

/ 00265



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

TÉCNICAS DIDÁCTICAS PARA EL DISEÑO
GRÁFICO

"UNA APROXIMACIÓN AL APRENDIZAJE
COOPERATIVO".

Tesis que para obtener el grado de Maestro en Artes
Visuales con orientación en Comunicación y Diseño
Gráfico

Presenta:

MIGUEL ARMENTA ORTIZ

Director de tesis:

MTRO. EN A. V. MIGUEL AGUILERA AGUILAR

Asesor pedagógico:

MTRO. JESÚS MACÍAS HERNÁNDEZ

Formación y diseño:

ANDREA YADIRA ROJO CONTRERAS

MÉXICO, D.F., 2002



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

A Dios y a mis padres...

...por regalarme la vida.

A mis hermanos: Rosario, José, José Luis,
Cuquis, Juan Manuel y Chuy...

...por su confianza,
amor y respeto.

A todos mis sobrinos...

...por sus sonrisas y llantos,

especialmente a:
Ninari y Aline.

Otoño
MMI

(1 Tes. 5:28)

...falta lo más hermoso todavía.

AGRADECIMIENTOS

Mencionar a todas las personas que han aportado algo a este trabajo sería interminable; hubo quienes con su conocimiento y aprecio estuvieron cerca para aligerar y esclarecer el camino, otros tantos que con su afecto y respaldo me brindaron su apoyo en las cuevas difíciles. Sin embargo, quiero reconocer a las personas que sin pretenderlo me alentaron a iniciar y concluir este trabajo satisfactoriamente:

A MIS AMIGOS: Francisco López, Carlos Rivas y Toñito por su compañía eterna.

A MIS EXALUMNOS: Alejandro Magallanes, Israel Mendoza, Alfonso, Carolina y Jacqueline por enseñarme a ser mejor cada día.

A MIS ASISTENTES, COLEGAS Y AMIGAS: Andrea Yadira Rojo Contreras y Josefina García García, por permitirme constatar que un buen maestro siempre es superado por sus alumnos.

A MIS COMPAÑEROS DE RUTA: Antonio Salazar Bañuelos y Rafael Mauleón, por su incondicional y atemporal apoyo.

A MIS MAESTROS: María Elena Martínez Durán, Noemi Ramírez y Juan Antonio Madrid Vargas, por sembrar en mí la semilla de este apostolado.

A Jesús Macías, por sus acertadas sugerencias y enseñanzas.

Y ESPECIALMENTE A:

Jorge Chuey Salazar, por quitar los cerrojos y permitirme entrar al fascinante mundo de la docencia.

INTRODUCCIÓN

La didáctica del diseño gráfico ha tenido un desarrollo muy limitado en las universidades y escuelas del país, debido en gran parte a que los profesionistas que se dedican a ejercer la docencia, no reciben una preparación pedagógica previa y específica, en muchos casos hay que ir poco a poco bajo el principio de ensayo-error hasta adquirir la experiencia necesaria para lograr agilizar y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, la antigüedad académica de un profesor tampoco determina la calidad de su trabajo. Se requiere además que manifieste una actitud constante de responsabilidad frente a sus alumnos en la promoción del conocimiento; para ello ha de tener presente que no basta sólo con dotarlos de teorías, conceptos y técnicas, se requiere también de fomentar los valores éticos propios de la profesión, así como del desarrollo constante de su creatividad.

En este sentido, esta investigación proporciona algunos elementos que pueden contribuir a generar interés en la comunidad académica en favor de una capacitación sobre las tendencias pedagógicas de vanguardia, donde la concepción del profesor, el alumno y la enseñanza puedan replantearse y asumirse bajo una nueva dimensión formativa que beneficie la competitividad, participación y responsabilidad de todos los involucrados.

Frecuentemente los materiales didácticos auxiliares en el desarrollo de los cursos, ya sea en la planeación o durante éstos, constituyen una fuente de información y experiencias invaluable que agilizan y contribuyen a la eficacia del proceso de enseñanza aprendizaje; por lo que es recomendable que el ejercicio cotidiano de los profesores en el aula sea registrado y compartido a través de instrumentos prácticos editados y publicados en diversos medios de comunicación con el propósito fundamental de difundir la experiencia y el conocimiento generado en la constante interacción con los alumnos. Con ello, sin duda, las nuevas generaciones de académicos transitarían por un terreno más confiable y seguro en la búsqueda de su propia experiencia y conocimiento.

Esta investigación se constituyó en un principio y sin pretenderlo, con base en el modelo pedagógico de Investigación en la Acción (González, 1996:121) a través de los cursos impartidos en varias generaciones de alumnos de la licenciatura en diseño gráfico. La mecánica básica de esta estrate-

gia consiste en que el profesor debe registrar los acontecimientos más importantes de cada actividad del curso, así como de ajustar sistemáticamente sus recursos o tareas en función de las necesidades particulares de los alumnos, reconstruyendo clase a clase su programa de curso basándose en indicadores objetivos detectados en el desarrollo de las clases. En este método de enseñanza aprendizaje, la bitácora es el instrumento de registro que permite controlar y fundamentar las modificaciones pertinentes al programa de la materia

Sin embargo, una vez probadas las aportaciones de cada una de las técnicas que integran esta tesis, y debido a que en su desarrollo se privilegia la participación equitativa y activa del profesor y el alumno, se considera que el modelo pedagógico que la sustenta es el aprendizaje cooperativo. Porque las tareas o actividades siempre vinculan la participación de los alumnos, el profesor, el espacio, las condiciones físicas y el contexto en general. En este modelo educativo el profesor es considerado como un mediador entre el nuevo conocimiento y el conocimiento que el alumno ya tiene, favoreciendo lo que Vigotsky denomina "zona de desarrollo potencial" (Ferreiro, 2000: 38)

Esta tesis que puede ser utilizada como material didáctico auxiliar para profesores de diseño, incluye también algunas reflexiones que permiten contextualizar su información en el ámbito académico, considerando la situación actual de la enseñanza del diseño y su prospectiva, así como también algunos elementos introductorios al aprendizaje cooperativo; de esta manera, el lector tendrá una referencia directa del propósito de este trabajo.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	I
I. El diseño gráfico como disciplina creativa	1
A.-Diseño gráfico y creatividad	2
B.-Tendencias actuales	3
C - Implicaciones del diseño gráfico	6
D.- Situación actual del diseño gráfico	9
E - Prospectiva del diseño gráfico	11
II. La enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico	13
A - Experiencias docentes en el diseño gráfico	14
B.- El diseño gráfico y su enseñanza	16
C.- Recursos didácticos	19
D.- El papel del profesor	20
E.- El papel del alumno	23
F- La evaluación	25
III. Alternativas metodológicas para el aprendizaje	33
A.- Derivaciones didácticas de la teoría sociocultural	34
B.- El aprendizaje cooperativo	36
C.- El desarrollo de la creatividad	45
D.- Estrategias para motivar la creatividad	47
E.- El diseño gráfico y una metodología didáctica cercana	51
IV. Técnicas didácticas para el diseño gráfico de signos gráficos	61
A.- Aclaraciones y recomendaciones	62
B.- Descripción de las técnicas didácticas para el diseño de signos gráficos	73
C.- Fichas pedagógicas de las técnicas didácticas para diseñar signos gráficos	92
Conclusiones	124
Referencias	127
Fuentes consultadas	131
Anexo	138

PARTE I.

EL DISEÑO GRÁFICO

COMO

DISCIPLINA CREATIVA

PARTE I.- EL DISEÑO GRÁFICO COMO DISCIPLINA CREATIVA

A.- Diseño gráfico y creatividad

"Para algunos autores, diseñar equivale a proyectar, planificar u ordenar" (Cárdenas, 1983:153), estas interpretaciones permiten considerar que prácticamente todos somos diseñadores, en tanto, planificamos u ordenamos alguna actividad.

Sin embargo, el diseño gráfico como disciplina profesional, involucra para la proyectación, planificación, u ordenación, el conocimiento de diversas áreas como la comunicación, la tecnología, la sociología, la economía, entre otras, que contribuyen a considerar que el diseño gráfico es ante todo una disciplina social y socializante.

El diseñador gráfico en su ejercicio debe tener "una visión global sobre los factores que influyen en el proceso creativo, puesto que en tanto que manifestación humana, la creatividad... establece un lazo moral entre el creador, su obra y la sociedad". (Rodríguez, 1983:119). Estos vínculos son en realidad cualidades inherentes del diseño, así como la creatividad misma, por lo tanto, estas reflexiones nos permiten considerar que "el diseño gráfico en México como actividad creativa, se encuentra en continuo movimiento en respuesta al desarrollo y la realidad histórica de un pueblo con deseos de superación". (Cárdenas, 1990:3)

Ante esta situación, el compromiso académico es ofrecer a los diseñadores gráficos, en su formación, los instrumentos (métodos y valores) que fomenten sus capacidades en favor de la creatividad, para que puedan aplicarla en todas sus modalidades, y contribuyan con su ejercicio profesional a la optimización de los recursos que procuren un bienestar común.

B.- Tendencias actuales

En esta investigación se considera que en la producción actual de diseño gráfico se identifican básicamente tres tendencias:

- La globalizante.
- La de identidad cultural.
- La nostálgica (retro).

Producción globalizante:

A partir de los avances tecnológicos en el área de las telecomunicaciones se genera una "cultura de todos" donde se supone que los códigos visuales poseen un valor universal. De esto dan testimonio las grandes empresas transnacionales (Pepsi Cola, Coca Cola, Nestlé, etc.) En la cual su producción gráfica promocional obedece a su gran cobertura comercial, donde la publicidad que utilizan, es "reciclada" tan sólo traduciendo el lenguaje verbal y escrito para que pueda operar en diferentes contextos (países) reportando los mismos beneficios (incrementar sus ventas, entre otros).

En la producción globalizante también participa el diseño cibernético por ser un gran promotor de la pluralidad cultural. "En este tipo de diseño la acción es mucho más dinámica por la fluidez que logra la comunicación interactiva, donde influyen los referentes psicológicos y sociales, logrando un escenario "vivo" donde los sentidos y la percepción humana en el mundo virtual están concebidos para una experiencia inmersiva." (Segrera, 2000:15)

Sin embargo, otra manifestación del diseño globalizante lo constituyen los usuarios "pasivos" de los paquetes de cómputo, al manipular indiscriminadamente los gráficos de sus programas generando composiciones con formas (iconos) de diferentes orígenes que, en ocasiones, poco o nada tienen que ver con la necesidad de comunicación que pretenden solucionar.

En el contexto del diseño gráfico globalizante, se manifiestan los cánones culturales de los países poderosos: chicas esbeltas, cabellos dorados, jóvenes atléticos, etc. que invaden los terrenos del diseño publicitario, con sus modas en el vestir y el arreglo personal que insertan en el receptor el modelo a seguir para estar actual y ser aceptado.

Producción de identidad cultural:

Este tipo de producción gráfica presenta algunas cualidades que permiten identificarla con facilidad:

Cuando se manejan los "símbolos culturales" para abanderar su producción gráfica. Un ejemplo de ello lo encontramos en la cultura japonesa, la tierra del sol naciente: su monte sagrado Fuji, su Castillo del Oro, sus flores de loto y sakura, su mítica ave tzuru y su escritura (kanyí, hiragana o katakana) son explotados en casi todos sus productos de exportación. De esta manera patentizan su identidad nacional y la resaltan en todo el mundo.

Otro ejemplo de ello lo presenta el diseño español donde se ha explotado hasta el cansancio los recursos plásticos utilizados por Dalí y Miró; inclusive ha influenciado marcadamente a nivel mundial el diseño gráfico (olimpiadas en Atlanta, el mundial de fútbol en Francia, las olimpiadas en Sidney, etc.)

En nuestro país también se ha manifestado esta tendencia, desde la olimpiada de 1968 (Klausen y Moshus, 1998: 36) donde el emblema fue diseñado con base en la secuencia de los "hilos de los ojos de Dios" de los hui-choles. El monograma del Hotel Camino Real, derivado de las grecas de los monumentos de Palenque, etc.

Algunos diseños de esta tendencia se justifican objetivamente, sin embargo, otros sólo presentan formas y colores con fuertes cargas semánticas nacionalistas indiscriminadamente, como las grecas de las construcciones antiguas, las formas de los textiles indígenas, los colores patrios y el rosa mexicano.

Producción nostálgica:

Este tipo de diseño gráfico pareciera que se negara a evolucionar, pues fácilmente se identifica al presentar características muy específicas de algún periodo histórico o artístico. Es una "vertiente claramente historicista, que aprovecha la riqueza de imágenes creadas a lo largo de la historia, reconsiderando, desmantelando y reconstruyendo con nostalgia". (Segrera, 2000:17); Este recurso de diseño ha estado presente a través de los diferentes momentos de la historia colectiva y para los diseñadores que acogen esta

producción... "El objetivo es decir algo nuevo usando imágenes viejas y palabras conocidas y de esta manera revivir la fuerza de la imagen antigua en cada momento". (Arnoldi, en, Hirata, 1997:7)

Esta tendencia de diseño obedece en ocasiones a las inquietudes personales del cliente o del "diseñador", sin embargo, también se presenta cuando se diseña para un espacio arquitectónico con características determinadas que influyen sus diseños gráficos y esto lo justifica.

"En Estados Unidos han bautizado como retro a este ejercicio de la nostalgia, del reconocimiento y de la construcción imitadora"; sin embargo, "más que un renacimiento al estilo gringo, lo que se da aquí es un rescate del olvido y de la marginación visual": (Sama, 1997: 39)

Esta clasificación de las tendencias sólo es una propuesta que intenta ser un auxiliar en la taxonomía estilística del diseño gráfico, por lo que puede resultar incompleta o no ser la única; sin embargo, convendría recordar que "por encima del sentimiento de pertenencia a un grupo social debería existir un sentimiento de pertenencia a la raza humana; por encima del localismo, el sentimiento de ciudadanía mundial. Nuestra identidad no debería estar ligada a un territorio y si a un periodo de la historia de la humanidad" (Barroso, 1998:17)

C.- Implicaciones del diseño

El diseño gráfico como disciplina social tiene varias implicaciones importantes, de entre ellas podemos jerarquizar:

- La implicación del diseño gráfico en la productividad.
- La implicación del diseño gráfico en la sociedad.

La implicación del diseño gráfico en la productividad

El diseño gráfico en la producción de bienes de consumo, adquiere un papel determinante, porque opera facilitando la productividad y promoviendo la economía.

Facilitando la productividad ya que participa desde la filosofía de la empresa al reflejar mediante la identidad gráfica los principios que mueven internamente a la agrupación, participa también en la relación entre los empleados a través de organismos de comunicación interna (publicaciones, circulares, memorandums) y mecanismos que faciliten el desempeño de los empleados (señalizaciones, uniformes, etc.). Cuando internamente una agrupación funciona correctamente sus productos o servicios operarán de igual manera, permitiendo a través del diseño gráfico identificar, localizar, adquirir o solicitar los bienes que producen, propiciando una comunicación efectiva con su público potencial.

Otro aspecto que beneficia la "productividad" pero no al diseño gráfico, es la gran difusión "del autodiseño" promovido por la avanzada tecnología que permite, a través de programas específicos de computación, "resolver" sus necesidades de comunicación gráfica visual, haciendo aún mayor la difusión y producción de diseños gráficos.

No beneficia al diseño por la deficiente calidad comunicativa que presentan, pues la mayoría de los casos, esos materiales son "diseñados" por personas sin una formación especializada sobre comunicación y diseño, aunque es innegable que incrementa la oferta activa de empleos

Implicaciones del diseño gráfico en la sociedad.

Al ser el diseño gráfico una disciplina de la comunicación visual, el impacto que tiene en la sociedad es absoluto, de ahí la importancia de que la preparación profesional de los diseñadores gráficos considere aspectos sociológicos, económicos y psicológicos, entre otros, para poder ejercer eficientemente y con responsabilidad.

Muchas ocasiones percibimos productos de diseño gráfico mal estructurados, porque quien los diseña carece de conocimientos básicos de comunicación y semiótica, y en su trabajo no considera más allá de los aspectos formales y, en el mejor de los casos, también los tecnológicos, dejando a un lado por desconocimiento, todos los valores significativos que su diseño presenta, en sus formas, colores y todas las cualidades compositivas de los elementos que se involucran en su diseño.

Por lo tanto, el diseñador gráfico debe poseer conocimientos fundamentales de la teoría de los signos, ya que estos constituyen la materia prima de su labor profesional.

El conocimiento de los códigos específicos de cada comunidad, ya sea a nivel formal, conceptual o cromático, facilita que el diseño se inscriba en ese contexto y atienda eficientemente las necesidades de comunicación con base en el respeto a sus creencias y costumbres, pues es sabido que las implicaciones psicológicas de todos los elementos compositivos han de interactuar en conjunto para lograr los objetivos de cualquier mensaje gráfico o visual.

Otro factor que podemos considerar, es el económico-ecológico, donde inscribimos todas aquellas acciones que atiendan la optimización de los recursos de producción y de cuidado del entorno.

Cuidar los recursos de producción implica la selección adecuada de los materiales y procesos que garanticen una apropiada administración de tiempos y actividades; en tanto el cuidado del entorno obliga al diseñador a considerar los aspectos ergonómicos y antropométricos, además de la dosificación de los recursos renovables y no renovables, como el papel, los solventes, el agua, entre otros.

El diseño gráfico es entonces una actividad que exige el dominio de las técnicas compositivas, pero además, el conocimiento de los códigos del usuario (valores significativos del receptor) para establecer una comunicación que pretende ser correcta, y también debe conocer los aspectos tecnológicos que permitan hacer prácticos tanto el proceso de diseño como de su producción y uso.

En este sentido la implicación social del diseño gráfico exige una gran responsabilidad porque en sus manos tiene la posibilidad de contribuir en la educación visual de la sociedad, respetando sus valores y enfatizando su identidad, o al contrario, puede por desconocimiento o voluntad, participar en el la globalización cultural de la sociedad al diseñar estilísticamente atendiendo a intereses impuestos por las modas y las culturas ajenas o extranjeras.

D.- Situación actual del diseño gráfico.

El diseño gráfico como profesión universitaria se inicia hacia 1968, (Mauleón, 2001:26) para 1974-75 los primeros egresados comienzan a participar en la producción de signos, hasta entonces los profesionales que se dedicaban a ello, eran los arquitectos, publicistas y "gente con talento", que manejaba empresas de publicidad y pequeños despachos.

Poco a poco surgieron en los últimos 30 años universidades que ofrecen la formación profesional de diseñadores gráficos; sin embargo, en los últimos 10 años la formación técnica de diseñadores gráficos ha sido una oferta que, por la duración de sus cursos y la "novedad y rentabilidad de la carrera", ha propiciado una profusión de propuestas educativas, que ha contribuido paralelamente con el desarrollo del software de diseño, a concebirla como una profesión técnica fácilmente manejable.

A partir de los anterior encontramos profesionistas egresados de universidades que suponen una preparación integral en comunicación, diseño y tecnología, y profesionales técnicos básicamente habilitados para operar computadoras.

Este contraste presenta una situación compleja para el usuario de los servicios de diseño, por un lado contratar a un profesionista especialista implica un costo económico mucho mayor a contratar a un técnico que puede, aparentemente, resolver el problema de diseño a un costo mucho menor.

Esta situación ha generado una producción seria de diseño limitada a las grandes empresas que saben que invertir es ganar, siendo ellos los principales clientes de burós o despachos de diseño bien constituidos, ya que por medio de su trabajo se espera el menor margen de error en la solución de sus demandas de comunicación y diseño gráfico.

La contraparte, y desafortunadamente, de producción más constante son los técnicos e impresores que al cotizar sus productos, como hojas impresas y no como trabajo intelectual, y que además lo realizan al "instante" (sin considerar procesos proyectuales serios) son los que tienen invadido en mayor medida, el mundo gráfico de hoy. Así, podemos encontrar el mismo icono,

como parte de una identidad gráfica, ilustrando un artículo de una revista, o tal vez en el último volante que llegó a nuestras manos.

Esta situación es para considerarla con seriedad, ¿hasta dónde vamos a seguir contribuyendo en la producción de esa profusión visual sin sentido?, ¿hasta cuándo el profesionista gráfico replanteará su rumbo utilizando los avances tecnológicos para enriquecer y agilizar sus procesos creativos, en lugar de constituir diseños a partir casi sólo de lo que ofrece pasivamente la computadora?

