

872731

1

UNIVERSIDAD DON VASCO A.C.



Incorporada a la Universidad
Nacional Autónoma de México
Escuela de Diseño Gráfico

MANUAL
de **Técnicas** y
Recursos
DIDÁCTICOS

297647

.....
Para docentes de nivel medio superior y superior
.....

Tesis profesional que para obtener el Título de
Licenciado en Diseño Gráfico

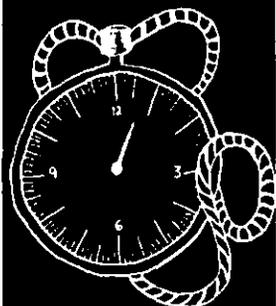
presenta:

María Dolores Cárdenas Ceballos

Uruapan, Mich.

Junio 2000

aprendizaje



educación
superior



docencia

técnicas



didácticas





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Dedicatoria

A toda mi familia, que es lo más grande que tengo en la vida.

A mis papás que me han apoyado en cada momento de mi vida. Los quiero con todo mi corazón.

A mis hermanos y hermanas que los quiero muchísimo.

A mis sobrinos que son mi adoración.

A mi abuelita Cristina que la quiero mucho.

Agradecimientos

A Dios por haberme dado la oportunidad de vivir y lograr mi meta.

A mis papás por su gran amor, paciencia y apoyo incondicional. En especial a mí mamá que me apoyó y aconsejó cuando más lo necesitaba.

A mis hermanos Carlos, Pepe, Aurelio, Adriana, Mónica, Miguel, Roberto y Jorge por creer en mí y apoyarme siempre.

A mis amigas Vanessa, Alejandra y Viviana que me apoyaron en todo momento.

A mis maestros Araceli, Kenneth, Denyse, Beto, Georgina, Sergio y Minerva que contribuyeron a mi formación profesional. Gracias.

Al director Arq. Javier Gutiérrez que nos apoyó siempre a todo el grupo.

Índice General

PRIMERA PARTE

Introducción _____ 9

Problemática y Objetivos _____ 11

CAPÍTULO 1

Educación _____ 15

Educación Media Superior

Calidad de la Educación Media Superior
y Superior en México

Conceptualización de la Docencia

Formación Docente

Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Conceptualización de la Didáctica

Recursos Didácticos _____ 22

Recursos Materiales

Tipos

Criterios de Selección

Recursos no Materiales

Tipos de técnicas

Manuales Didácticos Existentes _____ 39

Preescolar

Educación Básica

Medio Superior

Condiciones de los Manuales

CAPÍTULO 2

Diseño Gráfico _____ 45

Concepto

Historia del Diseño Gráfico	
Diseño Gráfico en México	
Áreas del Diseño Gráfico	
Metodología	
Composición y Equilibrio	
Diseño Editorial para un Manual _____	56
¿Qué es un Manual?	
Función de un Manual	
Elección del Formato	
Retícula	
Ancho de Columna	
Tipografía	
Letras Base y Resalte	
Pie de Foto	
Construcción de la Mancha	
Interlineado	
Folios	
Blancos	
Composición y Equilibrio	
Color	
Portada	
Lomo	
Contraportada	
Imágenes	
<i>Fotografía</i>	
<i>Ilustración</i>	
<i>Estilización</i>	

<i>Caricatura</i>	
Técnicas de Impresión y Acabados _____	74
Litografía Offset	
Serigrafía	
Flexografía	
Huecograbado	
Acabados	
Papel	
Conclusiones _____	83

SEGUNDA PARTE

CAPÍTULO 3

Proceso de Diseño _____	89
-------------------------	----

CAPÍTULO 4

Aportación _____	119
Manual de Técnicas y Recursos Didácticos	
Conclusiones _____	177
Bibliografía _____	179

PRIMERA

PARTE

Introducción

El Diseño Gráfico es considerado una disciplina que se encarga de dar solución a ideas, por medio de la comunicación visual, y su creación debe ser estética y funcional, por lo que se encuentra en constante evolución. Debido a ello el diseñador tiene un gran campo de acción y puede trabajar en cualquier área como es: la señalización, el diseño publicitario, audiovisual, envase y embalaje, imagen corporativa y el diseño editorial, ésta última es la que da vida a libros, folletos, revistas, guías, manuales, periódicos, etc, en los cuales se debe lograr que la composición de imágenes e información textual se presente en forma creativa y funcional, para que llame la atención del público al que se dirige además de promover un aprendizaje.

Los libros son herramientas utilizadas mayormente en instituciones universitarias de todos los niveles, en las de educación medio superior y superior los libros juegan un papel trascendente ya que tiene como objetivo formar al alumno en todas sus áreas del ser humano tanto intelectual, humana, social como la profesional.

Dentro de todas las instituciones educativas el papel del docente es muy impactante pues, es el responsable de guiar el desarrollo de los educandos, por ello es importante dotarlo de herramientas que hagan eficiente su labor. A partir de dicha situación y retomando la trascendencia comunicativa de los medios impresos, ésta investigación presenta como objetivo, crear un manual práctico y funcional que contenga como temática “técnicas y recursos didácticos” que sirvan de apoyo al maestro para la transmisión clara y eficaz de los contenidos de su materia.

Problemática y Objetivos

La educación tiene como finalidad, desarrollar las potencialidades del ser humano, para lograr este objetivo se han generado procesos formales e informales, los primeros cimentados en instituciones educativas, donde los actores principales son maestro y alumno, los cuales producirán una serie de experiencias que permitan al estudiante desarrollarse física, mental y socialmente; así ambos al relacionarse, entorno a un conocimiento determinado generan un proceso educativo.



Alumnos en proceso de aprendizaje.

