actividad de trabajo colaborativo para identificar los elementos principales de la programación de interfaces Web.</p>

<p><b><i>Tarea que se van a realizar:</i></b></p>	<p>Actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El profesor le proporcionará al estudiante los archivos necesarios para realizar la práctica (archivos de texto .txt e imágenes).</li> <li>2. El estudiante los copiará en la computadora que utilizará para la práctica.</li> <li>3. El profesor les recordará la explicación de la lógica y naturaleza de las páginas web basadas en html y pedirá que abran una ventana del navegador y una ventana donde puedan ver los archivos que copiaron en su computadora.</li> <li>4. Se les pide a los estudiantes que abran el archivo llamado "indexfinal.html" para que vean como quedará el resultado de la práctica al final.</li> <li>5. El profesor le indicará al estudiante que "arrastre" cada uno de los archivos, de uno en uno, dentro de la ventana del navegador para que el estudiante observe como el navegador lee cada formato de archivo.</li> <li>6. El profesor le explicará al estudiante cómo es que el lenguaje html permite escribir un archivo que puede enlazar y desplegar al mismo tiempo todos esos archivos como si fueran las instrucciones de armado de un rompecabezas.</li> <li>7. Para que el estudiante experimente esto, el profesor le pedirá que abra el programa "block de notas" y le indicará las etiquetas básicas para construir el archivo index.html</li> <li>8. Una vez construida la página de inicio se les encargará realizar de tarea el diseño y producción del resto de las páginas del sitio.</li> </ol>
<p><b><i>Procedimiento para promover la interdependencia positiva:</i></b></p>	<p>Se les motivará con la recompensa de colocar en línea su sitio a los tres equipos que presenten las mejores propuestas.</p>
<p><b><i>Habilidades sociales cooperativas/ colaborativas que se propiciarán</i></b></p>	<p>Corresponsabilidad, respeto mutuo, análisis y síntesis.</p>
<p><b><i>Funciones o roles de los miembros del</i></b></p>	<p>Un recopilador de imágenes de cada personaje, un diseñador del mapa del sitio, todos serán programadores y un</p>



<b>grupo</b>	secretario que lleve una bitácora del trabajo en equipo.
<b>Tamaño de los equipos de trabajo y procedimiento de asignación</b>	De dos a tres personas. Se reunirán los mismos integrantes de su equipo de trabajo de la práctica anterior.
<b>Materiales didácticos</b>	Archivos para la práctica, archivos web con tutoriales de las etiquetas html.
<b>Distribución física en el aula</b>	Se trata de un aula de cómputo que contiene cpu's y monitores. No se realizará ningún ajuste.
<b>Evaluación del aprendizaje</b>	Se evaluará de acuerdo a las metas cumplidas del proyecto. Se utilizará una rúbrica para la evaluación. El promedio de esta actividad formará parte del apartado "Promedio de tareas y actividades colaborativas" que constituye el 40% de la calificación final. Se utilizarán también las rúbricas de autoevaluación y co-evaluación.
<b>Criterios de éxito de la Tarea</b>	Cumplir todos los puntos que indica la rúbrica.
<b>¿Quién evalúa?</b>	El profesor y los estudiantes miembros de cada equipo mediante las rúbricas de evaluación, autoevaluación y co-evaluación.