Es urgente que el proceso de diseño gráfico se considere como parte de una solución a un problema social, no como simple posibilidad expresiva del diseñador, sólo así se logrará un espacio digno y respetable en la producción gráfica.

E.- Prospectiva del diseño gráfico.

En relación al futuro del diseño, se han dado dos opiniones que parecen contrarias.

Por un lado algunos diseñadores suponen que en un mundo con "tendencias globalizantes" todo debe ir en esa dirección, es decir, que en el área del diseño, el cliente ha de buscar un profesionista que resuelva todas sus necesidades de comunicación desde la elaboración de sus tarjetas de presentación, hasta un multimedia que promueva sus servicios (Cortés, 1998:49)

Esta opinión se basa en que el diseñador ha de interactuar con otros especialistas en un grupo empresarial con amplia capacidad de infraestructura que permita abarcar cualquier área de la comunicación visual.

En esta idea, el diseñador ha de manejar conocimientos de diferentes ámbitos (administrativo, producción, ventas, etc.) que le permitan abordar todos los momentos en el desarrollo de un diseño.

Otra opinión se basa en la profesionalización especializada, es decir, que cada profesionista deberá orientarse hacia una especialización dentro del diseño, para poder ser más competitivo y efectivo. Un diseñador deberá trabajar, por ejemplo, como ilustrador y no preocuparse de abarcar otras áreas como la simbología o el diseño editorial.

Con esta especialización de los profesionistas se espera que el cliente acuda al diseñador apropiado para resolver necesidad de comunicación específica.

Una ventaja más de los que defienden esta postura, es que los diseñadores podrán estar relacionados con diseñadores que desarrollen otra especialidad y canalizar o apoyarse en ellos para resolver los diseños que el cliente necesite.

Esta tendencia de profesionalización especializada no niega todos los otros elementos formativos antes mencionados, como el conocimiento de

teorías de la comunicación y el respeto ético de la profesión y de los perceptores, entre otras cosas.

Sin embargo estas dos opiniones sobre el futuro del diseño coinciden en dos aspectos muy importantes en relación a la formación profesional de los diseñadores:

1°.- Teorizar el diseño gráfico.

El diseño gráfico debe considerarse siempre ligado a la comunicación, y otras disciplinas que aporten al diseñador gráfico los conocimientos fundamentales sobre las implicaciones del diseño gráfico más allá de las formales (Barroso, 2000:30)

2°.- Humanizar el diseño gráfico.

Bajo este argumento se intenta que el diseñador gráfico mantenga presente en su proceso creativo que su trabajo es un producto de y para la humanidad, entonces debe ocuparse de utilizar todos los recursos que su proyecto le permita, anteponiendo el bienestar del ser humano. (Costa, 1998:25)

Cuando el diseño gráfico en verdad respete el conocimiento y la naturaleza podremos estar seguros que la calidad de vida será muy distinta a la que tenemos en la actualidad.

PARTE II.

LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL DISEÑO GRÁFICO

PARTE II.- LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL DISEÑO GRÁFICO

A.- Experiencias docentes en el diseño gráfico.

Una revisión global sobre las experiencias docentes en diseño gráfico arroja un panorama crítico por lo tradicional de sus recursos, debido a que los profesionistas que se dedican a la docencia, en su gran mayoría no cuentan con una preparación pedagógica elemental, ya que adoptan esta actividad porque:

1.- Se integran a la docencia aún siendo alumnos, como ayudantes de profesor, adoptando un esquema vertical de maestro-discípulo y en sus primeros años como docente imita el proceso de trabajo que sus profesores utilizaron cuando él fue alumno.

2 - Toma el camino de la docencia "mientras se coloca profesionalmente", lo que provoca que no exista un gran interés y vocación por su trabajo, pues considera que todo será una breve etapa.. y al final pasan muchos años sin que laboralmente desempeñe lo que realmente desea.

3.- Se integran a la docencia porque son diseñadores profesionales muy destacados y resulta "importante" formar discípulos seguidores de su sistema de trabajo e incrementar su currículum.

4.- Eligen la docencia porque encuentra en ella la posibilidad de aprender constantemente y realiza su mejor esfuerzo apoyado en su intuición y en las fuentes de información que por sus propios medios logra obtener (cursos, conferencias, libros, etc.) lo que no basta para optimizar su labor.

5.- Siendo profesionales reconocidos ampliamente, y egresados de instituciones públicas, pretenden retribuir con su trabajo docente la formación recibida con anterioridad. Sin embargo la actitud empresarial tan necesaria en el trabajo académico no es suficiente para establecer la interacción pedagógica idónea entre el profesor y el alumno.

Como consecuencia de lo anterior y no existir en muchas ocasiones en las universidades o escuelas de diseño una exigencia sobre la formación docente de los profesores y se incurre, en muchos casos, en contratar personal "emergente" que cubra una plaza para no detener el avance de un calendario esco-

lar, poniendo en riesgo el avance y la calidad del aprendizaje en los alumnos.

Es conveniente resaltar que independientemente de cual haya sido el camino por el que el profesor se integra a una institución educativa, las experiencias en su labor frente al grupo, pueden modificar sus intereses iniciales y procurar desempeñar sus funciones integrando los elementos que en el camino va conociendo, lo que es muy acertado, sin embargo, cuántas generaciones de alumnos, cuántos cursos, serán suficientes de prueba, por la falta de una formación pedagógica previa que facilite sus tareas.

Una reflexión seria puede permitir que el docente solicite a sus colegios, coordinadores o directivos que instrumenten mecanismos de formación docente sistemáticos y específicos para el diseño gráfico que sin duda elevarían la calidad de la enseñanza y el aprendizaje; ya que al presentar cursos de interés general y no estructurados, fomenta la falta de interés por parte de la planta docente de la escuela. Lo que se evidencia por la poca audiencia a los cursos convocados.

B.- El diseño gráfico y su enseñanza.

Una disciplina como el diseño gráfico cuyas características en principio están vinculadas al arte y a la comunicación, requiere de estrategias didácticas apropiadas que permitan a los alumnos comprender y aprender la trascendencia social e histórica de la profesión que están cursando

El profesor debe conocer y manejar los recursos y procedimientos que le permitan cubrir óptimamente los objetivos de aprendizaje, es decir, qué quiere hacer y qué puede utilizar para ello.

Procedimientos didácticos.

Generalmente en el trabajo docente, "el profesor y los alumnos no siguen de manera rutinaria los mismos caminos" (Pérez, 1972:44), cada actividad, cada momento, el profesor se auxilia de diferentes formas de interacción con los alumnos para promover el aprendizaje. Estas formas de interacción constituyen las posibilidades que el profesor puede manejar para facilitar su tarea:

Exposición:

Es el procedimiento más común, ya que a través del lenguaje verbal, se introduce, se exhorta o se concluye algún tema. Es importante en este procedimiento no "creer que los conceptos son tan claros para el profesor o conferencista, como para el resto del grupo" (Pérez, 1972:45), es conveniente que la estructura de la composición sea flexible y considere la participación del grupo, para al final, poder verificar por medio de preguntas, resúmenes o ejercicios que la información fue recibida claramente.

Interrogatorio:

Este procedimiento facilita la interacción del profesor con el alumno, es aconsejable para: diagnosticar, motivar o verificar lo aprendido.

El interrogatorio permite "centrar la atención y reflexión en aspectos

medulares" (Pérez, 1972:46), sin embargo, se debe cuidar la calidad de las respuestas. Es más relevante cuando el alumno contextualiza la información en su tiempo y espacio a través del análisis crítico de la información.

Demostración:

Mediante este procedimiento el alumno recibe la instrucción detallada sobre una actividad por desarrollar, la claridad en la explicación, el dominio del profesor y contar con los recursos necesarios, determinan la buena comprensión y posterior ejecución por parte de los alumnos.

Se recomienda que en este procedimiento se considere la cantidad de alumnos, es decir, que se recurra a una demostración general o por grupos pequeños, o ambas, para comprobar que el alumno comprenda todo el proceso.

Investigación:

Este procedimiento requiere de una gran participación del alumno, el profesor deberá exponer previamente las técnicas de investigación que le interesa aplicar con sus alumnos para el registro y consulta prácticos de las fuentes de información.

Con los resultados de la investigación se logra tener sesiones muy activas de trabajo, al confrontar los datos obtenidos de diferentes fuentes y sobre un tema específico.

"Sería importante que cada investigación debiera implicar el uso riguroso de instrumentos de investigación. La aplicación de ellos auxilia en tiempo, economía, esfuerzos, materiales y también esfuerzos humanos" (Bacna, 1983:7) Con ello se lograrían actitudes más críticas y analíticas en los alumnos.

Discusión dirigida:

A través de este procedimiento, se puede verificar que el aprendizaje haya sido significativo, ya que al exponer, cuestionar o argumentar algún

tema o trabajo (de investigación o práctico), el alumno adopta una actitud crítica apoyada en los conocimientos adquiridos hasta entonces.

En esta dinámica, el profesor debe moderar el desarrollo de la sesión, para motivar, "organizar y precisar las responsabilidades y lineamientos que regularán las intervenciones cuidando incurrir en pláticas banales y sin fundamento que dispersen al grupo" (Pérez, 1972:54)

Este procedimiento presenta cinco modalidades básicas: (ibidem)

PHILLIPS 6/6 O CORRILLOS: El grupo se organiza en equipos de 6 alumnos y durante 6 minutos se dialoga sobre un tema o problema, después cada equipo presenta al resto del grupo los puntos de vista alcanzados que se someten a discusión.

SIMPOSIO: Un grupo de personas preparadas da a conocer sus puntos de vista sobre un tema o problema, desde el particular enfoque de su especialidad.

PANEL: Un equipo de alumnos previamente documentados o un grupo de personas invitadas intercambia opiniones con relación a un tema.

MESA REDONDA: Después de una breve exposición realizada por uno de los integrantes del equipo, se procede a intercambiar y defender puntos de vista entre ellos mismos.

DEBATE: Discusión colectiva derivada de la exposición de un tema.

Cualquiera de las modalidades de la discusión dirigida, propician una maduración intelectual grupal, por el intercambio de argumentos que se generan, por lo que es uno de los procedimientos didácticos más recomendados para la promoción de un aprendizaje más significativo.

C.- Recursos didácticos

Todos los mecanismos que auxilian al profesor en la aplicación de sus procedimientos didácticos durante el proceso de enseñanza aprendizaje son considerados como recursos didácticos, es decir, todo lo que el profesor utiliza o propone utilizar en el momento adecuado para facilitar una mayor comprensión de los temas del curso.

La selección de los recursos didácticos debe considerar la eficacia y la oportunidad. La eficacia porque deben facilitar el aprendizaje, y la oportunidad porque deben utilizarse en el momento que se necesitan

El manejo adecuado de los recursos didácticos, contribuye en la calidad del aprendizaje.

Los recursos didácticos más utilizados son:

Pizarrón: Cuadros sinópticos, gráficas, diagramas, ejemplos, etc.

Material impreso: Libros, revistas, periódicos, carteles, folletos, etc

Rotafolio: Láminas.

Ilustraciones: Fotografías, murales, mapas, etc.

Material audiovisual: T.V., video, transparencias, D.V.D., C.D., etc.

Material auditivo: Radio, C.D., cintas, etc

Material de experimentación.

Es importante "tener presente que el valor didáctico de los recursos no depende de ellos en sí mismos, sino del correcto uso que se les dé" (Pérez, 1972: 76)

D.- El papel del profesor

El trabajo del profesor en la enseñanza del diseño gráfico es fundamental, ya que sin ser el eje y guía del aprendizaje, si debe ser un promotor del conocimiento, atendiendo a las características específicas de sus alumnos y a la filosofía de la institución para la que labora.

Debe tener una actitud de responsabilidad sobre la formación profesional del alumno, en otras palabras, debe asumir el compromiso de propiciar las condiciones para que el alumno decida su vida profesional futura.

La actitud del profesor tiene que ser conciliadora entre sus intereses profesionales, académicos, personales y los intereses por los alumnos, de tal manera que paralelamente al encontrar los mecanismos pedagógicos que lo hagan aumentar, sus experiencias y capacidades, logre también incrementar en los alumnos el espíritu de superación académica.

Una vez que el académico ha logrado ser aceptado ampliamente por sus alumnos, el trabajo del aula se tornará libre, seguro y constante, ya que la confianza, principal condición para el proceso de enseñanza aprendizaje, se habrá ganado.

Esta actitud exige del profesor un constante esfuerzo por hacer de su manera de enseñar algo significativo para sus alumnos, que en todo momento estarán abiertos y dispuestos a cualquier estrategia educativa por novedosa y arriesgada que sea, ya que de antemano están seguros que el camino que recorran junto a su profesor será fructífero y seguro.

Sin el propósito de establecer normas para el profesor en esta investigación, se consideran algunos aspectos que contribuyen a generar el estado de confianza que se ha planteado anteriormente:

- ◆ Capacidad para manejar grupos
- ◆ Audacia en la improvisación
- ◆ Dominio de su materia
- ◆ Honestidad
- ◆ Imparcialidad

- ◆Respeto y tolerancia
- ◆Sensibilidad agudizada
- ◆Facilidad para plantear y resolver problemas.
- ◆Humanismo

Capacidad para manejar grupos:

Ha de ser un promotor de la convivencia ética, haciendo que fluya entre sus alumnos una actitud de compañerismo que permita reconocerse como iguales con los mismos derechos y capacidades para el desarrollo de cualquier actividad académica.

Audacia en la improvisación:

Tener la capacidad de reorientar esfuerzos sin afectar los objetivos de enseñanza, siempre y cuando las características del grupo y el proyecto lo requieran.

Dominio de su materia:

Poseer los conocimientos que sustenten cualquier actividad dentro del aula y que satisfaga las inquietudes de conocimiento de sus alumnos.

Honestidad:

Actitud fundamental para obtener la confianza y disposición de los alumnos, no se debe exagerar en las apreciaciones personales de una condición específica, ni menospreciar el trabajo y la opinión contraria.

Imparcialidad:

Mostrar el mismo interés y trato a cada alumno por igual, reconociendo que cada uno es un individuo de características y cualidades distintas y que nuestro trabajo es estar vinculados estrechamente de manera individual, pero a la vez, colectiva.

Respeto y tolerancia:

Independientemente de la conducta y actitudes de los alumnos (inicialmente y durante el curso) no tratar por ningún medio de alterarla dramáticamente, sino propiciar el respeto colectivo, sólo así se generará un ambiente autorregulado.

Sensibilidad agudizada:

Atender a todos los acontecimientos por elementales que parezcan y que puedan afectar el buen desarrollo de las actividades programadas.

Facilidad para plantear y resolver problemas:

Esta cualidad facilita la aceptación del profesor como instructor y guía porque demuestra a los alumnos su capacidad académica.

Humanismo:

Tener presente que ante todo se trabaja con seres humanos con fortalezas y debilidades, por lo que se debe propiciar un ambiente de comunicación estrecha con cada alumno para lograr entender su problemática y ofrecer el apoyo factible a cada momento.

E.- El papel del alumno.

El diseño gráfico es una disciplina social que requiere de sus egresados el compromiso de respetar, promover y fortalecer los valores de identidad y cultura de las comunidades para las que trabaja.

Las instituciones educativas de diseño gráfico orientan sus esfuerzos en la preparación de profesionistas habilitados en el terreno de la comunicación, la informática y los procesos de producción de diseño gráfico, capaces de valorar, interpretar y solucionar las necesidades de comunicación humana a través del diseño gráfico.

Bajo este panorama el estudiante de diseño gráfico debe presentar o desarrollar algunas cualidades que le permitan formar una personalidad profesional para enfrentar los compromisos sociales propios de su especialidad:

- ◆ Disponibilidad de trabajo en equipo.
- ◆ Curiosidad por nuevos conocimientos.
- ◆ Respeto y tolerancia
- ◆ Audacia y creatividad
- ◆ Seguridad y firmeza.

Disponibilidad de trabajo en equipo:

Para asumir que su actitud y responsabilidad en un proyecto siempre será compartida y parcial.

Curiosidad por nuevos conocimientos:

Estar dispuesto a incrementar su saber en todas las áreas del conocimiento humano, pero principalmente en las que constituyan su especialidad profesional.

Respeto y tolerancia:

Reconocer y aceptar la diferencia, en todas sus manifestaciones, para lograr una adecuada interacción social integral

Audacia y creatividad:

Inquietud por investigar y experimentar recursos y técnicas novedosas que le permitan transformar su entorno y trabajo.

Seguridad y firmeza:

Validar y defender su concepción del mundo y sus acciones sin atentar contra la libertad y el espacio de sus semejantes.

Estas consideraciones no son exclusivas de los estudiantes de diseño gráfico, ni son las únicas, sólo se presentan como una reflexión que contribuya a identificar y fomentar algunos valores en los estudiantes.

E.- La evaluación.

En el proceso de enseñanza aprendizaje, la evaluación adquiere un lugar determinante al inicio, durante y al final del proceso.

En cada tiempo contribuye a definir o replantear los recursos y procedimientos y lograr que el alumno cumpla con los objetivos pretendidos en su enseñanza. (Pérez, 1972:94)

Evaluación diagnóstica.

En el nivel inicial de todo curso se debe aplicar la evaluación diagnóstica, cuyo fin es permitir al profesor comprender cuál es la situación de arranque (nivel cognoscitivo) que presentan los alumnos.

Al realizar esta evaluación el profesor debe comunicar a los alumnos los parámetros que serán considerados y por qué; con el propósito de que no se genere una situación de tensión y aprensión que inhiba un elemental conocimiento del alumno.

La información que arroje una evaluación diagnóstica (inicial) permitirá al profesor optimizar su programa de trabajo, ya que, atendiendo a las necesidades y cualidades de su grupo, aplicará en su curso las técnicas y procedimientos didácticos que mejor respalden la información de los temas del curso.

Evaluación formativa.

Cuando el profesor tiene el conocimiento aproximado de las características y cualidades de sus alumnos, puede entonces proponer esquemáticamente el contenido de su curso.

Esquemáticamente porque durante el desarrollo de las actividades atenderá el comportamiento del alumno durante la revisión de cada tema, a través de todas las acciones y situaciones que el profesor instrumente, tratando de agudizar sus percepciones para poder en un momento dado "auxiliar el proceso de aprendizaje", con recursos más apropiados, facilitan-

do la comprensión de los temas del curso.

De esta manera la evaluación formativa se construye a sí misma partiendo de las situaciones subsecuentes de un curso, interpretadas por el docente para adecuar sus instrumentos evaluatorios y aplicarlos, estimulando el mejor desarrollo del alumno.

Más adelante se abordarán los instrumentos de la evaluación, sólo es pertinente mencionar que en el proceso formativo del alumno, los parámetros de evaluación se propondrán en función de las acciones que los alumnos deberán realizar.

Evaluación sumativa.

Esta evaluación considera las partes "medibles" o cuantificables de un curso, es, quizá la más común o la que los alumnos más conocen, quizá por ello es la que presenta situaciones poco apropiadas para una adecuada evaluación (angustia, temor, etc.)

Consiste en "sumar" una serie de calificaciones obtenidas durante el desarrollo del curso y promediarlas para conocer la "evaluación final".

Atender sólo a los resultados de la evaluación sumativa pone en riesgo la dimensión global de los esfuerzos y actitudes de los alumnos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Instrumentos y procedimientos de evaluación.

Cada tipo de evaluación de las ya mencionadas requieren de sus propias maneras de interpretar su proceso y/o resultados. (Díaz, 2000:189)

Identificamos tres grupos de técnicas para evaluar:

- ♦Técnicas informales.
- ♦Técnicas semiformales.
- ♦Técnicas formales.

Técnicas informales:

Las técnicas informales se utilizan en actividades generalmente cortas y en el aula, el profesor no las presenta a los alumnos como tales, sino como parte de sus actividades en la supervisión de alguna acción

Son dos técnicas las que integran este grupo y pueden englobar varios criterios o parámetros cada una:

- ♦ La observación
- ♦ La exploración (interrogación)

En la observación el profesor deberá estar muy atento a las manifestaciones del comportamiento de los alumnos al realizar las tareas encomendadas.

Puede atender a dos aspectos básicamente:

- ♦ La manera en que los alumnos se expresan verbalmente.
- ♦ La gesticulación y movimientos corporales que acompañan la expresión verbal.

Estas dos formas de expresión revelarán algunos indicadores que habrán de tomarse en cuenta; pues constituyen la información que el profesor deberá considerar para la optimización del proceso de enseñanza aprendizaje.

Indicadores de la observación:

Los indicadores muestran el grado de motivación o rechazo que presentan los alumnos a las tareas y se pueden considerar entre ellos:

- ♦ Participación.
- ♦ Interés.
- ♦ Cooperación.
- ♦ Iniciativa.
- ♦ Responsabilidad.

...Estos parámetros permiten comprender el valor funcional de las estrategias y procedimientos utilizados en favor de la calidad del aprendizaje.

La exploración o interrogación:

Esta técnica se desarrolla a través de preguntas formuladas oralmente por el profesor sobre aspectos concretos y relevantes durante la clase, con el propósito de estimar el nivel de comprensión de los alumnos y, de ser necesario, ofrecer de manera oportuna la ayuda requerida:

- ◆Comentarios adicionales.
- ◆Profundización de aspectos.
- ◆Aclaraciones.
- ◆Correcciones.
- ◆Ejemplos.
- ◆Etc.

Las preguntas formuladas por el profesor deberán ser: claras y precisas, directas y exhortativas

La aplicación de las técnicas informales de evaluación requieren de la imparcialidad del profesor, ya que cualquier alumno puede aportar información relevante.

La aplicación de una sola técnica no arroja datos suficientes para justificar modificaciones a la estrategia didáctica utilizada, requiere de ser complementada por la otra, y también deben ser apoyadas por las técnicas semiformales y formales en otros momentos del desarrollo de un curso.

Técnicas semiformales:

Estas técnicas de evaluación, a diferencia de las informales, requieren de actividades donde los alumnos inviertan más tiempo de realización y pueden desarrollarse en el salón de clase, exigen de los alumnos una participación casi autónoma, aunque las tareas sean de manera individual o por equipo.

Ejercicios o tareas en clase:

Suelen ser actividades propuestas por el profesor para valorar el nivel de comprensión y desarrollo de los alumnos, ya que implica la aplicación, reflexión o discusión de lo aprendido; lo que permite que el programa de curso pueda ser enriquecido para optimizar los resultados.

En la valoración de los ejercicios o tareas, el profesor deberá estar alerta para reconocer públicamente con cautela y respeto, el éxito o los errores cometidos para que sus comentarios resulten constructivos para los alumnos y los errores puedan ser superados en sus próximas tareas.

Tareas fuera de clase:

Estas actividades asignadas por el profesor pueden realizarse en forma individual o por equipos, es conveniente solicitar al alumno emitir un juicio escrito sobre la tarea encomendada, esta información es de gran ayuda para el profesor y el alumno, pues permite confrontar sus opiniones.

Los aspectos evaluados en las tareas tiene que ser conocidos de antemano por el alumno, se recomienda que los errores sean evidenciados por el profesor con el propósito de fundamentar cómo pueden ser superados y ayudar al alumno a reconocer más fácilmente las cualidades óptimas de sus tareas.

La información obtenida a través de los errores debe propiciar aclaraciones y precisiones sobre los contenidos del programa de curso.

En la evaluación semiformal ya son asignadas calificaciones numéricas a los alumnos, lo que genera un ambiente de competencia al interior del grupo, que deberá ser manejado con cuidado para que el alumno no canalice su esfuerzo a la obtención de la calificación, sino a la comprensión de los temas.

Técnicas formales:

Son los instrumentos de evaluación que "miden o cuantifican" los logros alcanzados, se requiere un proceso de preparación antes de ser aplicados y sus resultados ayudan a fundamentar la evaluación sumativa.

Se aplican al final de algún periodo o tema o al término del curso; su interpretación se basa en la escala numérica, en función de los aciertos y errores.

Tradicionalmente se considera la más importante, aunque hay muchas opiniones en contra de esta afirmación.

Las técnicas más utilizadas en la evaluación formal son:

- ◆ Exámenes
- ◆ Mapas conceptuales.
- ◆ Pruebas de ejecución.

Exámenes

Los exámenes procuran una evaluación objetiva, cuantifica el aprendizaje del alumno, pueden instrumentarse con preguntas de diversos tipos: respuesta breve, opción múltiple, temáticas, etc., se realizan periódicamente y/o al final del curso.

Aunque también existen exámenes de respuesta abierta y desarrollo de temas, pero se argumenta que ese tipo de reactivos permite la subjetividad perdiendo en gran parte la "formalidad".

Mapas conceptuales:

El antecedente más conocido de esta técnica es el cuadro sinóptico, sin embargo, la diferencia de estas dos técnicas es su concepción.

El cuadro sinóptico inscribe, a partir de un elemento dado, un "enramado" que permite comprender la totalidad de un hecho.

El mapa conceptual establece relaciones o conexiones lineales o cruzadas entre sus elementos (derivados o jerarquizados) construyendo un mecanismo que permite la asimilación y comprensión de un hecho bajo diferentes ópticas, a través de sus elementos (conceptos y acontecimientos).

Para la evaluación y diseño de los mapas conceptuales, se requiere un conocimiento amplio del tema y sus implicaciones en el área de especialización.

Esta técnica ágil y novedosa facilita fomentar y agudizar la capacidad de abstracción y síntesis de los alumnos, su aplicación y estructuración requiere una ejercitación constante a fin de lograr construir verdaderos mapas de conocimiento.

Pruebas de ejecución:

En muchos casos esta técnica es acogida por las materias teórico-prácticas o prácticas, ya que involucran al desarrollar la prueba, la aplicación y manejo de lo aprendido en el curso.

Para la ejecución de esta técnica se deben precisar los parámetros de evaluación: de contenido, de técnica y de tiempo, entre otros, para que el alumno establezca una relación objetiva y práctica de todos ellos y si su aprendizaje ha sido significativo, supere satisfactoriamente la prueba.

Específicamente en el terreno de la comunicación visual, el resultado de un proyecto deberá cubrir básicamente tres objetivos centrales: (Reséndiz, 2001)

- ◆Ubicación geográfica, para conocer el espacio físico que contextualiza el problema abordado.
- ◆Ubicación demográfica, para conocer las características del sector humano al que se dirige el proyecto...y
- ◆Ubicación psicográfica, que es la información referente a los hábitos y costumbres en la población potencial en función del problema o producto en cuestión.

Otra propuesta para determinar los criterios de evaluación en la prueba de ejecución, son las dimensiones semióticas al identificar:

- ◆La forma: Como componente sintáctico y evaluar entre otros aspectos, la unidad, la síntesis, la proporción, etc.

- ◆El significado: Como elemento semántico para identificar que los componentes simbólicos utilizados pertenezcan en gran medida al código del usuario.
- ◆La función: Para cubrir todos los aspectos pragmáticos, es decir, aquellos objetivos que involucran al perceptor como son la comprensión, el impacto visual, así como los aspectos prácticos en la conformación y producción de la solución gráfica visual (matemáticas, sistema de impresión, acabados, etc.)

Estas propuestas sobre los criterios de evaluación no son las únicas, cada profesor debe identificar cuáles parámetros se han de cubrir en cada proyecto, pero sobre todo, hacerlo claro desde el inicio de la prueba de ejecución para que el alumno pueda lograr todos los objetivos planteados.

PARTE III.

ALTERNATIVAS
METODOLÓGICAS
PARA EL APRENDIZAJE

PARTE III.- ALTERNATIVAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE

A.- Derivaciones didácticas de la teoría sociocultural.

"Un enfoque epistemológico con amplias perspectivas de aplicación en aquellos tipos de sociedad que promuevan el desarrollo individual de todos los miembros, a través de su inserción social como sujetos de la historia" (González, 1996:145), ha sido desarrollado a partir de la propuesta histórico cultural de L. S. Vigotsky, que en su fundamento psicológico, centra su atención en el desarrollo de la personalidad, donde la interacción de la esencia de cada individuo constituye las cualidades de una sociedad en cuyos marcos es posible que cada uno de estos individuos sea lo que es.

Para Vigotsky, la actividad es el principio fundamental que rige al individuo y a la sociedad.

En un principio señala la actividad como "productiva y transformadora" (plano psicológico individual) y también como colaboración y comunicación (plano social colectivo) en donde el lenguaje es un sistema que privilegia la interacción social.

"El concepto de la actividad no puede ser examinado separadamente del concepto de conciencia. La conciencia del hombre se origina en su vida real, como producto no de un conocimiento de la realidad, sino de la relación que establece con su realidad". (ibidem:150)

Otro valor a los postulados de Vigotsky, es la vinculación entre la inteligencia y el afecto; considera que existe una relación directa que va de la afectividad a la realidad y viceversa, es decir "un movimiento directo que va de la necesidad de los impulsos del hombre a la determinada dirección de su pensamiento y el movimiento contrario, desde la dinámica del pensamiento a la dinámica del comportamiento y a la actividad concreta de la persona". (González, 1996:155)

En el terreno de la enseñanza Vigotsky considera el aprendizaje como una actividad social, una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual se asimilan los modos sociales de actividad y de interacción, primero en la familia, y después en la escuela

"Este concepto de aprendizaje pone en el centro de atención al sujeto activo, consciente, orientado hacia un objetivo: su interacción con otros sujetos (el profesor y otros estudiantes), sus acciones con el objeto, con la utilización de diversos medios en condiciones sociohistóricas determinadas. Su resultado principal lo constituye las transformaciones dentro del sujeto, es decir, las modificaciones psíquicas y físicas del propio estudiante, mientras que las transformaciones en el objeto de la actividad sirven sobre todo como medio para alcanzar el objetivo de aprendizaje y para controlar y evaluar el proceso" (Ibidem:156)

Para Vigotsky, lo que el alumno puede hacer con la ayuda de otros, puede ser más indicativo de su desarrollo mental que lo que puede hacer por sí solo. La diferencia lo constituye según él, lo que denomina "zona de desarrollo potencial", que se define como la "distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de una persona con una mayor capacidad o experiencia.

Esta forma de ver el aprendizaje es, quizá, lo más relevante en la propuesta de Vigotsky. La "zona de desarrollo potencial" implica la participación de un "mediador" entre lo que el alumno sabe y lo que quiere aprender en un momento determinado, haciendo más significativo su aprendizaje.

La participación de un "mediador" que atienda a las características particulares de cada alumno y le ofrezca los medios para potenciar sus capacidades y conocimientos que en cada momento constituyan el nivel real de desarrollo y propicien un constante desarrollo potencial, es lo que la enseñanza actual requiere para lograr profesionistas capaces que contribuyan en la constitución de sociedades más justas e igualitarias.

B.- El aprendizaje cooperativo.

El aprendizaje cooperativo ^① es un modelo de enseñanza que involucra al alumno y al profesor y se da en un ambiente determinado, de manera que cada uno de estos elementos se manifiesta por la interacción con el otro.

"Los grupos de aprendizaje colaborativos están basados sobre la interdependencia positiva entre los miembros del grupo, quienes son responsables tanto de su propio aprendizaje como del aprendizaje del grupo en general.

Los ambientes de aprendizaje colaborativos potencian en sus miembros, el desarrollo de habilidades personales y grupales. Cada participante en el grupo debe asumir su rol, el cual puede variar de acuerdo a la dinámica del grupo." (Kaye, 1992)

Los antecedentes de esta manera de concebir la adquisición y desarrollo de conocimiento, lo podemos ubicar en las ideas centrales de Piaget y Vigotsky principalmente, ya que ambos consideran el aspecto social como fundamento del desarrollo del individuo.

"... de acuerdo con las ideas básicas de Piaget sobre el desarrollo de la inteligencia, podemos comprender que la estructura de aprendizaje a medida que se aumenta se hace más flexible y permite conocer más cosas... aprender significativamente es cambiar mis ideas como consecuencia de su interacción con la nueva información" (Rivera, 1999).

"La actividad autoestructurante del sujeto estará mediada por la influencia de los otros, y por ello el aprendizaje es en realidad una actividad de reconstrucción de los saberes de una cultura." (Díaz, Hernández, 2000:51)

Para Jean Piaget, el proceso de asimilación-acomodación de la información es lo que genera el desarrollo de la inteligencia.

① El término cooperativo se ha utilizado indistintamente a colaborativo, para el mismo modelo de enseñanza, aunque existen opiniones acerca de que colaborar es ofrecer lo que tú quieres y cooperar es dar lo que se necesita, sin embargo esta ambigüedad no afecta la comprensión del modelo de enseñanza, por lo que en esta investigación se utilizará el término cooperativo.

Según Vigotsky (como ya se expuso en el apartado anterior), la interacción de los individuos y su conciente responsabilidad en el aprendizaje constituyen los factores fundamentales de su desarrollo.

"En este modelo de aprendizaje el rol central del docente es el de actuar como mediador o intermediario entre los contenidos del aprendizaje y la actividad constructiva que despliegan los alumnos para asimilarlos. Esto ha conducido a los psicólogos de la corriente sociocultural a plantear que los aprendizajes ocurren primero en un plano interpsicológico (mediado por la influencia de los otros), y en un segundo plano a nivel intrapsicológico, una vez que los aprendizajes han sido interiorizados debido al andamiaje que ejercen en el aprendizaje aquellos individuos "expertos" que lo han apoyado en asumir gradualmente el control de sus actuaciones" (Díaz, Hernández, 2000:52)

"Para una mejor comprensión del modelo de aprendizaje cooperativo, se requiere establecer una serie de condiciones que faciliten la participación tanto del profesor (mediador) como del alumno, en la formación de equipos de trabajo" (Ferreiro, 2000:46-48)

Principios básicos:

- ♦ **Principio rector:** El maestro aprende mientras enseña y el alumno enseña mientras aprende.
- ♦ **Principio de liderazgo distribuido:** Todos los estudiantes son capaces de entender, aprender y desarrollar tareas de liderazgo.
- ♦ **Principio de agrupamiento heterogéneo:** Los equipos de alumnos efectivos son aquellos heterogéneos y que incluyen alumnos de uno y otro sexo, procedencia social, niveles de habilidad y capacidades físicas
- ♦ **Principio de interdependencia positiva:** Los estudiantes necesitan aprender y valorar su dependencia mutua con los demás. Una interdependencia positiva se promueve con base en tareas comunes, pedirse cuentas individual y grupalmente, dar recompensas y emplear material de trabajo de manera compartida o la creación de un producto grupal
- ♦ **Principio de adquisición de habilidades:** La habilidad de los alumnos para trabajar en grupo en forma efectiva está determinada por la adquisición de habilidades sociales específicas que promueven la cooperación y el mantenimiento del equipo (escucha, participación, liderazgo, coordinación de actividades, seguimiento y evaluación).

♦ **Principio de autonomía grupal:** Los equipos de estudiantes podrán solucionar mejor sus propios problemas si no son "rescatados" por el maestro. Los alumnos que solucionan sus problemas son más autónomos y auto-suficientes

"Al considerar los aspectos antes señalados para la formación de equipos de trabajo, facilita que a través de la ejecución de las tareas grupales el aprendizaje" (ITESM,2000):

- ♦ Promueva el logro de objetivos cualitativamente más ricos en contenido, al reunir propuestas y soluciones de varias personas del grupo.
- ♦ Aumente el aprendizaje de cada quien debido a que se enriquece la experiencia de aprender.
- ♦ "Aumente la motivación para el trabajo individual y grupal puesto que hay una mayor cercanía entre los miembros del grupo y compromiso de cada quien con todos." (Jonhson, 1993)

Con respecto a la dinámica grupal el aprendizaje cooperativo (ITESM, 2000):

- ♦ Aumenta la cercanía y la apertura de los alumnos.
- ♦ Mejora las relaciones interpersonales.
- ♦ Aumenta la satisfacción por el propio trabajo.
- ♦ Se valora el conocimiento de los demás miembros del grupo.

A nivel personal el aprendizaje cooperativo:

- ♦ Aumenta las habilidades sociales. De interacción y comunicación efectivas.
- ♦ Aumenta la seguridad en sí mismo.
- ♦ Disminuye los sentimientos de aislamiento.
- ♦ Disminuye el temor a la crítica y a la retroalimentación
- ♦ Incentiva el desarrollo del pensamiento crítico y la apertura mental.
- ♦ Permite conocer diferentes temas y adquirir nueva información
- ♦ Aumenta la autoestima y la interacción grupal.
- ♦ Fortalece el sentimiento de solidaridad y respeto mutuo basado en los resultados del trabajo en grupo.

En una investigación realizada por el Centro de Innovación y Tecnología Educativa del ITESM sobre el aprendizaje cooperativo, citan a Holzer y Andruet (1996) al proponer una estructura de las actividades participantes en un modelo de aprendizaje cooperativo:

- ♦ **Formular:** Cada miembro del grupo formula su propia solución. Esto motiva la reflexión individual y organización de las ideas. Esta actividad es particularmente benéfica para los alumnos que no tienen experiencias con actividades en grupo.
- ♦ **Compartir:** Cada miembro comparte su punto de vista con el resto del grupo, esto provee de oportunidades para practicar y mejorar la habilidad de la presentación oral. Esta tarea es efectuada por todos los miembros del grupo.
- ♦ **Escuchar:** Los miembros del grupo escuchan cuidadosamente la presentación. Ellos pueden tomar notas, pero no deberán interrumpir la presentación. La habilidad de saber escuchar por cada miembro del equipo es otra importante meta interpersonal.
- ♦ **Crear:** El grupo crea la solución analizando, cuestionando, probando y sintetizando las soluciones individuales. Esto es importante para aprender a criticar ideas sin criticar a las personas.

Cuando se decida adoptar un modelo de aprendizaje cooperativo, se deben tener en cuenta paralelamente a los aspectos anteriormente citados, que el papel del profesor-mediador, como facilitador del ambiente de enseñanza cuidará:

- ♦ Ser el vínculo de andamiaje hacia los nuevos conocimientos. Esto le responsabiliza de la selección e instrumentación de los recursos y procedimientos didácticos más adecuados para el logro de sus funciones

- ♦ Que los aprendices-alumnos procuren y acepten:

- *"Conocerse y confiar unos en otros;

- *Comunicarse de manera precisa y sin ambigüedades;

- *Aceptarse y apoyarse unos en otros;

- *Resolver conflictos constructivamente." (Díaz, Hdez, 2000:58)

- ♦ Que el espacio físico de trabajo (aula) participe activamente en el desarrollo de las actividades propuestas, por lo que la distribución de las mesas o pupitres deberá respaldar la intención de participación igualitaria de los alumnos facilitando la interacción grupal, siempre en función del objetivo de la tarea en cuestión.

Diseño de situaciones de aprendizaje cooperativo.

"El centro de aprendizaje cooperativo ha propuesto 18 pasos que permiten al docente estructurar el proceso de enseñanza. (Díaz, Hdez , 2000:60):

1.- Especificar objetivos de enseñanza:

Antes de iniciar cualquier actividad establecer cuál es el objetivo central de la enseñanza.

2.- Decidir el tamaño del grupo:

Los equipos de trabajo deben constituirse de acuerdo a la tarea por desarrollar y según la complejidad de la tarea; no es conveniente integrar grupos de más de seis integrantes (Cheda, 1998)

3.- Asignar estudiantes a los grupos:

Cualquier estrategia es válida, sin embargo, conviene no reunir en un sólo equipo varios "líderes" ni intelectuales (el que sabe más), ni sociales (chistosos), ni tampoco integrantes con antecedentes de incompatibilidad (que nunca se hayan caído bien), para que el desarrollo de la actividad resulte armónica. (Cheda, 1998).

4.- Acondicionar el aula:

Adaptar el aula a cada actividad mediante la redistribución de su mobiliario para generar mayor expectativa e interés. Siempre cuidando respaldar el objetivo de enseñanza.

5.- Planear los materiales de enseñanza para promover la interdependencia:

La sistematización de las sesiones, de las actividades y de las tareas ayuda a optimizar los tiempos y esfuerzos, reportando una fluidez en el desarrollo que se manifiesta en los resultados.

6.- Enseñar los roles para asegurar la interdependencia:

Cada alumno debe tener claro cuál es el papel que ha de desempeñar en cada actividad.

Es importante no asignar siempre el mismo rol al mismo alumno, para no generar apatía y desagrado. Por el contrario, asignar los roles principales siempre a diferentes alumnos fomentará el interés y la participación

7.- Explicar la tarea académica:

Sugerir procedimientos y exhortar a encontrar nuevos caminos de solución, pero enfatizar las cualidades específicas y asegurar que ha quedado claro para todos, para evitar confusiones y resultados equivocados.