**EJEMPLO DE  
RÚBRICA PARA EVALUAR UN EJERCICIO O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

EVALUACIÓN DE PROYECTO: DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN SITIO WEB					PROYECTO 1 NOMBRE	PROYECTO 2 NOMBRE	PROYECTO 3 NOMBRE	PROYECTO 4 NOMBRE
CRITERIOS	20%	15%	10%	5%				
	100%	85%	70%	55%	Total obtenido:	Total obtenido:	Total obtenido:	Total obtenido:
PROPUESTA VISUAL 20% de la calificación	La propuesta visual es atractiva, creativa propositiva y relacionada con el tema que trata. Invita-Provoca a entrar para conocer más a fondo el sitio.	La propuesta SI es atractiva e invita a entrar al sitio, pero NO tiene relación con el tema.	La propuesta NO es atractiva ni propositiva, pero SI tiene relación con el tema.	La propuesta NO es atractiva, NO es propositiva y NO tiene relación con el tema.				
TÉCNICA DE REALIZACIÓN 20%	El recorte y retoque de imágenes individuales y Collages es PERFECTO. Además, generó varias imágenes propias (originales).	El recorte es BUENO pero aún se notan los contornos y los montajes. NO generó imágenes propias.	El recorte ES MALO y evidente pero SI generó imágenes propias.	El recorte es PÉSIMO y NO generó imágenes propias.				
FUNCIONALIDAD 20%	La propuesta de navegación SI es clara, lógica e intuitiva. Las ligas se identifican fácilmente y no se confunden, el sistema señalético es claro y consistente en ubicación e íconos. El visitante NO se pierde. La organización de la información en secciones es clara y precisa. (Jerarquía, Posición, Secuencia Lógica).	La navegación SI es clara pero la organización de la información NO.	La navegación es MALA pero la organización de la información es buena.	La navegación es MALA y la organización de la información también.				
CONTENIDO 20%	INFORMACIÓN: La cantidad presentada es buena, suficiente para conocer el tema. LEGIBILIDAD: Los textos pueden leerse perfectamente, las imágenes son claras y de muy buena calidad. REDACCIÓN: Tiene claridad total en los puntos y temas abordados, se entiende muy bien. ORTOGRAFÍA: No tiene errores.	La información es BUENA. La legibilidad es BUENA. La redacción es deficiente. SI tiene errores ortográficos.	La información NO es suficiente para conocer bien el tema. La legibilidad NO buena. La redacción SI es buena. NO tiene errores ortográficos.	La información NO es suficiente. La legibilidad es MALA. La redacción es MALA. Tiene errores ortográficos.				
EXTENSIÓN Y COMPLEJIDAD DEL PROYECTO 20%	La cantidad de páginas es superior a 20. La complejidad del trabajo de arte y construcción que demandó fueron SOBRESALIENTES.	La cantidad de páginas es de 12 a 20. La complejidad del trabajo fue ALTA.	La cantidad de páginas es de 6 a 11. La complejidad del trabajo fue MEDIA (Promedio).	La cantidad de páginas es de 6 a 11. La complejidad del trabajo fue POBRE.				
					TOTAL FINAL:			

## Capítulo 4

### Conclusiones

En esta investigación se ha expuesto la realidad educativa a la que se enfrenta el profesor en su quehacer docente dentro del aula y se ha tratado de concientizar acerca de los factores externos que influyen directa o indirectamente en el éxito o fracaso del acto, como son los factores sociales, culturales, económicos y hasta políticos que influyen en principio, en el ánimo y comportamiento del estudiante.

Se han planteado los objetivos y beneficios de realizar una planeación didáctica de las asignaturas que impartirá el profesor, que sea flexible según la asignatura que se esté impartiendo, pero basada en una serie de temas esenciales que el profesor debe considerar, analizar, reflexionar y con ello diseñar sus estrategias, de tal forma que mediante una metodología bien planeada y un curso bien diseñado permita a su vez al estudiante conocer, comprender, analizar, evaluar y asimilar el nuevo conocimiento de tal forma que le encuentre sentido y así construya con éste un aprendizaje significativo.

En particular se utilizó el enfoque dirigido a profesores y asignaturas de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual en

la UNAM ya que es ahí principalmente en donde por 14 años el autor ha desarrollado su experiencia docente.

Sin embargo, en realidad el planteamiento y contenido en este documento se presentaron los temas de tal manera que pueden funcionar y pueden aplicarse perfectamente como base para la mejora en el desempeño docente de cualquier profesor en cualquier disciplina o área de conocimiento, ya que los postulados pertenecen a la generalidad de la labor docente y únicamente los ejemplos son los particularizados en dicha licenciatura.

Cabe señalar que esta tesis no se concibió como un manual que abordara de manera detallada las metodologías diversas que existen para desarrollar cada etapa u objeto didáctico dentro de la Planeación Didáctica de un curso.

Esta tesis pretende presentar, describir y explicar un panorama general en su esencia con algunos de los temas principales que afectan el desarrollo exitoso de una sesión académica en el aula, y la posibilidad de solucionarlas mediante la aplicación de la Planeación Didáctica, con el fin de motivar y convencer a los profesores que las desconocen a involucrarse en estas corrientes didácticas mostrándoles por qué es importante o trascendental

que el profesor busque el desarrollo y la innovación constante en la práctica docente.