8.- Estructurar la meta grupal de interdependencia positiva:

El alumno deberá aceptar que no puede lograr el éxito de su tarea sin la participación de sus compañeros y viceversa, que sus esfuerzos tienen que coordinarse, compartiendo recursos y proporcionándose apoyo mutuo.

9.- Estructurar la valoración individual:

Reconocer las propias capacidades y tener la disposición de aportarlas para la mejor solución de la tarea.

10.- Estructurar la cooperación intergrupo:

Fomentar la participación desinteresada, apoyando a sus compañeros que presenten dificultades para desempeñar su tarea y para que el resultado sea compartido.

11.- Explicar los criterios de éxito:

Enumerar los parámetros de cada tarea y hacerlos comprensibles a los alumnos con el propósito de facilitar y lograr buenos resultados.

12.- Especificar las conductas deseadas:

El profesor-mediador deberá expresar claramente cómo deben conducirse cada uno de los integrantes durante cada una de las actividades solicitadas.

13.- Monitorear la conducta de los estudiantes:

Estar alerta al desarrollo de las acciones, integrándose a cada uno de los equipos por intervalos cortos de tiempo y sin una ruta fijada, para observar el funcionamiento de cada equipo.

14.- Proporcionar asistencia en relación a la tarea:

El profesor resolverá dudas y ofrecerá apoyos individuales o grupales para el mejor desarrollo de las actividades.

15.- Intervenir para enseñar habilidades de colaboración:

Cuando lo considere pertinente el profesor, suspenderá momentáneamente las actividades con el propósito de compartir algún logro o acierto no esperado por parte de algún equipo de trabajo resaltando su trascendencia.

16.- Proporcionar un cierre a la lección:

Un tiempo conveniente antes del final de la sesión y en base a los resultados, exponer argumentos de valor que contextualicen los logros obtenidos, con la disciplina o materia estudiada.

17.- Evaluar la calidad y cantidad del aprendizaje de los alumnos:

Enfatizar los resultados en función de criterios o parámetros concretos establecidos al inicio de la sesión.

Es conveniente que esta actividad sea desarrollada por el profesor y por los alumnos a manera de discusión dirigida.

18.- Evaluar el buen funcionamiento del grupo:

Exponer críticamente los aciertos principales en el desarrollo de la tarea encomendada, así como las situaciones poco favorables, ya sea en la participación, en el proceso o en los resultados, explicando la manera de superar tales aspectos en futuras sesiones.

Cuidar que cada uno de los 18 aspectos se cumplan con flexibilidad ayudará a que las sesiones subsecuentes se desarrollen con mayor eficacia, pues los alumnos poco a poco cubrirán todos los requerimientos porque la interacción con el profesor-mediador será cada vez más fluida y evidenciará

mayor participación y responsabilidad en la generalidad del grupo.

Es conveniente también, que al integrar los equipos de trabajo, se destinen roles específicos para los alumnos participantes. Cada uno deberá cubrir las actividades asignadas.

Rol	Actividad
Compendiador:	Resumir las principales conclusiones o respuestas generadas por el equipo.
Inspector:	Asegurar que todos los miembros del grupo puedan decir (compartir) explícitamente cómo arribaron a una conclusión o respuesta.
Entrenador:	Corregir los errores de las exposiciones o resúmenes de los otros miembros.
Narrador:	Solicitar a los integrantes del equipo relacionar los nuevos conceptos y estrategias con el material aprendido previamente.
Investigador mensajero:	Conseguir los materiales que el grupo necesita y se comunica con los otros grupos y con el profesor.
Registrador:	Escribir las decisiones del grupo y editar el reporte del trabajo
Animador:	Reforzar las contribuciones de los miembros del equipo.
Observador:	Cuidar que el grupo esté cooperando de manera adecuada.

Roles principales para el trabajo en equipo:

(Díaz/Hdez, 2000:61)

Se ha expuesto que los grupos de trabajo no deben ser mayores de seis participantes para que la interacción y desarrollo sea acertada, sin embargo, aunque se numeran más de seis roles se sugiere que se asignen los que más se adapten a la actividad en cuestión o que se asignen varios roles a cada alumno.

El trabajo en equipo en este modelo de aprendizaje fortalece:

- ♦La interdependencia positiva.
- ♦La interacción cara a cara.
- ♦La responsabilidad individual.
- ♦La utilización de habilidades interpersonales.
- ♦El procesamiento grupal.

Una vez que se ha expuesto de manera general el planteamiento y estructura o cualidades del modelo de aprendizaje colaborativo, se puede considerar que su aplicación en el ámbito de la enseñanza del diseño gráfico, mejoraría en gran medida la calidad de sus egresados, al proporcionarles una posibilidad de interacción responsable basada en la cooperación y ayuda mutua y serían más conscientes de su participación en el fortalecimiento de la educación y cultura de su comunidad.

C.- El desarrollo de la creatividad.

Considerar el tema de la creatividad como un espacio de discusión siempre será la exploración de un mar, navegando a la deriva y sin brújula, debido a que todas las descripciones o convenciones pueden orientarnos hacia caminos muy distintos.

La creatividad "está íntimamente relacionada con los términos de arte, proceso, actitud, aptitud, habilidad, cualidad, descubrimiento; todos ellos enfocados a aportar algo nuevo a través del desarrollo de ideas con el único objetivo de comunicar un conocimiento. La creatividad es sinónimo de innovación, imaginación, originalidad, invención, visualización, intuición y descubrimiento, la creatividad es la habilidad de dar vida a algo nuevo" (García, 1998)

Para Julio César Penagos Corzo (1998) "la creatividad es una capacidad extraordinaria de resolver problemas"; y aclara "un problema es una situación en la que se intenta alcanzar un objetivo... que no se puede alcanzar con el repertorio comportamental actual del organismo, este debe crear nuevas acciones o integraciones."

Concebir la creatividad como un espacio nuevo que presenta enfoques y situaciones distintas nos permite considerarla como "la cuarta ola del cambio tecnológico cultural de la humanidad" ²(Herrera, 1999: 26) donde toda actividad se oriente hacia la generación de recursos, bajo nuevos valores, enfoques, estrategias y consecuencias que contribuyan en la conformación de un mundo más fácil de vivir.

² En un esquema que presenta Manuel Herrera en su artículo "La era de la creatividad", clasifica las olas de cambio en: 1ª agrícola, 2ª industrial, 3ª informática y 4ª creatividad.

El fomento de la creatividad en el marco de la enseñanza-aprendizaje, plantea aproximaciones metodológicas que procuran estimular el desarrollo creativo de los alumnos, inclusive, se identifican estadios sistemáticos en la producción creativa (Rodríguez, 1991:27-28)

- 1° Tensión: Conflicto entre el individuo y su medio.
- 2° Estudio: Conocimiento exhaustivo de la situación.
- 3° Incubación: Trabajo libre del inconsciente.
- 4° Iluminación: Encontrar lo buscado (estructurar hipótesis)
- 5° Verificación: Comprobar la eficacia del resultado.
- 6° Comunicación y difusión: Compartir con el medio para consolidar la creación.

No se persigue con esta secuencia, fundamentar un proceso que condicione las actitudes de los alumnos, por el contrario, sólo permite hacer una reflexión sobre los momentos que anteceden a un resultado creativo, independientemente del medio de expresión que lo "materialice".

D.- Estrategias para motivar la creatividad.

Se ha expuesto en apartados anteriores que el trabajo en equipo enriquece las experiencias individuales, por lo que compartir situaciones que permitan confrontar las emociones, actitudes, aptitudes y conocimientos entre los alumnos favorecerá el desarrollo integral, incluyendo el creativo.

Los tres caminos básicos que contribuyen al desarrollo de las capacidades creativas son: ③(De la Torre, 1991:65)

- ♦La semejanza
- ♦La diferencia y...
- ♦La posición mixta.

Estos caminos se traducen en:

- ♦Semejanza= Métodos analógicos.
- ♦Diferencia= Métodos antitéticos.
- ♦Posición mixta= Métodos aleatorios.

Métodos analógicos:

Recurren a encontrar relaciones o asociaciones entre situaciones diferentes.

Métodos antitéticos:

Opone situaciones "absurdas" o fantásticas de manera simultánea o sucesiva.

Métodos aleatorios:

Se buscan relaciones artificiales, forzadas, al azar, entre lo conocido y lo desconocido.

③ Esta clasificación que presenta Saturnino de la Torre, la semeja o deriva de la que propone M. Fustier en "Pedagogía de la creatividad, Ed Index, Madrid, 1975"

Cada uno de estos métodos puede albergar a gran número de técnicas que persigan un mismo objetivo.

"Toda técnica puede ser descrita como una secuencia de acciones o pasos convenientemente organizados. Su concreción no es obstáculo para que pueda aplicarse a cualquier tipo de problemas o situaciones, con iguales resultados." (De la Torre, 1991:68). Por lo que establecer un orden en las acciones por realizar sólo implicará facilitar las tareas y la obtención de resultados.

El compromiso académico ante esta situación es ofrecer a los diseñadores gráficos, en su formación, los instrumentos (métodos, técnicas y valores) que fomenten sus capacidades en favor de la creatividad y contribuyan con su ejercicio profesional a la optimización de los recursos que procuren un bienestar común.

Existen sin embargo, situaciones que favorecen o limitan la expresión creativa de los alumnos, reconocerlas facilitará al profesor optimizar los esfuerzos (tanto de él como de sus alumnos), procurando un aprendizaje más significativo.

Facilitadores del desarrollo creativo:

(Rodríguez, 1990:100)

Son todos aquellos estímulos externos o internos del individuo que generan actitudes que enaltecen su calidad humana:

Físicos:

- ◆Espacio adecuado: Para que el alumno se sienta cómodo e interactúe con libertad.
- ◆Espacio alternado: Procurando tener trabajo y descanso simultáneamente.

Cognoscitivos:

- ♦Familiares: Ya que la familia es una fuente importante que incide constantemente.
- ♦Profesores: Cuando existe admiración y reconocimiento en una relación enriquecedora.
- ♦Amistades: Establecer vínculos afectivos con personas instruidas sobre áreas e intereses mutuos .
- ♦Seguridad: Debe mostrar confianza de ser aceptado por su grupo.
- ♦Alegría: Compartir el sentido del humor oportunamente.
- ♦Fé: Creer en sus propias capacidades.
- ♦Vocación: Tener objetivos de vida.
- ♦Entrega: Sentir pasión por lo realizado.
- ♦Superación: Desco de ser mejor a cada nuevo reto.

Socioculturales:

- ♦Participación grupal: Integrarse fácilmente en tareas colectivas.
- ♦Igualdad y equidad: Ser justo con los demás
- ♦Tolerancia: Aceptar las ideas, situaciones o personas diferentes.

Bloqueadores del desarrollo creativo:

(Rodríguez, 1990:98)

Son todos aquellos estímulos que inhiben las acciones humanas.

Físicos:

- ♦Espacio monótono: Un espacio "plano y gris", rutinario y siempre igual
- ♦Espacio caótico: Profusamente activos de múltiples sensaciones simultáneas.

Cognoscitivos:

- ♦Dogmas: Creencias limitantes.
- ♦Tradiciones: Costumbres sociales

Afectivos (autoimpuestos):

- ◆Inseguridad: Temor al error o fracaso.
- ◆Culpa: Por modificar, alterar o agredir la realidad existente.
- ◆Hastío: Cuando no hay interés por realizar las actividades porque se han realizado siempre igual.

Sociales:

- ◆Prejuicios: Someterse al criterio de los demás por comodidad.
- ◆Apatía: No dar valor a nada ni a nadie.
- ◆"Burocratismo": Predecir acciones poco gratas y exageradas de su medio social.

Insistimos que no es pretensión de este documento formular guías inflexibles, sólo se intenta que el lector reflexione sobre algunos aspectos que habrán de fomentarse o evitarse (según el caso) para ofrecer espacios apropiados, así como motivar al alumno a reconocer y aceptar sus capacidades y limitaciones con el propósito de procurar un cambio de actitud en el aula que favorezca el aprendizaje.

E.- El diseño gráfico y una metodología didáctica cercana.

El objetivo esencial de este apartado es presentar un método de enseñanza donde el maestro-mediador y el alumno, conviven en un ambiente armónico y el resultado de las tareas siempre es relevante, contemporáneo y práctico, dejando en el alumno una experiencia de vida, con deseos de repetir.

La intención de cualquier maestro-mediador, al inicio de cada curso, es identificar y aplicar las actividades apropiadas para cada aprendizaje, por ello, al plantear este método, se sugieren algunas apreciaciones de orden comportamental y evaluatorio que contribuyen en una aplicación eficaz.

De manera introductoria, es conveniente identificar los elementos que participan generalmente en el desarrollo de una sesión en el taller de diseño:

- ◆Espacio Físico (taller)
- ◆Participación del profesor
- ◆Participación de los alumnos
- ◆Programa de materia.

Valorar la importancia de cada elemento facilitará el desarrollo de cada sesión.

Espacio físico:

Involucrar el espacio físico en la responsabilidad de ofrecer un aprendizaje integral para los alumnos implica que el profesor debe conocer los procedimientos que le permitan dinamizar el taller con el objetivo de que el alumno en cada sesión encuentre un lugar apropiado para el desempeño de sus actividades y permita optimizar las relaciones interpersonales durante la actividad.

Al modificar el espacio físico del taller, recurriendo por ejemplo a la agrupación de mesas de trabajo para constituir el área de cada equipo o colocarse en "mesa redonda" se logrará dinamizar las sesiones y cada una será diferente y hasta divertida.

Tan sólo con esta elemental actividad, el alumno percibirá de su profesor, la intención de ofrecer una mejor atención y dedicación hacia él, lo que será retribuido más tarde en una disposición a participar en todas las dinámicas que el profesor solicite.

Participación del profesor:

El papel del profesor en este método de enseñanza aprendizaje es el de facilitador-mediador; el que ayudará al alumno a conseguir los objetivos de la materia, pero no sólo de manera temporal, sino que ha de lograr que el alumno mantenga para sí, todas las experiencias y conocimientos individuales y colectivos durante toda su vida.

Es determinante para este método de enseñanza aprendizaje, que el profesor se asuma como el andamio del conocimiento del alumno, es decir, el que sustentará el camino hacia las nuevas experiencias de su saber, por ello, la responsabilidad del profesor-mediador es mayúscula.

Sin embargo, el estigma de la responsabilidad se diluye, porque la relación mediador-alumno, debe ser directa, franca y natural, sin la adopción de esquemas tradicionales que empañen el panorama de las nuevas fronteras del conocimiento. Así, la responsabilidad, sólo será una cualidad más en la interacción maestro-alumno

Actividades del maestro-mediador:

Planeación de actividades:

Todas las actividades que se establezcan deben orientarse a la obtención de los objetivos de aprendizaje, sin embargo, un factor que ha de considerarse es la flexibilidad, principalmente porque entendemos que los alumnos para los cuales se planea un curso, son individuos "creativos" que siempre y por naturaleza estarán buscando nuevas formas de codificar sus percepciones, asimismo sus acciones, por lo cual el maestro-mediador deberá estar alerta a que su información o tarea solicitada, pueda ser procesada de manera que supere sus expectativas y será conveniente en estos casos resaltar los logros obtenidos por los alumnos, siempre indicando puntualmente los factores que hacen de esta situación o producto de trabajo algo trascendente.

Recordemos que las recompensas siempre serán elementos de estímulo, así los alumnos en futuras actividades procurarán ofrecer un poco más de lo solicitado por el maestro-mediador para lograr un reconocimiento a su esfuerzo y dedicación.

Formación de equipos de trabajo:

Debe basarse en el fomento a la participación de todos los alumnos, así, al inicio del curso y como el conocimiento e identificación de cualidades propias de cada alumno resulta elemental, puede sugerirse:

- ♦ Tomar en cuenta la lista oficial del grupo y encontrar una relación práctica (números pares, por estratos, de 1 al 5, etc.)
- ♦ Integrarlos en el orden que van entrando al salón.
- ♦ Formarlos por cuotas (2 hombres, 3 mujeres, etc)

Cuando existe ya un conocimiento mayor de los alumnos y sus cualidades académicas y personales procurar no incluir en el mismo equipo:

- ♦ "Parejas"
- ♦ "Enemigos"
- ♦ "2 ó 3 líderes"
- ♦ "Más de un bromista"
- ♦ Más de 3 "menos capaces"

...con el propósito de nivelar los recursos y fomentar la participación de todos y la integración del equipo.

Supervisión de actividades:

Durante el desarrollo de las actividades realizadas en el taller, el maestro-mediador deberá estar alerta a que las acciones correspondan, en esencia, al procedimiento que él haya establecido, permitiendo la alteración de este proceso sólo cuando exista algo trascendental para el equipo, grupo o tarea desempeñada.

El maestro-mediador acudirá a cada equipo con el propósito de observar las actitudes de cada integrante para verificar que todo se desarrolle en armonía, también podrá intervenir formulando cuestionamientos que

generen reflexiones más específicas y sobre todo, estará atento a resolver dudas del procedimiento o los tópicos de la tarea en cuestión.

Estas "visitas" del maestro-mediador a los equipos de trabajo, pueden acompañarse de frases que alienten el desempeño de los integrantes, inclusive, alguna palmada al hombro u otra posibilidad de contacto físico que ayude a generar una sensación de seguridad al tener "cerca" al promotor del conocimiento: su maestro-mediador.

Evaluación de actividades:

La participación del maestro-mediador en el proceso de evaluación, exige una atención constante, en principio, durante las "visitas" a los equipos mediante la observación y exploración, más tarde, al considerar los parámetros específicos que deben cubrir los productos de las tareas.

La evaluación informal (observación y exploración) debe aplicarse sin el conocimiento de los alumnos, ya que si previamente se le indica al alumno que será observado en sus actitudes y expresiones, pudiera darse el caso de que su comportamiento fuera alterado para ser mejor evaluado.

En el caso de la evaluación semiformal (realización de tareas) si se recomienda desde el inicio precisar los parámetros que la tarea debe cubrir, para que los esfuerzos de los alumnos se orienten a la satisfacción de cada uno de ellos.

La evaluación formal, a través de las pruebas de ejecución o exámenes, permitirán al final de cada técnica, unidad o ciclo escolar, verificar que los esfuerzos representan la aplicación del conocimiento acumulado en un periodo determinado.

La evaluación de los resultados debe hacerse de manera grupal, en ocasiones se permitirá que los miembros del equipo presenten sus productos de trabajo argumentando algunas propiedades de los mismos, en otras, sólo deben mostrar sus trabajos para que el grupo en general los evalúe. En ambos casos, el maestro-mediador ha de moderar una discusión dirigida, promoviendo la participación equitativa de todos los alumnos, tratando de contextualizar los resultados y resaltando las principales deficiencias, ya que es ahí donde el alumno tiene mayor material de aprendizaje.

Al identificar los principales errores de cada trabajo, los alumnos agudizan su análisis crítico y esto permite que en futuros ejercicios no incurran en ellos.

Aún cuando sean los alumnos o el maestro-mediador quien identifique las deficiencias en los trabajos, es recomendable que expongan argumentos claros y precisos de cómo pueden superarse tales fallas. Sólo así se justifica un análisis crítico sobre los errores.

La evaluación como estrategia "contable" del aprendizaje de los alumnos en este método de enseñanza debe ser considerado como un requerimiento administrativo, pues lo que debe quedar claro para el alumno es que más que la nomenclatura que valora su avance, nos importa la sustancia de lo aprendido, es decir, la calidad de las experiencias compartidas en favor de su conocimiento.

Participación de los alumnos:

Actividades asignadas:

Una vez constituidos los equipos de trabajo, es conveniente para el cumplimiento de las tareas, que los alumnos se organicen internamente asignando funciones específicas entre ellos, con el propósito de agilizar y facilitar sus acciones.

Siempre será recomendable que verifiquen los objetivos perseguidos para optimizar sus tiempos y esfuerzos

Actividades sugeridas:

El maestro-mediador, de acuerdo con las características de los alumnos que integren cada equipo, puede sugerir algunos procedimientos "especiales" que faciliten el desarrollo de las tareas.

Estas actividades serán consideradas por los miembros del equipo, quienes determinarán si las adoptan o no, ya que no interfieren con las

actividades asignadas.

Actividades espontáneas:

Estas obedecen a la iniciativa de los integrantes de los equipos, y pueden enriquecer los objetivos pretendidos, generalmente este tipo de actividades contribuyen a replantear el objetivo de la tarea en futuras ocasiones, porque le otorgan otras propiedades que superan el ejercicio planteado por el maestro mediador.

Realización de tareas terminales (pruebas de ejecución):

Cuando el alumno sabe que su trabajo será evaluado y conoce el sistema de este método de enseñanza, está seguro de que puede realizar acciones que enriquezcan su tarea, sin perder el objetivo central de su trabajo.

Es por ello que en las evaluaciones terminales de sus proyectos, y sabiendo que la competencia es un factor inherente a su trabajo, procura presentarlos integralmente resueltos, donde la técnica y el mensaje sean manejados eficientemente., Considerando también aspectos relativos a su hipotética producción.

Programa de curso:

Para la constitución de un programa de curso, se debe atender a los objetivos de la materia, especificados en el plan rector de la licenciatura.

Una vez conocidos los objetivos de materia y los objetivos de aprendizaje, el profesor puede proponer el contenido que los satisfagan eficientemente.

Los contenidos del programa de curso estructuran unidades temáticas que, para su revisión y aplicación, pueden estar subdivididas en apartados que especifiquen la información a manejar durante el periodo asignado para el curso.

Lo que va a diferenciar el resultado de un programa de curso es la manera en que se aplique, es decir, el método o proceso por el que el maestro mediador haga accesible el conocimiento a sus alumnos

Los esfuerzos del maestro-mediador en este sentido, se manifiestan en las actividades que instrumente para lograr los objetivos de enseñanza-aprendizaje.

Un programa de curso aplicado bajo un método dinámico, identifica dos tipos de actividades principalmente: específicas y flexibles.

Actividades específicas o programadas:

Deben plantearse de manera sistemática, de tal manera que las primeras requieran ser asimiladas antes que las segundas para garantizar el avance y comprensión del contenido del programa de curso.

Los tiempos destinados, así como los recursos y procedimientos didácticos, estarán programados y estipulados desde el inicio del curso.

Para lograr esta programación es conveniente auxiliarse en instrumentos como las cartas descriptivas o fichas pedagógicas, que pueden integrarse básicamente por los siguientes apartados:

- ◆ Tema, unidad o contenidos.
- ◆ Objetivos.
- ◆ Actividades del profesor.
- ◆ Actividades de los alumnos.
- ◆ Materiales.
- ◆ Procedimientos y recursos didácticos.
- ◆ Tiempo estimado.
- ◆ Técnica de parámetros o evaluación.
- ◆ Fuentes de apoyo o bibliografía.

Si el maestro-mediador posee la información necesaria para comprender cada uno de los rubros enlistados y además tiene la intención de facilitar al alumno la tarea de aprender, el éxito del curso estará garantizado.

Además de las actividades específicas derivadas de una programación sistemática subsecuente, basada en los contenidos del programa de materia, paralelamente al maestro-mediador puede instrumentar "actividades flexibles" que fortalezcan el aprendizaje de sus alumnos.

Actividades flexibles o emergentes:

Son actividades complementarias generalmente emergentes cuyo propósito es aclarar algún aspecto importante de la información estructurada en las actividades específicas.

No requieren propiamente de una programación previa, pues nunca se sabe cuando se les necesitará, de lo que sí requieren es de la actitud creativa del maestro-mediador, que mediante su percepción agudizada y de su capacidad de improvisación, implementa alguna actividad que afiance, aclare, complemente o contextualice el conocimiento adquirido mediante las actividades específicas o programadas.

Esta manera de concebir un curso, posibilita un mejor aprovechamiento de recursos, haciendo que el maestro-mediador siempre esté alerta para detectar aquellas situaciones donde el alumno requiera de una actividad emergente, para complementar su aprendizaje.

En muchas ocasiones estas actividades también son requeridas cuando a través de la evaluación diagnóstica se detecta la carencia de información en algún tema central o básico, así como una deficiente calidad técnica, haciendo necesaria una actividad complementaria al programa de curso, que sin duda contribuirá al logro de los objetivos de aprendizaje en cuestión.

Una vez que se han descrito los elementos participantes en el taller de diseño, se expone a continuación la secuencia de actividades en una sesión de trabajo bajo los criterios de este método:

1.- Acondicionar el taller

Integrar las mesas de trabajo de acuerdo a la actividad por desarrollar (equipos, mesa redonda, etc.)

2.- Distribución de alumnos:

Cuando se formen equipos se recomienda no seguir siempre el mismo sistema para procurar la interacción de todos los alumnos de manera indiscriminada y no exceder de 6 integrantes y al conformar mesa redonda cuidar de que no queden juntos "amigos inseparables" para que no generen diálogos paralelos.

3 - Explicación de objetivos:

El maestro-mediador debe plantear la meta de la sesión en términos claros, precisos y alcanzables.

4.- Exponer lineamientos:

Explicar la mecánica de las actividades y establecer tiempos para la realización de cada una.

5.- Desarrollo de actividades:

Cada equipo asignará funciones a sus integrantes para cumplir las tareas asignadas, en tanto el maestro-mediador los visitará y observará su desempeño, también estará alerta para auxiliarlos en caso requerido.

6.- Preparación de resultados:

Cada equipo planteará la presentación y argumentación de sus resultados para someterlos a una evaluación grupal.

7.- Evaluación grupal de resultados:

El maestro-mediador recordará los parámetros de evaluación que se mencionaron en los lineamientos y conducirá una "discusión dirigida" donde participe todo el grupo.

8.- Evaluación de las sesión:

El maestro-mediador solicitará al grupo en general, comparta opiniones, experiencias y observaciones sobre el desarrollo de la sesión, al final también él expondrá los aspectos más importantes a su juicio, de la experiencia compartida.

Considerar las actividades antes descritas para el desarrollo de una sesión de trabajo facilitará la participación de los alumnos, y si este proceso metodológico se aplica constantemente, la relación maestro mediador-alum-

no se verá fuertemente favorecida y los logros del aprendizaje serán más sólidos y definitivos.

Con la intención de ejemplificar este proceso, más adelante se expondrán algunas técnicas didácticas para diseñar signos gráficos y también las fichas pedagógicas de cada una, de esta manera la comprensión será aún mayor, permitiendo al maestro mediador aclarar dudas respecto al método de enseñanza sugerido y además conocer algunas técnicas novedosas y divertidas, pero sobre todo prácticas en el área del diseño de identidad gráfica.

PARTE IV.

TÉCNICAS DIDÁCTICAS

PARA EL DISEÑO

DE SIGNOS GRÁFICOS

PARTE IV.-
TÉCNICAS DIDÁCTICAS PARA EL DISEÑO DE SIGNOS GRÁFICOS

A.- ACLARACIONES Y RECOMENDACIONES

(PARA ENTENDER LOS PROYECTOS)

Esta sección se integra con las aclaraciones pertinentes para que el lector comprenda en su totalidad las indicaciones que las técnicas de graficación presentan de esta manera y sin hacer una jerarquía de precisiones, se exponen de acuerdo a su aparición en este texto y en algunos casos se incluye una referencia bibliográfica a fin de profundizar en el tema abordado si así se considera.

Lluvia de ideas. (Jones, 1982:249)

Es un proceso mediante el cual se emiten ideas verbales con rapidez en base a un cuestionamiento central. El investigador debe registrar por escrito cada una de las ideas aportadas sin emitir ningún juicio sobre ellas. Esta técnica "es un camino extremadamente rápido de generar la variedad de requisitos con los cuales debe comenzar toda investigación" (Jones, 1982:250)

La lluvia de ideas se puede aplicar para investigar características específicas de un diseño en cuanto a su forma, color, significado o también, para determinar cualidades y/o propiedades de los mismos.

En algunas de las técnicas que se expondrán más adelante, la lluvia de ideas se utiliza con el propósito de obtener conceptos relacionados al tema establecido.

Ejemplo:

TEMA	CONCEPTOS RELACIONADOS
Danza	Movimiento Gracia Baile Representación Libertad

Matriz de interacción (Jones, 1982:273)

Esta técnica nos permite evaluar un grupo de información con el propósito de conocer los datos más relevantes para aplicarlos en un diseño.

Se desarrolla mediante un casillero de líneas perpendiculares donde se ubican los elementos que se desean evaluar en el primer casillero (en sentido vertical) y se repiten de igual forma en sentido horizontal logrando la interacción de todos los elementos.

Los espacios donde interactúa el mismo elemento se cancelan debido a que la evaluación se desarrolla en función de tres criterios básicos: un elemento es igual, menos o más importante en relación a otro; la respuesta es registrada mediante los signos: +, -, =.

Después de conocer todas las respuestas, se verifican a partir de la oposición que surge de la diagonal formada por los casilleros cancelados, éste, es el punto de partida para comprobar si las respuestas fueron razonadas o no, ya que los resultados deben corresponder inversamente, debido a que la evaluación se realiza dos veces cambiando el orden de los elementos en la pregunta; es decir: A es +, -, ó = de importante que B, o B es =, - ó + importante que A. Si la matriz presenta diferencias en las respuestas, habrá que formular las preguntas nuevamente y corregirlas.

Una vez reunidos los resultados se procede a su cuantificación, tomando las siguientes equivalencias numéricas:

+	2 puntos.
=	1 punto .
-	0 puntos

Los totales se registran en el último casillero, con este procedimiento se identifican los elementos más importantes ya que aquellos que obtengan mayor puntuación serán los más relevantes para el proyecto, por tanto, habrá que considerarlos al momento de diseñar.

En algunas de las técnicas propuestas en este material la matriz de interacción se aplica para la evaluación de los datos obtenidos a través de la lluvia de ideas.

Conceptos	1	2	3	4	Resultado
1. Concepto	X				
2. Concepto		X			
3. Concepto			X		
4. Concepto				X	

Soporte gráfico

En el lenguaje técnico del diseño gráfico, el término soporte se interpreta como un material con cualidades y características específicas que sustenta algo y se pueden identificar dos grupos básicos: los soportes físicos o superficies donde queda plasmado el trabajo creativo del diseñador: papel, plástico, cartón, madera, etc. y los soportes conceptuales o productos que identifican las diferentes áreas del diseño: folleto, cartel, página web, portada, etc.

En este trabajo el término soporte se maneja bajo la segunda acepción. Para identificar el área de diseño donde puedan ser aplicados los resultados de estas técnicas.

Analogía (García-Pelayo, 1980: 65)

Por analogía se entiende la relación directa de una cosa con otra y puede manifestarse por diferentes mecanismos, entre ellos, la similitud.

La analogía es un recurso de asociación que se utiliza en el diseño gráfico con el objetivo de facilitar la comunicación, al presentar elementos reconocibles por el observador.

En este trabajo se aborda la analogía formal como una manera de relacionar dos cosas u objetos por la similitud de sus elementos y con el propósito de fomentar la exploración visual creativa del entorno.

Dimensiones semióticas (Morris, 1985: 31)

Según Peirce la semiótica es la teoría de los signos que establece tres dimensiones para su estudio:

LA SINTÁCTICA: Que estudia las relaciones de las partes de un signo y de éste con otros signos en términos gráficos, se entiende como el estudio de todos los elementos físicos que constituyen una forma.

LA SEMÁNTICA: Establece la relación de la forma con su significado; es importante mencionar que éstos, se verán afectados por su territorio cultural. La dimensión semántica considera el aspecto simbólico de la forma

LA PRAGMÁTICA: Esta dimensión involucra al signo, a sus significados y a sus usuarios, en el estudio de la pragmática se identifican las funciones prácticas de los signos.

Con el propósito de hacer comprensibles estas dimensiones, se relacionan con un aspecto central para ubicar más fácilmente su objetivo:

DIMENSIÓN	ASPECTO
Sintáctica	Físico (formal)
Semántica	Simbólico
Pragmática	Práctico

Niveles de estímulo visuales

Los objetos pueden ser tratados gráficamente en base a diferentes niveles de representación o diferentes niveles de estímulo visuales.

Una forma que presenta cualidades más cercanas a la realidad logrará una fácil comprensión, en tanto otra que se aleje de lo real (mundo físico) requerirá un determinado aprendizaje previo para su decodificación (entendimiento)

Los niveles de estímulos visuales conforman una paleta de posibilidades de representación; entre ellas ubicamos: la realista, la estilizada, la abstracta y la arbitraria.

En este trabajo se recurre a estas posibilidades pero de manera combinada para lograr propuestas más originales y creativas.

Materiales no convencionales de composición.

Generalmente todas las técnicas para la representación gráfica: acuarela, lápiz, tinta, etc., requieren de materiales, instrumentos y manejos adecuados para su dominio y ejecución.

Cuando se habla de materiales no convencionales o alternativos, esas limitantes desaparecen, ya que la audacia, la experimentación y la creatividad del diseñador se conjugan para redimensionar la función de los objetos y recursos del entorno; así, el jugo de una fruta o la hoja de una flor, pueden resultar el pigmento adecuado para trabajar.

Bajo esta óptica, los objetos tridimensionales adquieren un gran valor expresivo derivado de la analogía de sus propiedades y cualidades con los elementos de un diseño; de esta manera, un alambre o listón, pueden ser algunos recursos para sustituir un cabello o la línea que defina una forma, entre otras tantas cosas.

Cuadro de pertinencias (Llovet, 1981: 33)

El término pertinencia, es considerado en este trabajo como: variable o posibilidad; y al proponer un cuadro de pertinencias, lo que constituimos es un acervo de probables soluciones.

La manera de construirlo es semejante al principio de conformación de la matriz de interacción, es decir, se hacen interactuar líneas perpendiculares (verticales y horizontales) hasta formar un casillero con los espacios requeridos donde se incluyen los datos básicos que permitan generar un determinado número de variables aplicables en la constitución de un diseño específico.

Otros aspectos importantes que también deben ser aclarados, son los relacionados al desarrollo de las técnicas en el aula y también de sus resultados por lo que a continuación se exponen, para evitar que el lector distraiga su atención en aspectos secundarios al objetivo central de esta investigación.

♦ Los resultados gráficos de las técnicas se presentan sólo para facilitar la comprensión de los mismos; sin embargo, se aconseja no mostrar ejemplos visuales a los alumnos para no orientar su bocetaje en esa dirección, y que de esta manera el alumno comprenda sólo con explicaciones verbales permitiendo que su creatividad fluya libremente y su capacidad de interpretación y abstracción se fortalezca

♦ Para la aplicación de las técnicas, el grupo debe presentar una buena disposición de trabajar en equipo y aparentemente sin un "rumbo definido". El profesor indicará fase por fase las actividades con una breve y clara explicación, pero sin dar una descripción global de la técnica ni del resultado que se espera, evitando así actitudes prejuiciadas por parte de los alumnos y apresuramientos nocivos que limiten o condicionen el proceso.

♦ Los diseños que ejemplifican este grupo de técnicas, presentan algunas deficiencias de trazo y nivelación de pesos visuales debido a su rápida realización, sin embargo nunca fue parte del objetivo perseguido, pues lo que se quería lograr, como ya se ha expuesto, es el desarrollo de la capacidad creativa del alumno al graficar mediante procedimientos rápidos y sistemáticos.

♦ El orden de los trabajos está en base a la complejidad que presentan y son un material que sirve de punto de partida para introducir al alumno al ejercicio del diseño, siendo éstas técnicas susceptibles de ser modificadas y complementadas por la experiencia de los profesores que las apliquen, asegurando que el alumno llegará a un resultado óptimo, práctico y aceptable

♦La evaluación del proceso enseñanza aprendizaje en este trabajo, se fundamenta en la utilización de dos grupos de técnicas de evaluación: las informales y semi formales. De las técnicas informales se aplica la "observación" que nos permite valorar indicadores conductuales (expresiones gesticulares verbales, etc.) en el desarrollo del trabajo, y la "exploración" para verificar mediante preguntas específicas, la comprensión de cada una de las tareas a realizar. De las técnicas semi formales se aplica la "tarca en casa" donde si se valoran criterios objetivos como la destreza técnica y la limpieza, parámetros que sí permiten asignar calificaciones numéricas en la elaboración de los originales mecánicos, última actividad de cada técnica de graficación.

♦Con la intención de facilitar la aplicación de estas técnicas de graficación se incluyen al final de este material las fichas pedagógicas de cada una, considerando su desarrollo paso a paso; de esta manera el profesor tendrá la seguridad de alcanzar los objetivos didácticos planteados aún desde la primera ocasión en que la técnica se aplique.

B.-

DESCRIPCIÓN DE LAS
TÉCNICAS DIDÁCTICAS
PARA EL DISEÑO
DE SIGNOS GRÁFICOS

DIMENSIONES SEMIÓTICAS

Esta técnica es determinante para el alumno porque de una manera vivencial, aborda las tres dimensiones semióticas, y esto lo hace comprender su compromiso social como productor visual.

Es la primera técnica porque resulta fundamental que el alumno, al desarrollar cualquier proyecto de diseño, tenga presente la relación constante entre la forma, el significado y la función.



DIMENSIONES SEMIÓTICAS



OBJETIVO:

Diseñar un rostro humano legible y sintético que se adapte a una semántica preestablecida, para implementarlo en la solución gráfica de un proyecto de diseño.

PROCEDIMIENTO:

Fase 1.- Representación gráfica de un rostro humano.

Fase 2 - Asignación de semántica específica.

Fase 3.- Adecuación del rostro a la semántica establecida.

Fase 4.- Representación tridimensional del rostro con materiales no convencionales.

Fase 5 - Implementación práctica del diseño del rostro.

EJEMPLO:



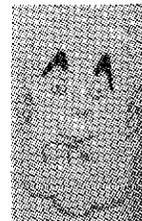
Fase 1

Preocupación,
asombro



Fase 2

Fase 3



Fase 4



Fase 5

ANALOGÍA FORMAL

Mediante la similitud formal el alumno permite fluir su potencial creativo de una manera sencilla y testifica su confianza al graficar formas novedosas y prácticas.



ANALOGÍA FORMAL



OBJETIVO:

Diseñar un signo gráfico icónico novedoso y creativo que presente analogía formal con un tipo de cualquier estilo y realizar su original mecánico blanco y negro con técnica libre

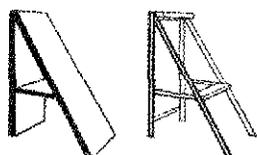
PROCEDIMIENTO:

Fase 1.- Selección de signo tipográfico.

Fase 2.- Relacionar analógicamente el signo tipográfico con signos icónicos.

Fase 3.- Realización de original mecánico.

EJEMPLOS:



NIVELES DE ESTÍMULO VISUALES

Al observar y evaluar el acervo de signos gráficos producidos por el grupo el alumno incrementa sus posibilidades creativas, lo que se manifiesta indiscutiblemente al interactuar dos niveles de estímulo visuales diferentes en la solución de un sólo diseño.



NIVELES DE ESTÍMULO VISUALES



OBJETIVO:

Diseñar un signo gráfico novedoso y armónico mediante la interacción de dos niveles de estímulo visuales factible de ser utilizado como identidad gráfica y realizar con técnica libre y en blanco y negro su original mecánico.

PROCEDIMIENTO:

Fase 1.- Representación gráfica de: flor, fruto o animal.

Fase 2.- Selección grupal del mejor resultado y unificación gráfica de todas las propuestas.

Fase 3.- Representación gráfica de la propuesta individual involucrando dos niveles de estímulos visuales en su solución.

Fase 4.- Propuesta de identidad gráfica.

EJEMPLOS:



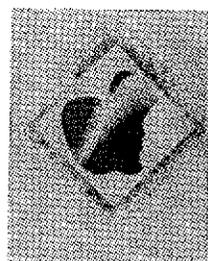
Fase 1



Fase 2



Fase 3



El Montañés
GALLETAS

Fase 4

TODOS CONTRA TODOS

El resultado gráfico de esta técnica justifica el difícil proceso, ya que fusionar dos formas donde ninguna predomine sobre la otra no es tarea fácil, sin embargo, la tensión creativa que experimenta el alumno lo fortalece en gran medida como diseñador, asegurándole que los difíciles proyectos gráficos del futuro tendrán una solución satisfactoria.



TODOS CONTRA TODOS



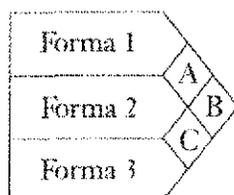
OBJETIVO:

Disñar un signo gráfico en base a la fusión equilibrada de dos formas distintas y presentarlo como solución a un proycto de identidad gráfica en original mecánico blanco y negro.