Como se mencionó al inicio, este estudio tiene diversas limitaciones naturales, quizás la mayor de ellas sea la relacionada al tiempo necesario para poder evaluar los resultados de la implementación de estas técnicas por parte de los profesores de diseño.

Si bien un grupo de profesores de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán han comenzado a aplicar algunos temas de esta propuesta -de manera experimental- en el diseño y ejecución de sus asignaturas, y manifiestan su entusiasmo al observar una mejora significativa dentro del aula, aún es prematuro afirmar el éxito de la misma.

Sin embargo, las experiencias en otras instituciones educativas del país, y los indicios observados por este autor dentro de la UNAM hacen suponer que será exitoso, lo cual permitirá incrementar el nivel académico de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de la comunicación y el diseño.

Esta investigación cierra un ciclo pero abre otro, porque al ser un tema tan amplio y necesario da lugar a futuras investigaciones, por ejemplo, a lo largo de este proyecto me ha surgido la

pregunta acerca de si será posible *Diseñar* un método o matriz para, a su vez, diseñar un plan de estudios de licenciatura el cual pueda tener la suficiente flexibilidad para adaptarse rápidamente a los cambios en los factores psico-didáctico-físico-sociales que rodean al estudiante. Esa investigación se puede concretar a través de un estudio doctoral.

Finalmente, el principal mensaje que busca transmitir esta tesis es que existen ya herramientas y métodos para lograr que el profesor impulse a sus grupos de estudiantes a actuar, a indagar, a ser creativos diseñando formas de establecer nuevos vínculos entre las personas y los objetos de conocimiento. En particular, la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual “es” por sus características particulares, uno de los mejores sitios para aprovecharlo, impulsarlos, explotar y exigir esa creatividad.

Gracias.

*Prof. Gerardo Paúl Cruz Mireles*

## Referencias y Bibliografía

- Armenta Ortiz, Miguel. Técnicas didácticas para el diseño gráfico. Tesis de posgrado. ENAP/UNAM 2001
- Araoz Robles, María Edith y otros. Estrategias para aprender a aprender. Ed. Pearson / Universidad de Sonora 2008
- Blaxter Loraine, Como se hace una investigación, Editorial Gedisa, España 2004
- Briggs Myers Isabel. Introducción a los tipos. Una descripción de la teoría y de las aplicaciones del MBTI. En Porres Hernández Mónica. Estilos de Aprendizaje. Documentos académicos del CIIE del Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.
- Bryman Alan, Social Research Methods, England: Oxford University Press 2001.
- Chaves Norberto, El oficio de Diseñar, Editorial Gustavo Gili, España 1998
- Documentos académicos del CIIE del Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.
- González Negrete, Carlos Enrique. Documentos académicos del CIIE del Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.
- Hernández Roberto, Fernández Carlos and Baptista Pilar, Metodología de la Investigación, México D.F: McGraw Hill Interamericana, 2003.
- Heskett John, El diseño en la vida cotidiana, Editorial Gustavo Gili, México 2003
- Icograda, International Council of Graphic Design Associations, Designers opinion, Icograda 2004.  
<http://www.icograda.org/web/opinion-current.shtml>

- ICSID, International Council of Societies of Industrial Design. What is design? [on line]. International Council of Societies of Industrial Design, 2001. Available at: <http://www.icsid.com>
- PHILLIPS, Estelle M. y PUGH, Derek S., Cómo obtener un doctorado, manual para estudiantes y tutores, Ed. Gedisa, España 2003
- Porres Hernández Mónica. Estilos de Aprendizaje. Documentos académicos del CIIE del Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.
- Ricard André, Conversando con estudiantes de Diseño, Editorial Gustavo Gil, España 2005
- Sotres Vargas, Javier Ricardo. Documentos académicos del CIIE del Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.
- Suárez Díaz, Reinaldo. La Educación, teorías educativas. Ed. Trillas, México 2005
- Villanueva Espinosa, Georgina y Cynthia. Documentos académicos del CIIE del Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.