PROCEDIMIENTO:

Fase 1.- Selección de tres formas icónicas y/o tipográficas.

Fase 2.- Definir las interacciones de las tres formas mediante una matriz de interacción simple.



Propuesta A = F1 + F2

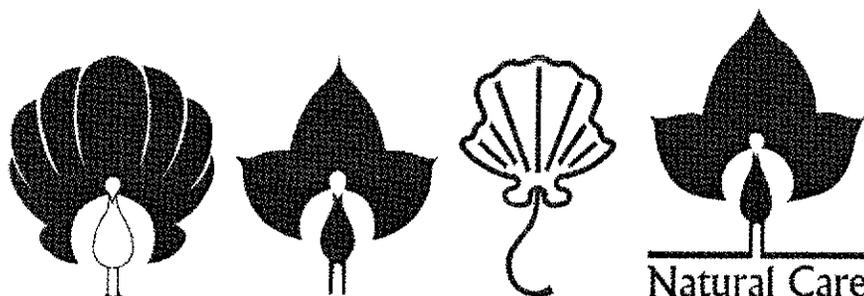
Propuesta B = F1 + F3

Propuesta C = F2 + F3

Fase 3.- Desarrollo equilibrado de la fusión gráfica de cada interacción.

Fase 4.- Realización de original mecánico de una identidad gráfica.

EJEMPLO:



ESTRUCTURA SINUOIDE

Esta simpática técnica fundamenta la idea de que la tarea de aprender se puede lograr jugando, ya que el alumno de la "nada" puede crear un universo.

En el desarrollo de este ejercicio el alumno revalora en gran medida su potencial creativo. Es común escuchar en la evaluación final de su resultado "nunca imaginé que yo podría hacer esto".

A través de este ejercicio el alumno agudiza su "visión generativa" encontrando múltiples formas donde no las hay.



ESTRUCTURA SINUOIDE



OBJETIVO:

Diseñar un signo gráfico de carácter fantástico derivado de una estructura sinuóide que manifieste una relación semántica entre su forma y su "nombre" e implementarlo en la solución de un diseño.

PROCEDIMIENTO:

Fase 1.- Construcción de estructura.

Fase 2.- Identificar formas fantásticas.

Fase 3 - Interpretación y desarrollo gráfico de semántica predominante.

Fase 4.- Diseño gráfico del nombre que dé identidad.

EJEMPLO:



Fase 1



Fase 2

Semántica predominante
Inocencia
Movimiento
Ligereza



Fase 3



Fase 4



Propuesta final

ESTRUCTURA GRÁFICO SEMÁNTICA

Esta técnica conviene manejarla con cuidado ya que es la primera donde el alumno no acudirá a elementos icónicos para su solución.

En este ejercicio el profesor debe tomar una actitud de apoyo frente al alumno, ya que la capacidad de abstracción y representación sintética lo introduce a un nuevo horizonte compositivo, ofreciendo un recurso complementario a la hora de diseñar.



ESTRUCTURA GRÁFICO SEMÁNTICA



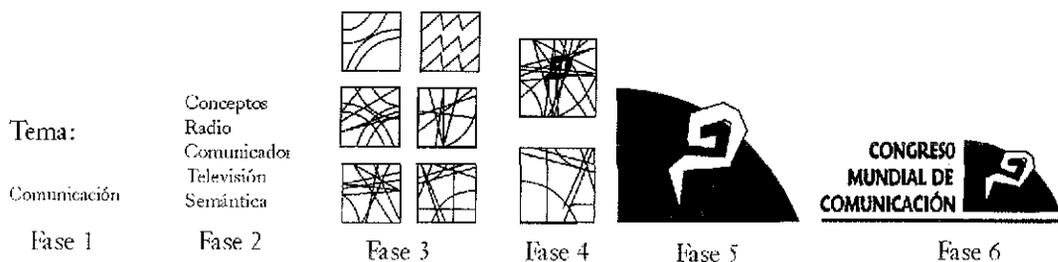
OBJETIVO:

Diseñar un signo gráfico sintético e impactante derivado de una estructura gráfico semántica y presentación en original mecánico blanco y negro como solución a una identidad gráfica.

PROCEDIMIENTO:

- Fase 1.- Determinar tema y realización de lluvia de ideas de conceptos.
- Fase 2.- Jerarquización de conceptos mediante una matriz de interacción.
- Fase 3.- "Representación estructural" de los conceptos más importantes
- Fase 4.- Combinación de estructuras y detección de signos .
- Fase 5.- Estudio gráfico de los signos resultantes.
- Fase 6.- Propuesta tipográfica que especifique la identidad del diseño.

EJEMPLO:



TACHONISMO

Nunca habíamos imaginado que un "tachón " podría tener tanto valor antes de conocer esta técnica, aquí, los cánones más ortodoxos del diseño se vienen abajo.

La espontaneidad, la rapidez y la experimentación son los valores que rigen los magníficos resultados gráficos que a través de esta técnica se obtienen otorgando calidez y humanismo al diseño gráfico.



TACHONISMO



OBJETIVO:

Diseñar un signo gráfico semántico y comprensible mediante trazos rápidos y expresivos producidos con materiales no convencionales e implementarlo en la solución a un proyecto de diseño o de experimentación plástica.

PROCEDIMIENTO:

- Fase 1.- Preparación de materiales.
- Fase 2.- Producción gráfica sistemática de signos .
- Fase 3.- Selección de mejor propuesta.
- Fase 4.- Estudio gráfico del resultado elegido.

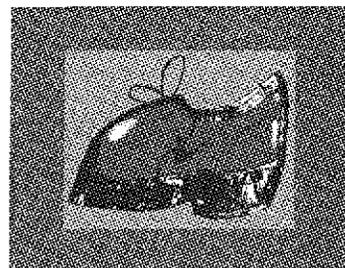
EJEMPLO:



Fase 2



Fase 3



Fase 4

CUADRO DE POLOS

Cuando tenemos el antecedente de haber realizado diseños figurativos, abstractos, precisos y espontáneos, la combinación de estos recursos puede darse de manera indiscriminada a través de esta técnica que conjunta además de la representación el manejo de conceptos



CUADRO DE POLOS



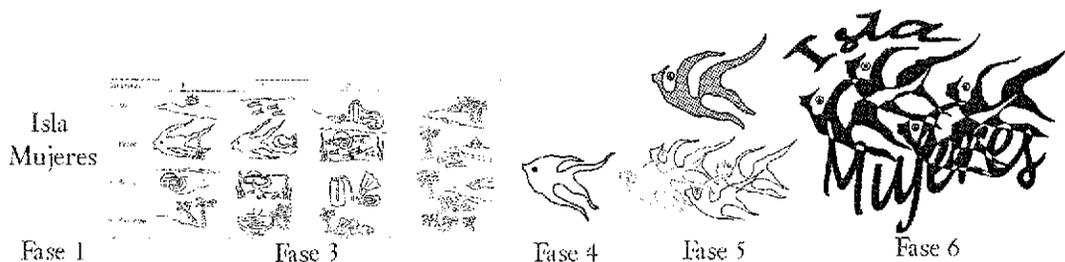
OBJETIVO:

En base a un tema establecido por el profesor diseñar un signo gráfico sintético y semántico a través de un cuadro de pertinencias y elaborar su original mecánico en blanco y negro anexando tipografía para enfatizar su identidad.

PROCEDIMIENTO:

- Fase 1 - Determinar tema y realizar lluvia de ideas sobre conceptos.
- Fase 2.- Jerarquización de conceptos mediante una matriz de interacción.
- Fase 3.- Realización de cuadro de pertinencias en base a los conceptos más importantes
- Fase 4.- Selección de los mejores resultados gráficos.
- Fase 5.- Desarrollo particular o combinado de los signos seleccionados.
- Fase 6.- Propuesta tipográfica que enfatice la identidad del diseño.

EJEMPLO:



CÓDIGOS VALORATIVOS

Comprender tan sólo el nombre de esta técnica implica el manejo de los elementos semióticos y compositivos básicos que regulan el quehacer de los futuros diseñadores, ya que involucra una necesaria reflexión sistemática durante el desarrollo de todo el ejercicio.



CÓDIGOS VALORATIVOS



OBJETIVO:

Con base en un tema determinado por el profesor, valorar la semántica más importante en un cuadro de pertinencias y diseñar un signo que lo represente y realizar su original mecánico blanco y negro

PROCEDIMIENTO:

Fase 1.- Determinar tema (área de trabajo) y realizar lluvia de ideas sobre conceptos

Fase 2.- Jerarquización de conceptos a través de una matriz de interacción.

Fase 3 - Representación gráfica de los conceptos más importantes.

Fase 4.- Estudio gráfico de los signos resultantes de manera independiente o combinada.

Fase 5.- Propuestas tipográficas en base al signo gráfico seleccionado para enfatizar la identidad del diseño.

EJEMPLO:

Fútbol

Lluvia de ideas:

Agilidad

Jugadores

Velocidad

Balón

Velocidad
Balón

Fase 1

Fase 2



Fase 3



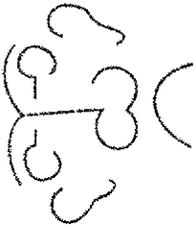
Fase 4



Fase 5

C.-

FICHAS PEDAGÓGICAS
DE LAS TÉCNICAS
DIDÁCTICAS PARA
DISEÑAR SIGNOS
GRÁFICOS



Técnica: DIMENSIONES SEMIÓTICAS

Objetivo: Diseñar un rostro humano legible y sintético que se adapte a una semántica preestablecida, para implementarlo en la solución gráfica de un proyecto de diseño.



FASE I	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
	Solicitar bocetos sobre la representación de un rostro humano (figurativo, abstracto, caricaturesco, etc.)	Realizar varios bocetos representando un rostro humano en hojas tamaño carta con material de trazo libre (una propuesta por hoja)	Hojas de papel tamaño carta. Material de trazo: Lápiz, Bolígrafo Etc.	Exposición oral.	5 min.	Observación.	<i>Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)</i> Roberto Marín Ibañez, Saturnino de la Torre. Ediciones Vicens Vives, España, 1991
	Recabar propuestas de las mesas y pegarlas en la pared o pizarrón y hacer una evaluación crítica que permita optimizarlas.	Realizar nuevas propuestas optimizando el impacto, la originalidad y la síntesis y pegarla en la pared para su evaluación a distancia.			10 min.	Exploración	<i>Fundamentos de la teoría de los signos.</i> Charles Morris, editorial Paidós comunicación/ España, 1985.
	Explicación de la dimensión sintáctica (aspecto formal) tomando como base las propuestas realizadas.	Registrar apunte escrito de la primera dimensión semiótica y referirla verbalmente al gráfico del rostro humano.	Cuaderno Bolígrafo.	Exposición oral Gas y Pizarrón.	5 min.	Exploración	<i>Cuadernos de diseño 2.</i> Departamento de diseño industrial y gráfico. Universidad Iberoamericana, México, 1983.

Representación gráfica de un rostro humano

FASE II	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Asignación de semántica específica	Solicitar a los alumnos escriban en fragmentos de papel (1/8 de hoja carta) conceptos al azar.	Escribir 3 conceptos en 3 fragmentos de papel y entregarlos al profesor.	Papel Bolígrafo	Exposición oral.	5 min.	Observación	
	Reunión y selección de conceptos escritos (los más fáciles de graficar) y proporcionarlos a los alumnos a manera de "baraja" para que cada alumno tome un concepto.	Tomar al azar del "abanico de conceptos" uno y escribirlo en la parte baja de la hoja donde está graficada la mejor propuesta del rostro.					
Adecuación del rostro a la semántica establecida	Explicación de la dimensión semántica (aspecto simbólico) y solicitar que el concepto asignado se represente gráficamente en la propuesta del rostro realizado con anterioridad.	Registro escrito de la explicación de la 2a. dimensión semántica. Realización de bocetos enfatizando la semántica del concepto asignado, modificando algunos elementos del rostro pero no la estructura "general"	Bolígrafo Cuaderno Hojas de papel Tamaño carta	Exposición oral Gis y Pizarrón	10 min.	Observación	
	Evaluación grupal de las propuestas gráficas con la evidencia del concepto asignado en base a su impacto, legibilidad y comprensión.	Pegar las propuestas en la pared y justificarlas valorando el impacto, la legibilidad y la comprensión de sus diseños.			Interrogación	15 min.	Exploración

ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Aprovechando los diseños expuestos en la pared hacer explicación de la dimensión pragmática (aspecto práctico) y solicitar que a nivel grupal sugieran aplicaciones prácticas de sus diseños.	Registrar apunte de la tercera dimensión semiótica y poner verbalmente posibles aplicaciones de sus diseños.	Cuaderno Bolígrafo	Discusión dirigida Gis y Pizarra.	5 min.	Exploración	

FASE IV

Representación tridimensional del rostro con materiales no convencionales

En base al rostro graficado expuesto en la pared describir verbalmente posibles soluciones de composición tridimensional utilizando materiales no convencionales (madera, vidrio, metal, objetos industrializados como botones, clavos, resortes, etc.

Solicitar la propuesta tridimensional terminada para la próxima clase.

Realizar propuesta terminada en la próxima clase.

Sugerir a nivel grupal la sustitución de los elementos gráficos que componen sus diseños por elementos tridimensionales.

Interrogación.

1 clase

Exploración

Experimentales (Metales, Textiles Industriales)

ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Coordinar la evaluación de los rostros tridimensionales solicitando a los alumnos compartir verbalmente sus experiencias en el comportamiento y manejo de los materiales y sus resultados.	Presentar a evaluación grupal las soluciones tridimensionales del rostro y justificar verbalmente los resultados.		Discusión dirigida.	30 min.	Exploración y observación	
Solicitar boceto terminado de propuestas de aplicación práctica considerando la solución bidimensional o la solución tridimensional.	Realización del boceto terminado de aplicación práctica con técnica, materiales y formato libres.	Papel Cartón Tintas Pinturas Computadora Impresora Etc.	Exposición oral.	1 clase	Prueba de ejecución	
Evaluación grupal de los bocetos terminados y modelar los comentarios sobre el desarrollo de esta técnica de graficación.	Evaluación de bocetos terminados y comentarios sobre la técnica de graficación desarrollada.		Discusión dirigida.	30 min.	Observación y exploración	

FASE V

Implementación práctica del diseño del rostro.



Técnica: ANALOGÍA FORMAL

Objetivo: Diseñar un signo gráfico icónico novedoso y creativo que presente analogía formal con un tipo de cualquier estulo y realizar su original mecánico blanco y negro con técnica libre.

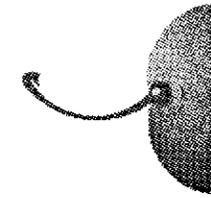


FASE I	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
	Orientar al alumno en la selección de su signo tipográfico de manera individual y solicitar al alumno una breve argumentación oral de su selección.	Consultar muestrarios de tipografía impresa (catálogos, revistas, libros, etc.) O diseñar tipos creativos.	Catálogos tipográficos. Revistas, Etc. Hojas tamaño carta Lápiz, Carbón, Plumón, Cera, Bolígrafo, Etc..	Exposición oral. Gis y pizarrón.	10 min.	Observación	<p><i>Manual de creatividad (los procesos psíquicos y el desarrollo)</i> Rodríguez Estrada, Mauro. Serie creatividad siglo XXI, cd. Trillas, México, 1990.</p> <p><i>Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)</i> Roberto Marín Ibáñez, Saturnino de la Torre. Ediciones Vicens Vives, España, 1991</p>

Selección de signo tipográfico

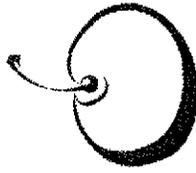
FASE II	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Relacionar analógicamente el signo tipográfico con signos icónicos	Supervisar el proceso, emitiendo juicios a favor de las mejores propuestas.	Partiendo de las opciones de tipografía elegida, relacionar la gráficamente con formas figurativas y selección de la mejor alternativa.	Hojas tamaño carta. Lápiz. Carbón. Plumón. Cera. Bolígrafo, Etc..	Exposición oral. Cis y pizarrón.	20 min.	Observación	
Realización del original mecánico	Justificar los mejores resultados a nivel grupal comentando probables usos prácticos de las propuestas.	Preparar su propuesta para presentación en la próxima clase, en formato carta y con técnica libre.	Cartón Cartulina Papel Escuadras Compás Tinta Impresora Etc.	Exposición oral	Una clase	Exploración	

FASE III



Técnica: NIVELES DE ESTÍMULO VISUALES

Objetivo: Diseñar un signo gráfico novedoso y armónico mediante la interacción de dos niveles de estímulo visuales factible de ser utilizado como identidad gráfica y realizar con técnica libre y en blanco y negro su original mecánico.



FASE I	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
	Explicación de los niveles de estímulo visuales (realista, estilizada, abstracta, arbitraria).	Registrar apunte escrito.	Cuadernito, Bolígrafo.	Cris, Pizarrón, Exposición oral.	10 min.	Exploración	<i>Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)</i> Roberto Marín Ibáñez, Saturnino de la Torre, Ediciones Vicens Vives, España, 1991
	Solicitar y supervisar propuestas gráficas.	Realizar bocetos rápidos de 3 propuestas mínimo representando flores, animales o frutos en hojas tamaño carta y con bolígrafo (una propuesta por hoja)	Hojas tamaño carta, Bolígrafo, Plumón, Cera, etc.		10 min.	Observación	<i>La sintaxis de la imagen (introducción al alfabeto visual)</i> , Andrea Dondis, Ediciones Gustavo Gili, México, 1992
	Recolectar las propuestas simultáneamente y pegarlas en la pared para su evaluación en base a los criterios de iconicidad, originalidad, impacto y textura visual (recurso gráfico utilizado: oro, masa, línea, clarescuro, etc.)	Evaluación verbal de propuestas en base a los criterios determinados por el profesor.		Exposición oral.	20 min.	Exploración	

Representación gráfica de: flor, fruto o animal.

ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
--------------------------	----------------------------	--------------------	--------------------------------------	-----------------	------------------------	------------------

Solicitar y supervisar propuestas de manera particular (acudiendo a las mesas de trabajo de los alumnos para agilizar el proceso)

Retirar sus propuestas de la pared y en base a la mejor solución realizar bocetos que optimicen los criterios evaluados

Hojas tamaño carta.
Plumón
Cera.
Bolígrafo,
Etc.

Exposición oral.

10 min

Observación y exploración

Definir especificaciones para la realización del original mecánico de la mejor solución (original I)

Realización del original mecánico en blanco y negro de la mejor propuesta en formato carta con técnica libre (original I)

Libre

Exposición oral.

1 clase

Prueba de ejecución

FASE II

Selección grupal del mejor resultado y unificación gráfica de todas las propuestas

Evaluación grupal de los originales mecánicos en base a los criterios de iconicidad, originalidad, legibilidad e impacto.

Argumentación verbal de las propuestas gráficas.

Discusión dirigida

20 min

Exploración

Coordinar la selección (por eliminación) de la mejor propuesta gráfica a nivel grupal.

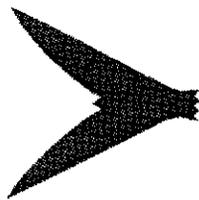
Votación grupal para elegir el mejor resultado gráfico.

Interrogación

Exploración

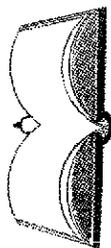
ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
En base a la mejor propuesta del grupo identificar los recursos gráficos que la componen: nivel de representación, textura visual, estructura y proporción; solicitar la unificación gráfica de todas las propuestas del grupo.	Realización de las modificaciones pertinentes a sus propuestas con el objetivo de unificarlas gráficamente con la propuesta seleccionada por el grupo.	Hojas de papel tamaño carta Bolígrafo Plumón Ftc.	Exposición oral	30 min	Observación y exploración	
Especificar características del original mecánico	Realizar original mecánico	Cartón, papel Tinta, imprenta Computadora, etc.	Exposición oral. Pizarrón Gis	1 clase	Prueba de ejecución	
Evaluar grupalmente las propuestas de unificación de criterios compositivos, enfatizando en los niveles de estímulo visual, el impacto, la originalidad, la legibilidad y la textura visual.	Justificación verbal de las propuestas		Discusión dirigida	30 min	Observación Exploración	

FASE III	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Representación gráfica de la propuesta individual involucrando dos niveles de estímulo visuales	Solicitar y supervisar de manera individual la realización de bocetos donde interactúen dos niveles de estímulos visuales en una misma propuesta y su original mecánico, con materiales y técnica libre.	Estudio gráfico de la interacción de dos niveles de estímulo visuales en la misma propuesta en hojas tamaño carta y con bolígrafo y realización de original mecánico con técnica y material libre.	Hojas de papel tamaño carta Cartón Impresora Computadora Etc.	Exposición oral. Gis y pizarrón	30 min. 1 clase	Observaciones Exploraciones Prueba de ejecución	
	Evaluación del original mecánico de la propuesta y solicitar su aplicación práctica en el diseño de una identidad gráfica. (Original 3)	Argumentación de resultados enfatizando en los criterios de creatividad y originalidad (original 3)	Libres	Discusión dirigida	30 min. 1 clase	Exploración Prueba de ejecución	
	Supervisar bocetos de aplicación práctica y solicitar la realización del proyecto.	Generación de bocetos sobre aplicaciones prácticas de alguno de los tres resultados obtenidos en el desarrollo de esta técnica de graficación (propuesta inicial, propuesta unificada, propuesta con la interacción de dos niveles de estímulo visuales) y selección de proyecto.	Hojas de papel tamaño carta Bolígrafo Etc.	Interrogatorio Exposición oral. Gis y pizarrón	30 min.	Observación Exploración Prueba de ejecución	
Representación grupal del proyecto elegido en base a las tres dimensiones semióticas (sintáctica, semántica y pragmática).	Evaluación verbal grupal del proyecto.	Justificación verbal del proyecto.		Discusión dirigida	30 min.	Exploración	



Técnica: TODOS CONTRA TODOS

Objetivo: Diseñar un signo gráfico con base en la fusión equilibrada de dos formas distintas y presentarlo como solución a un proyecto de identidad gráfica en original mecánico blanco y negro.



FASE I	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Selección de 3 formas distintas.	Solicitar a los alumnos que determinen y dibujen tres formas diferentes para trabajar, entre flores, frutos, letras o animales.	Determinar 3 formas para trabajar y graficarlas esquemáticamente en su cuaderno de apuntes.	Cuaderno Hojas de papel tamaño carta Bolígrafo Plumón	Exposición oral.	10 min.	Observación.	<i>Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)</i> Roberto Marín Ibañez, Saturmino de la Torre. Ediciones Vicens Vives, España, 1991
Definir interacciones	Explicar la construcción de una matriz de interacción simple para ubicar las formas a trabajar y detectar las tres propuestas por desarrollar.	Construir una matriz de interacción y detectar las tres interacciones de sus formas.	Cuaderno Hojas de papel tamaño carta. Bolígrafo Plumón.	Exposición oral Gris y Pizarrón.	5 min.	Observación.	

FASE III	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Desarrollo gráfico	Solicitar y supervisar de manera individual el desarrollo de las propuestas	Realizar bocetos de la interacción equilibrada de las propuestas resultantes de la matriz de interacción cuidando la legibilidad y la comprensión de las formas	Cuaderno Hojas de papel tamaño carta Bolígrafo Plumón.		2 clases	Observación	
	Definir condiciones para la realización de los originales mecánicos de las tres propuestas	Elaborar los originales mecánicos de cada una de las tres fusiones con técnicas y materiales libres en formato carta considerando el impacto, la síntesis, la legibilidad y comprensión de sus diseños	Papel satinado Cartulina Tinta Impresora Etc		1 clase		
	Evaluar grupalmente los originales mecánicos resaltando su aplicación en el diseño de identidades gráficas exponiendo subsecuencialmente cada alumno sus tres propuestas	Exponer y evaluar grupalmente los originales mecánicos de las tres fusiones sugiriendo el área donde podrían utilizarse como identidades gráficas				30 min.	Observación Exploración

FASE IV ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Asesorar la conformación de una identidad gráfica en base al mejor resultado de cada alumno anexando alguna "razón social" que especifique el giro al que pertenece.	Anexar tipografía a manera de razón social al mejor resultado obtenido para diseñar una identidad gráfica y presentar la próxima clase en <i>original mecánico de la propuesta</i> .	Hojas de papel tamaño carta Bolígrafo Plumón.	Interrogatorio	1 clase	Observación	
Evaluar verbalmente los originales mecánicos en base a los criterios de unidad, carácter y originalidad.	Exposición grupal de los originales mecánicos para su evaluación.		Discusión dirigida	30 min.	Exploración	
Moderar los comentarios de evaluación al proceso y resultado de la técnica de graficación.	Evaluar verbalmente el proceso y los resultados obtenidos.		Discusión dirigida	15 min.	Exploración	

Realización de original mecánico de una identidad gráfica.



Técnica: ESTRUCTURA SINUOIDE

Objetivo: Diseñar un signo gráfico de carácter fantástico derivado de una estructura sinuóide que manifieste una relación semántica entre su forma y su "nombre" e implementarlo en la solución de un diseño.



FASE I	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
	Formación de equipos (4 a 6 integrantes) para el desarrollo de la técnica.	Integrar mesas de trabajo (3 por equipo)		Equipos de trabajo	5 min.	Observación	<i>Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)</i> Roberto Marín Ibañez, Saurrino de la Torre Ediciones Vicens Vives, España, 1991
	Proporcionar a los equipos varias hojas de papel translúcido.		Hojas translúcidas (copia) Bolígrafo.		5 min.		
	Explicar qué es una estructura sinuóide y solicitar la construcción de tres propuestas que no sean complejas ni simples.	Sobre una hoja de material translúcido hacer contacto con el bolígrafo y desplazarlo libremente siguiendo movimientos curvos en toda la extensión de la superficie superponiendo trazos pero sin despegar el bolígrafo para construir una estructura sinuóide. Repetir proceso para obtener 3 propuestas.		Exposición Demostración.	5 min.	Observación	

FASE II	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Identificar formas fantásticas	Incentivar al alumno a encontrar formas fantásticas partiendo del análisis visual de sus estructuras.	Analizar visualmente las estructuras diseñadas y a partir de sus trazos detectar 3 formas fantásticas y registrarlas en hojas superpuestas (una forma fantástica por hoja).	Hojas translúcidas (copia) Bolígrafo.	Demostración	10 min.	Observación	
Identificar formas fantásticas	Solicitar a los alumnos que complementen su esquemática forma fantástica con la inclusión de ojos, boca o algún elemento significativo que caracterice mejor la propuesta.	Considerar la modificación elemental de la forma fantástica mediante la inclusión de elementos que refuercen su identidad y la hagan más comprensible (ojos, boca, cola, dientes, etc.)	Hojas de papel traslucido Bolígrafo	Demostración	10 min.	Observación Exploración	
Interpretación y desarrollo gráfico de semántica predominante.	Supervisar la evaluación de propuestas de cada alumno al interior de cada equipo para general lluvia de ideas sobre la semántica predominante de cada forma.	Presentar al interior del equipo sus formas fantásticas y desarrollar lluvia de ideas para detectar la semántica más evidente (qué conceptos transmiten en primera instancia) y anotar los tres que se mencionen primero en la parte baja de cada hoja.	Hojas de papel Bolígrafo	Discusión dirigida	15 min.	Observación Exploración	

ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Evaluar por equipos el desarrollo gráfico de las propuestas que enfatizan la semántica predominante (una propuesta por alumno).	Seleccionar individualmente la mejor propuesta y desarrollar gráficamente en hojas tamaño carta los bocetos necesarios para enfatizar su semántica (manejo de volumen, grosor de línea, positivo-negativo, etc.)	Hojas de papel tamaño carta Bolígrafo	Discusión dirigida	15 min.	Observación Exploración	
Solicitar que cada alumno designe un nombre y lo integre a su forma fantástica, cuidando la unidad, el equilibrio y la armonía de su diseño.	Asignar un nombre a la forma fantástica adecuando formal y semánticamente y hacer bocetos de interacción (forma fantástica-nombre)	Hojas de papel Bolígrafo	Exposición oral Demostración Pizarrón Gis	5 min.	Observación Exploración	
Definir criterios para la realización del original mecánico de la interacción (forma-nombre)	Realizar original mecánico de la propuesta de interacción en blanco y negro con técnica y materiales libres.	Papel Cartón Tinta Computadora Etc.	Exposición oral Demostración	1 clase	Prueba de ejecución	
Evaluar verbalmente los diseños finales considerando los niveles semióticos (sintáctico, semántico y pragmático) y moderar comentarios sobre la experiencia de realizar este ejercicio.	Argumentar sus diseños y evaluar verbalmente el proceso y resultados de esta técnica de graficación		Discusión dirigida	30 min.	Observación Exploración	

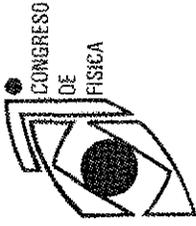
FASE IV

Diseño gráfico del nombre de identidad.



Técnica: ESTRUCTURA GRÁFICO SEMÁNTICA

Objetivo: Diseñar un signo gráfico sintético e impactante derivado de una estructura gráfica semántica y presentación en original mecánico blanco y negro como solución a una identidad gráfica.



FASE I	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Determinar tema y realización de lluvia de ideas sobre conceptos relacionados	Formar equipos de trabajo de 4 a 6 integrantes. Asignar un área o tema por equipo para la realización de la técnica. Nombrar un coordinador de equipo. Proporcionar hojas tamaño carta de papel translucido. Solicitar que cada equipo desarrolle una lluvia de ideas sobre conceptos relacionados con el área de trabajo.	Reunir grupos de tres mesas de trabajo para constituir el área para cada equipo.	Cuaderno Bolígrafo Hojas de papel translúcidas tamaño carta	Exposición oral.	10 min.	Observación	<i>Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)</i> Roberto Marín Ibañez, Saurnmo de la Torre. Ediciones Vicens Vives, España, 1991
Realizar lluvia de ideas sobre el tema asignado	En base al área de trabajo asignada por el profesor realizar una lluvia de ideas sobre conceptos relacionados, para esto el coordinador solicitará que los integrantes del equipo mencionen rápidamente los conceptos que en primer instancia se deriven del área de trabajo y los registrará en un listado (6-8 conceptos)			Exposición oral.	15 min.	Observación	<i>Diseñar programas.</i> Karl, Gersiner. Ed.GG. Barcelona.

FASE II	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Jerarquización de conceptos mediante una matriz de interacción	Supervisar la jerarquización de los conceptos mediante una matriz de interacción.	El coordinador moderará la jerarquización de los conceptos derivados de la lluvia de ideas de manera verbal y la registrará en una matriz de interacción para saber si un concepto es más, menos o igual de importante que otro en relación al área de trabajo asignada.	Cuaderno Hojas tamaño carta Bolígrafo.	Interrogación	15 min.	Observación Exploración	
FASE III	Representación estructural de los conceptos más importantes.	Vigilar la realización de bocetos que representen los conceptos más importantes del área asignada, estos deberán reflejar cada concepto a manera estructural y estar inscritos en un cuadrado de 10 cm por lado.	Escuadras Hojas de papel translúcidas Lápiz Bolígrafo.	Demostración	15 min.	Observación Exploración	

FASE IV ACTIVIDADES DEL PROFESOR ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS MATERIALES BÁSICOS PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS TIEMPO ESTIMADO TÉCNICAS DE EVALUACIÓN FUENTES DE APOYO

Supervisar en las mesas de trabajo los resultados de la interacción de estructuras del mismo concepto de conceptos diferentes.

Valorar y realizar en equipo la interacción de las estructuras mediante los recursos de superposición, reflexión, modulación, etc. registrando los resultados más prácticos en hojas de papel translúcido.

Hojas de papel translúcido
Bolígrafo
Lápiz
Etc.

Discusión dirigida

20 min.

Observación
Exploración

Combinación de estructuras y detección de signos abstractos.

FASE V

Ejemplificar en el pizarrón cómo detectar signos abstractos a partir de las estructuras diseñadas y solicitar a los alumnos que generen sus propuestas.

En base a las estructuras seleccionadas por el equipo derivar signos gráficos abstractos que representen el área de trabajo asignada en base a la síntesis, posibilidad de modulación y el carácter que presenten para desarrollar su estudio gráfico a fin de optimizarlos.

Hojas de papel translúcido
tamaño carta
Bolígrafo.

Exposición oral
Demostración
Gis
Pizarrón

20 min.

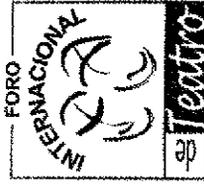
Observación
Exploración

Desarrollo gráfico de los signos resultantes.

FASE VI	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Anexar propuesta tipográfica que especifique la identidad del diseño.	En base al signo gráfico mejor desarrollado solicitar que constituyan una identidad gráfica que se inserte en el área de trabajo definida desde el inicio del ejercicio.	Selección tipográfica y desarrollo de bocetos para integrarla al signo diseñado otorgándole unidad, impacto, legibilidad y carácter. Seleccionar la mejor opción y realizar su original mecánico en blanco y negro en tamaño carta con técnica y material libre.	Catálogos tipográficos Hojas de papel tamaño carta Tinta Rapidographos Impresora Etc.	Exposición oral	20 min.	Observación y exploración Prueba de ejecución	
	Evaluar verbalmente los originales mecánicos y solicitar a los alumnos observaciones sobre esta técnica de graficación.	Exponer los trabajos a distancia para evaluar su impacto, su unidad y su semántica.		Discusión dirigida	30 min.	Observación Exploración	
	Compartir experiencias del proceso y resultado obtenido mediante esta técnica de graficación.						

Técnica: TACHONISMO

Objetivo: Diseñar un signo gráfico semántico y comprensible mediante trazos rápidos y expresivos producidos con materiales no convencionales e implementarlo en la solución a un proyecto de diseño o de experimentación plástica.



FASE I	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
	Solicitar en sesión previa los materiales idóneos para el desarrollo de esta técnica de graficación (abate lenguas, tiras de madera balsa, estopa, lazo, cordón, papel, tintas, acuarclas, etc).			Exposición oral.			<i>Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)</i> Roberto Marín Ibañez, Saturnino de la Torre. Ediciones Vicens Vives, España, 1991
Preparación de materiales	Indicar la distribución de mesas de trabajo formando una mesa redonda para todo el grupo y las restantes colocarlas al centro para la posterior evaluación de los resultados.	Formar mesa redonda para trabajar, las mesas restantes colocarlas al centro.		Exposición oral.	5 min.	Observación	<i>Hacia una pedagogía de la creatividad. (Expresión plástica)</i> Galia Seftovich, Gida Waisburp. Editorial Trillas 29 edición, México 1987.

ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Sugerir la preparación de materiales de trazo: abate lenguas y madera balsa con corte inclinado a manera de plumilla, cordón, mecate, papel o estopa; haciendo una mezcla que permita el trazo y colocar su papel y tinta muy cerca para aglizar su uso.	Hacer plumillas de abate lenguas o tiras de madera balsa, o mechas de papel torcido, mecate, etc. Y realizar algunos trazos de prueba en hojas de papel para seleccionar el instrumento de trazo, colocar muy cerca sus hojas de papel y su tinta.	Madera balsa Abate lenguas Estopa Papel Cordón Tinta Acuarela Etc.	Exposición oral.	5 min.	Observación	

FASE II

Producción gráfica sistemática de signos

Explicar la secuencia del ejercicio (producción de signos gráficos)	Graficar subsecuentemente las formas solicitadas por el profesor, en intervalos de 5 a 10 segundos (podrá realizar más de una propuesta de la forma en cuestión en tanto no se indique graficar otra forma)	Hojas de papel Abate lenguas Madera balsa Estopa Papel Etc.	Exposición oral.	1 min.	Observación	
---	---	--	------------------	--------	-------------	--

Mencionar la primera forma a graficar y esperar de 5 a 10 segundos antes de mencionar la siguiente, y así sucesivamente hasta dictar 8 a 10 formas por ejemplo (boca, ojo, mano, rostro, flor, fruto, objeto, animal, letra, etc.)

ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
--------------------------	----------------------------	--------------------	--------------------------------------	-----------------	------------------------	------------------

Durante la mención de las formas a graficar el profesor caminará dentro de la mesa redonda para observar la conducta de los alumnos al trabajar bajo presión de tiempo, con el propósito de moderar el intervalo de la forma siguiente.

En este recorrido tomará con cuidado las propuestas (ya que podrían estar húmedas) y las colocará en las mesas centrales para su evaluación visual por parte del grupo.

Tener cuidado de no superponer las propuestas ya que lo más probable es que algunas tarden en secar.

1 min.

Observación

FASE III

Moderar los comentarios sobre los resultados, a nivel grupal y cuestionar a los alumnos sobre posibles aplicaciones prácticas de sus formas en la solución de diseños o de experimentación plástica y solicitar que cada alumno seleccione su mejor propuesta.

Observar los trabajos de todos los compañeros y comentar los resultados obtenidos a nivel grupal considerando posibles aplicaciones prácticas de diseño o experimentación plástica y seleccionar de manera individual su mejor propuesta.

Discusión dirigida.

20 min.

Observación
Exploración

Selección de la mejor propuesta.

FASE IV	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
	Solicitar a los alumnos para la próxima clase la aplicación de su propuesta en la solución de un diseño o a la experimentación plástica.	Estudiar gráficamente su mejor propuesta para aplicarla a un soporte de diseño o para experimentar plásticamente con ella y presentar el resultado terminado la próxima clase con materiales, formato y técnica libres.	Papel Tintas Pinceles Impresora Etc.	Exposición oral.	1 clase	Prueba de ejecución	
	Moderar la evaluación del proyecto en base a la unidad y coherencia semántica.	Exponer los trabajos a distancia para su evaluación y comentar el proceso y resultados de esta técnica de graficación.		Discusión dirigida.	30 min.	Observación Exploración	
	Solicitar observaciones generales sobre esta técnica de graficación.						

Estudio tipográfico del resultado obtenido



Técnica: CUADRO DE POLOS

Objetivo: Con base en un tema establecido por el profesor diseñar un signo gráfico sintético y semántico a través de un cuadro de pertenencias y elaborar su original mecánico en blanco y negro anexando tipografía para enfatizar su identidad.



FASE I Determinar tema y realizar lluvia de ideas sobre conceptos	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Determinar tema y realizar lluvia de ideas sobre conceptos	Formar equipos al azar de 5 a 7 integrantes, nombrar un coordinador y solicitar que por equipo definan área de trabajo (ciencias, artes, etc) y ideas para detectar los conceptos más estrechamente relacionados.	Agrupar 3 mesas de trabajo para conformar el espacio de trabajo de cada equipo. Integrar equipos según criterios del profesor. El coordinador moderará la selección del área de trabajo y la realización de la lluvia de ideas sobre conceptos relacionados.	Cuaderno Bolígrafo.	Exposición oral.	15 min.	Observación	<i>Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)</i> Roberto Marín Ibañez, Santurmo de la Torre Ediciones Vicens Vives, España, 1991
FASE II Jerarquización de conceptos	Pedir a los alumnos que jerarquicen los conceptos obtenidos en la lluvia de ideas a través de una matriz de interacción.	El coordinador moderará la jerarquización de los conceptos resultantes por medio de una matriz de interacción.	Cuaderno Bolígrafo	Exposición oral.	10 min.	Observación	<i>El arte como oficio.</i> Bruno Munari. Nueva colección Labor. Ed Labor, Barcelona, 1980 <i>Métodos de diseño 3a.</i> Edición ampliada, ed. Gustavo Gili Barcelona, 1982

FASE III	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Realización de cuadro de pertinencias en base a los conceptos más importantes.	Explicar la construcción de un cuadro de pertinencias donde los alumnos deberán representar gráficamente la interacción de los conceptos más importantes.	Construir individualmente un cuadro de pertinencias donde se colocarán en sentido vertical los 3 ó 4 conceptos más importantes y también en sentido horizontal (procedimiento semejante a la construcción de una matriz de interacción) y representar gráficamente todas las relaciones posibles de los conceptos.	Lojas de papel tamaño carta Bolígrafo.	Gis y pizarra.	20 min.	Observación Exploración	
FASE IV	Selección de los mejores resultados gráficos.	Solicitar que cada equipo evalúe las propuestas gráficas de todos sus integrantes para seleccionar los mejores resultados gráficos.	Lojas tamaño carta Bolígrafo.	Discusión dirigida.	10 min.	Observación Exploración	

FASE V	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Desarrollo particular o combinado de los signos seleccionados.	Indicar mecanismos de estudio gráfico para la optimización de las propuestas (engrosamiento de la línea, manejo de masa, etc.) de manera particular o combinada en hojas tamaño carta para su evaluación a distancia.	Realizar individualmente el estudio gráfico de la propuesta elegida (inclusión de envoltente, aumento de grosor del ar, zonas positivo-negativo, etc.) para su selección (las propuestas deberán estar una por hoja de papel tamaño carta para su evaluación a distancia).	Hojas tamaño carta Bolígrafo	Exposición oral. Cis y pizarrón.	20 min.	Observación Exploración	
FASE V							
Propuesta tipográfica que enfatice la identidad del diseño.	Con base en la mejor solución que cada integrante del equipo seleccione, sugerir la implementación de tipografía para enfatizar el carácter del diseño y solicitar su original mecánico en tamaño carta para la siguiente clase (técnica y material libre).	Seleccionar el mejor diseño de cada integrante del equipo e implementar tipografía para enfatizar su carácter y realizar el original mecánico de la propuesta en tamaño carta con técnica y material libre.	Caratálogos tipográficos Hojas de papel tamaño carta Bolígrafo	Exposición oral.	15 min.	Observación Exploración Prueba de ejecución	

ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Moderar la evaluación de las propuestas por equipo y frente al grupo considerando la legibilidad, la semántica y el impacto.	Exponer por equipos sus originales y evaluarlos con base en la legibilidad, semántica y el impacto.	Tinta Instrumentos de precisión Impresora Etc.	Discusión dirigida.	30 min.	Observación Exploración	
Solicitar comentarios sobre el desarrollo y resultados de esta técnica de graficación.	Compartir verbalmente experiencias del proceso y resultados de esta técnica de graficación.		Discusión dirigida.	10 min.	Observación Exploración	



TÉCNICA: CÓDIGOS VALORATIVOS

Objetivo: Con base en un tema determinado por el profesor valorar la semántica más importante, en un cuadro de pertinencias y diseñar un signo que lo represente, y realizar su original mecánico blanco y negro.



FASE I	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Determinar tema y realizar lluvia de ideas sobre conceptos.	Formar equipos de trabajo al azar (5 ó 6 integrantes).	Distribuir las mesas de trabajo en grupos de 3 para delimitar espacio de trabajo.	Cuaderno y bolígrafo.	Exposición oral	15 min.	Exploración	<i>Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)</i> Roberto Marín Ibañez, Saturnino de la Torre Ediciones Vicens Vives, España, 1991
Integrar los equipos de 5 a 6 alumnos según criterio del profesor.	Asignar área de trabajo a cada equipo.	Integrar los equipos de 5 a 6 alumnos según criterio del profesor.					
Con base en el área de trabajo asignada el coordinador conducirá una lluvia de ideas solicitando al resto del equipo que mencionen los conceptos más relacionados a dicha área y enlistar de 6 a 8 conceptos.	Nombrar a un coordinador por cada equipo.	Con base en el área de trabajo asignada el coordinador conducirá una lluvia de ideas solicitando al resto del equipo que mencionen los conceptos más relacionados a dicha área y enlistar de 6 a 8 conceptos.					
Solicitar una lluvia de ideas sobre los conceptos más relacionados con el tema.							

FASE II	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Jerarquización de conceptos a través de una matriz de interacción.	Supervisar la evaluación de los conceptos mediante una matriz de interacción.	El coordinador moderará la evaluación de los conceptos mediante una matriz de interacción para conocer los conceptos más importantes.	Cuaderno Bolígrafo	Discusión por equipo	10 min.	Observación Exploración	
Representación gráfica de los conceptos más importantes.	Asesorar la representación gráfica por equipo de los conceptos más importantes.	Representar gráficamente cada equipo los conceptos derivados de la matriz de interacción en hojas tamaño carta y con bolígrafo, y seleccionar grupalmente los más relevantes.	Hojas de papel tamaño carta Bolígrafo	Mesa redonda por equipos	15 min.	Observación Exploración	

FASE III

FASE IV	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	MATERIALES BÁSICOS	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO ESTIMADO	TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	FUENTES DE APOYO
Estudio gráfico de los signos resultantes de manera independiente o combinada	Solicitar el desarrollo gráfico de las mejores propuestas considerando los criterios de síntesis, impacto, semántica y legibilidad, ya sea de cada signo independientemente o de manera combinada.	Con base en la selección de las propuestas desarrollarlas gráficamente en hojas de papel tamaño carta considerando la síntesis, el impacto, la semántica y la legibilidad, para elegir de manera individual la mejor solución a juicio de cada alumno.	Hojas de papel tamaño carta bolígrafo.	Discusión dirigida	20 min.	Observación	
Estudio gráfico de los signos resultantes de manera independiente o combinada	Ejemplificar en el pizarrón la interacción de los signos gráficos y la tipografía en el diseño de identidades gráficas y solicitar que elijan una tipografía adecuada para su propuesta.	Hacer bocetos con inclusión de tipografía a la mejor solución como propuesta de identidad gráfica.	Hojas de papel tamaño carta Catálogos tipográficos Ecuadras, Tinta Compás, Bolígrafo Impresora, Etc.	Gis y pizarrón	20 min.	Observación Exploración	
Estudio gráfico de los signos resultantes de manera independiente o combinada	Establecer características del original mecánico y fecha de entrega. Evaluar verbalmente los originales mecánicos.	Realizar el original mecánico con base en las especificaciones del profesor. Evaluar verbalmente los diseños considerando la semántica, síntesis y el impacto.			1 clase	Prueba de ejecución	
Estudio gráfico de los signos resultantes de manera independiente o combinada	Solicitar comentarios sobre el desarrollo y resultados de esta técnica de graficación.	Compartir experiencias a nivel grupal del desarrollo (resultado) de esta técnica de graficación		Discusión dirigida	30 min.	Exploración	

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

♦Esta investigación puede ser consultada para complementar el trabajo de los docentes en el área del Diseño Gráfico, ya que ofrece los principios básicos de un sistema de enseñanza donde la "transferencia de responsabilidad" es el factor decisivo para el logro de los objetivos de aprendizaje.

♦Aplicar los sistemas de evaluación que maneja el aprendizaje cooperativo, permite tener una comprensión global de los logros alcanzados por los alumnos en las tareas encomendadas durante todos los momentos de su desarrollo debido a que el profesor a través de la observación e interrogación (procedimientos informales) auxilia al alumno aún sin que él lo solicite, aclarando dudas y reforzando informaciones fundamentales para el cumplimiento de los objetivos de enseñanza aprendizaje.

♦Fomentar el trabajo y evaluación en equipo permite que el alumno asuma funciones y responsabilidades compartidas, logrando una interacción y participación equilibradas en cada uno de los integrantes de un grupo de trabajo, así como una actitud de tolerancia hacia la crítica de sus resultados.

♦La actitud del maestro mediador en el taller de diseño determina el resultado y alcances del trabajo de sus alumnos, debido a que él es el principal promotor de los valores y actitudes en cada una de las tareas dentro y fuera del aula; al interior, para lograr un ambiente apropiado mediante la organización del espacio físico y la asignación de actividades que favorezcan la buena interacción de los alumnos y al exterior por la motivación que logre en ellos para fomentar su curiosidad de conocimiento y su audacia en la resolución de sus diseños.

♦Las técnicas didácticas aquí expuestas constituyen un material para potenciar la capacidad creativa de los alumnos, al integrar en sus procesos de trabajo elementos que sistematicen sus actividades pero a la vez que resulten dinámicos y lúdicos, siempre orientados a objetivos concretos de diseño.

♦ Los alcances de éstas técnicas didácticas son determinados por la creatividad, audacia y compromiso que la participación del maestro-mediador manifieste al momento de aplicarlas, ya que sin duda su experiencia aportará dimensiones nuevas en cada una de ellas, contribuyendo así, en la constitución de una didáctica específica para el Diseño Gráfico.

♦ Las fichas pedagógicas que auxilian la aplicación de las técnicas didácticas expuestas, son sólo un recurso de autorregulación para el profesor y pueden tener un carácter opcional, ya que si la explicación de cada técnica es comprendida, es susceptible de ser aplicada con las modificaciones que se juzgue conveniente.

♦ Al desarrollar la presente investigación, se detectó la necesidad de constituir documentos similares que reflejen la filosofía pedagógica de los profesores y de las instituciones educativas donde prestan sus servicios académicos para que los lectores puedan confrontarlas con las propias y se establezca un mecanismo de retroalimentación que permita elevar la calidad de la enseñanza del Diseño Gráfico.

♦ El modelo pedagógico del aprendizaje cooperativo no sólo es aplicable a la materia de diseño, sino a cualquier materia de cualquier nivel educativo, ya que su principio rector: “el maestro aprende mientras enseña y el alumno enseña mientras aprende” es el fundamento principal para lograr un aprendizaje significativo.

♦ El aprendizaje cooperativo no es la única vía para la enseñanza del Diseño Gráfico, pero sí aporta elementos pedagógicos que contribuyen en un incremento en su calidad, al ofrecer un enfoque distinto de la función del profesor, el alumno y del espacio físico.

REFERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baena, P.G. (1989). *Instrumentos de investigación*. México: Editores Mexicanos Unidos.
- Cárdenas, C.M.A. (1983). *Programa de curso de introducción a las artes gráficas en la Universidad Iberoamericana*. México: UIA
- Díaz, B.A. y Hernández, R.G. (2000). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill.
- Ferreiro, G.R. y Calderón, E.M. (2000). *El ABC del aprendizaje cooperativo Trabajo en equipo para enseñar y aprender*. México: Trillas.
- García-Pelayo y C.R. (1980). *Pequeño Larousse Ilustrado*. México: Larousse.
- González, M. y González, O. (1996). *Modelo de Investigación en la Acción*. En Tendencias Pedagógicas Contemporáneas (pp. 121-130). Ibagué, Colombia: El Poirá Editores e Impresores S A
- González, O. (1996). *El enfoque Histórico-Cultural como fundamento de una concepción pedagógica*. En Tendencias Pedagógicas Contemporáneas (pp. 147-177). Ibagué, Colombia: El Poirá Editores e Impresores S.A.
- Ibañez, R.M. y De la Torre, S. (1991). *Manual de la Creatividad*. España: Ediciones Vicens Vives.
- Jones, CH. (1982). *Métodos de Diseño*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Llovet, J. (1981). *Ideología y metodología del diseño*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Morris, CH. (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Barcelona: Paidós.
- Pérez, R.G., Aguirre, L.M.E., Arredondo, G.M. (1972). *Manual de didáctica general*. México: Centro de didáctica UNAM.
- Rodríguez, E.M. (1990). *Manual de creatividad*. México: Trillas
- Rodríguez, E.M. (1991). *Creatividad en la Investigación Científica*. México: Trillas.

HEMEROGRÁFICAS

- Cortés, P.U. (1998). Hacia una nueva cultura del diseño gráfico. *DX Estudio y experimentación del diseño*. 3, 49-50.
- Barroso, F. (1998). Identidad en la multitud. *DX Estudio y experimentación del diseño*. 2, 14-21.
- Herrera, B.M. (1998). La era de la creatividad. *DX Estudio y experimentación del diseño*. 1, 26-29.
- Hirata, M. (1997). El retro. *Matiz Gráfico del diseño internacional*. 6, 6-11.
- Klausen, A.M. Y T. Moshus, P. (1998). La imagen de los juegos olímpicos de Lillehammer'94). *Matiz Gráfico del diseño internacional*. 15, 34-41.
- Maulcón, R. (2001). El arte, la comunicación y una perspectiva de acción para la enseñanza del diseño gráfico. *San Rafael. Reporte académico*. 18-19, 20-31.
- Sama, G. (1997). Al rescate del olvido, México y el retro. *Matiz Gráfico del diseño internacional* 6, 38-41.
- Segrera, A. (2000). Diseño post-industrial un camino a la madurez. *DX Estudio y experimentación del diseño*. 9, 14-17.

OTRAS

- Costa, J. (1998). *Manifiesto por el diseño del siglo XXI*. Encuentro de estudiantes de diseño. Habana, Cuba, 11-14 Junio, (PAPER)
- Cheda, L.M. (1998). *Formación de equipos de trabajo*. PalCo, La Habana, Cuba. 11 Junio, (PAPER).
- García, L. (1998). La creatividad. *La ingeniería del pensamiento*. <http://jliusgarcia.tripod.com/>
- ITESM, (2000). Aprendizaje Cooperativo. *Centro de innovación y Tecnología Educativa*. www.gda.itesm.mx
- Penagos (1998). Creación o resolución de problemas *Creatividad y solución de problemas*. webserver.pue.udlap.mx/~raluni/crea.html.
- Reséndiz, J.A. (2001). *Criterios de evaluación en trabajos académicos*. Secretaría Académica de la ENAP. Xochimilco, D.F 4 octubre, (PAPER).
- Rivera, A. (1999). *La enseñanza del diseño gráfico*. Universidad Simón Bolívar, México, 20 de Marzo, (PAPER).

FUENTES CONSULTADAS

FUENTES CONSULTADAS LIBROS

- Baena Paz, Guillermina. *Instrumentos de investigación*. Editores Mexicanos Unidos, México. 1986 13a. Edición, 1989, 7a. Reimpresión.
- Canfux, Verónica/ Castellanos, Ana V./ Corral, Roberto/ González, Miriam/ González, Otmara/ Hernández Adela/ Ojalvo, Victoria/ Rodríguez, Ada G./ Rojas, Ana Rosa/ Sanz, Teresa/ Vinas, Gladis. *Tendencias pedagógicas contemporáneas*. El Poirá editores e impresores S.A., Ibagué, Colombia, 1996.
- Cárdenas Cantú, Ma. Antonieta. Tesis de Licenciatura "Programa para el curso de introducción para las artes gráficas en la Universidad Iberoamericana" Universidad Iberoamericana, México, 1983.
- Díaz Barriaga Arceo, Frida. Hernández Rojas, Gerardo. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. Ed. Mc Graw Hill. México, 2000.
- Dondis, Andrea. *La sintaxis de la imagen (introducción al alfabeto visual)*. Ediciones Gustavo Gili, México, 1992.
- Ferreiro Gravie, Ramón y Calderón Espino, Margarita. *El ABC del aprendizaje cooperativo*. Trabajo en equipo para enseñar y aprender. Ed. Trillas, México, 2000. Primera edición.
- García-Pelayo y Cross, Ramón. *Pequeño Larousse Ilustrado*. ediciones Larousse, México, 1980.
- Gersiner, Karl. *Diseñar programas*. Ed. G.G., Barcelona, 1979.
- Ibañez, Roberto Martín y De la Torre Saturnino. *Manual de la creatividad (aplicaciones educativas)*. Ediciones Vicens Vives, España, 1991.
- Jones, Christopher. *Métodos de diseño*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España. 1982, 3a. Edición ampliada
- Llovet, Jordi. *Ideología y metodología del diseño*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1989.

- Morris, Charles. *Fundamentos de la teoría de los signos*. Ed Paidós Comunicación. Barcelona, 1985. Primera edición.
- Munari, Bruno. *El arte como oficio*. Nueva colección Labor. Ed. Labor, Barcelona, 1980.
- Olivares Ruiz, Joel y Velez Cea, Manuel. *Curso de metodología de la creatividad para el diseño gráfico*. Universidad de Granada, España, 1994.
- Pérez Rivera, Graciela; Aguirre Lora María Esther y Arredondo Galván, Martín. *Manual de didáctica general, curso introductorio*. Centro de didáctica UNAM, México, 1972, primera edición.
- Rodríguez Estrada, Mauro. *Manual de creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo*. Ed. Trillas, México, 1990, 2a. edición.
- Rodríguez Estrada, Mauro. *Creatividad en la investigación científica*. Ed. Trillas, México, 1991.
- Sefchovich, Galia y Waisburd, Gida. *Hacia una pedagogía de la creatividad*. Editorial Trillas, 29 edición, México, 1987.

REVISTAS

Cortés Padilla, Ubaldo.

"Hacia una nueva cultura del diseño gráfico"

DX. Estudio y experimentación del diseño.

México, D.F

No.3 , Año 1, Julio-Agosto 1998.

pp 49-50.

Barroso, Eduardo.

"Identidad en la multitud"

DX. Estudio y experimentación del diseño.

México, D.F

No. 2, Año 1, Mayo-Junio, 1998.

pp. 14-21

Herrera Bonilla, Manuel.

"La era de la creatividad. Advenimiento de la 4a.ola"

DX. Estudio y experimentación del diseño.

México, D.F

No 1, Año 1, Marzo-Abril, 1998.

pp. 26-29

Hirata, Miguel.

"El retro"

Matiz Gráfico del Diseño Internacional

México, D.F

No. 6, Año 1, Vol. 1, 1997.

pp. 6-11

Klausen, Arne Martin y T. Moshus, Petter.

"La imagen de los juegos olímpicos de Lillehammer'94"

Matiz Gráfico del Diseño Internacional

México, D.F

No. 15, Año 2, Vol. 2, 1998.

pp. 36-41

Mauleón Rodríguez, J. Rafael

"El arte, la comunicación y una perspectiva de acción para la enseñanza del diseño gráfico"

San Rafael. Reporte académico

México, D.F

No. 18-19, Año 6, Otoño-Invierno 2001.

pp. 20-31

Sama, Gabriel.

"Al rescate del olvido: México y el retro"

Matiz Gráfico del Diseño Internacional

México, D.F

No. 6, Año 1, Vol 1, 1997.

pp. 38-41

Segrera, Arturo.

"Diseño post-industrial, un camino a la madurez"

DX. Estudio y experimentación del diseño.

México, D.F

No. 9, Año 2, Junio-Julio, 2000.

pp. 14-17

Universidad Iberoamericana

Departamento de diseño industrial y gráfico.

Cuadernos de diseño 2.

México

1983.

OTROS

Costa, Joan (1998)

Manifiesto por el diseño del siglo XXI

Encuentro de estudiantes de diseño

Habana, Cuba

11-14 Junio (PAPER).

Cheda López, Magali.

Formación de equipos de trabajo.

Sala 7 Palacio de convenciones (PALCO)

La Habana, Cuba

11 Junio, 1998, 18:00 hrs.

García, Luis.

"La creatividad"

La ingeniería del pensamiento.

<http://jluisgarcia.tripod.com/>

05/03/98.

Kaye, 1992 en ITESM 2000

Aprendizaje colaborativo

ITESM Campus Guadalajara

<http://www.gda.itesm.mx>

Centro de innovación y tecnología educativa

murzua@campus.gda.itesm.mx

Penagos Corso, Julio César.

"Creación o resolución de problemas"

Creatividad y solución de problemas

webserver.pue.udlap.mx/~raluni/crea.html.

Reséndiz González, Jaime A.

Criterios de evaluación en trabajos académicos.

Secretaría General de la ENAP.

Xochimilco, D.F.

4 de octubre de 2001, 18:00 hrs.

Rivera, Antonio.

La enseñanza del diseño gráfico

Auditorio de la Universidad Simón Bolívar

DF México

20 Marzo de 1999, 9:00 hrs.

ANEXO

ALUMNOS PARTICIPANTES (En la ejemplificación de las técnicas)

Dimensiones semióticas

Saúl Silva Mejía
Jocelyn Mayra Buendía Antonio

Analogía formal

Karen Ducoing Marín
AnaPineda Hernández
Andrea Yadira Rojo Contreras
Irene Sandoval Pérez
Ixchel Ocampo Murcia
Blanca Patricia Flores Salazar
Itzel Lucas Alvarado

Niveles de estímulos visuales

Blanca Patricia Flores Salazar
Ana Pineda Hernández
Arturo Enrique García Espino
Maya Selene García López

Todos contra todos

Blanca Patricia Flores Salazar
Arturo Enrique García Espino

Estructura sinuoide

César Ugalde Cardoso
Ana Pineda Hernández
Israel Mendoza Sosa

Estructura gráfico semántica

Karen Ducoing Marín
Ana Pineda Hernández
Israel Mendoza Sosa

Tachonismo

Roxana Rojas Linares
Ana Pineda Hernández
Saúl Silva Mejía

Cuadro de polos

Israel Mendoza Sosa
José Michel Álvarez Candelario
Ixchel Estrada Díaz

Códigos valorativos

Sandra Margarita Beltrán Flores
Ana Pineda Hernández
Ixchel Estrada Díaz