Dentro de ese mismo proceso, el maestro posó la función de ser un guía, coordinando y asesorando el aprendizaje del alumno de acuerdo a la concepción que tenga de educación, enfocará su práctica docente conforme algún modelo didáctico regido por una base ética y promoviendo una constante evolución. Debido a la trascendencia de la labor del docente del nivel medio superior y superior dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario que éste conozca el uso de las técnicas didácticas y los recursos materiales que le brindarán apoyo en la metodología a seguir para cada uno de los contenidos y así desempeñar mejor su práctica generando aprendizajes significativos en sus alumnos.

Dentro de éste marco, es decir, en el logro de los objetivos docentes se presentan diversos problemas que obstaculizan el pleno cumplimiento de la práctica docente tales como:

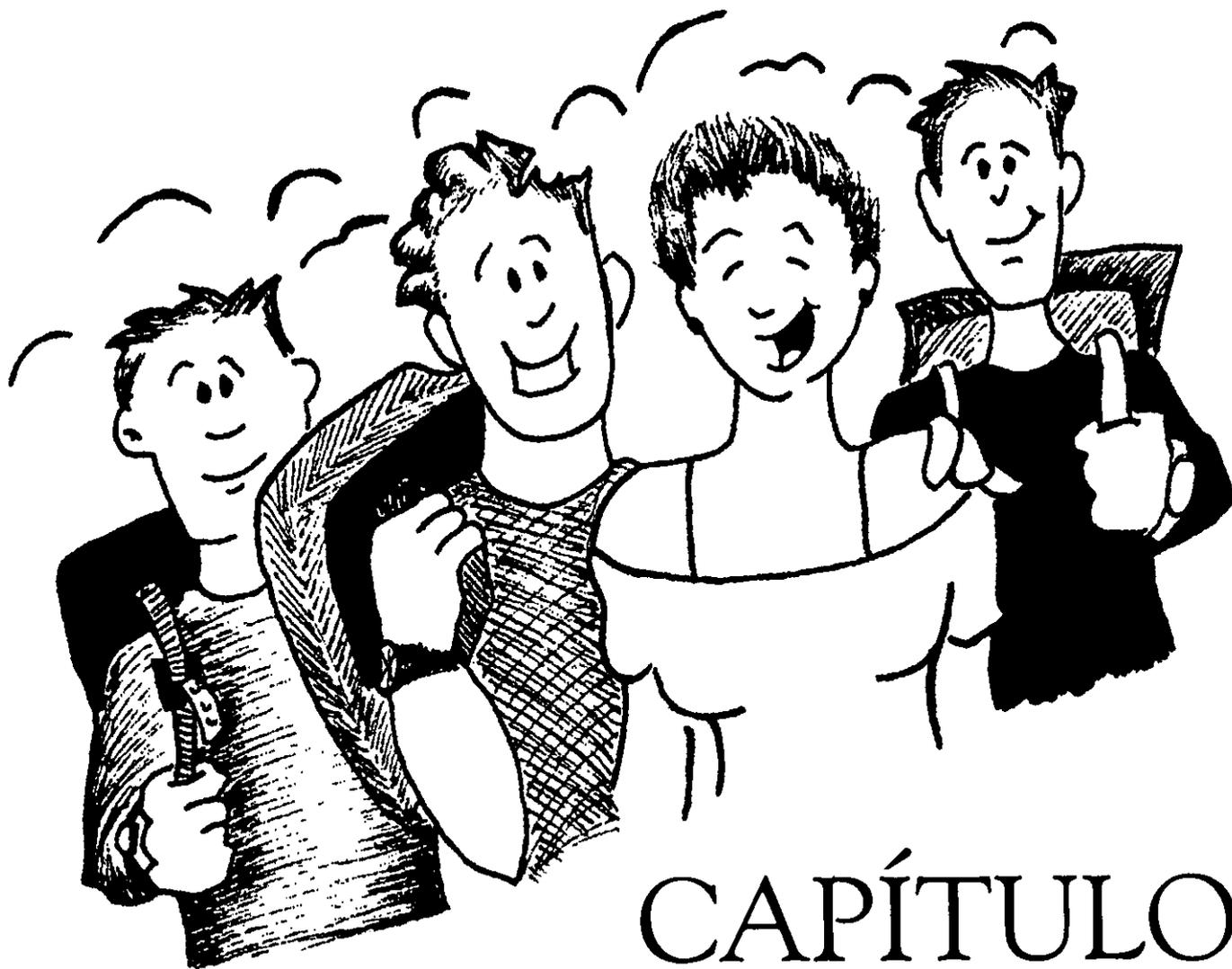
- 1.- La mayoría de los maestros del nivel superior no son maestros de carrera, sino profesionistas que se han hechos expertos en el enfoque práctico de sus materias, pero desconocen muchas veces el aspecto didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 2.- La información que existe sobre las técnicas didácticas y los recursos materiales, se encuentra dispersa en distintos documentos.
- 3.- Al no tener la información recopilada en un sólo documento, el docente se ve limitado, por no conocer las diferentes opciones que puede tener para transmitir sus conocimientos de una forma clara y didáctica, para lograr así el 100%.

Por ello, surge la necesidad de diseñar un manual, que contenga la información necesaria sobre las técnicas didácticas y los recursos materiales que le van a brindar apoyo al docente,

del cual tome la que mejor se adapte a los objetivos fijados en el programa de sus materias. Y por medio del Diseño Editorial se le va a dar forma, cumpliendo con las características de ser práctico y funcional.



Docente del nivel superior



CAPÍTULO

La Educación

1

La Educación

Durante toda la vida el ser humano se ve inmerso en un proceso educativo, que implica cambios en el individuo, pasando por diversas etapas que generan en el un desarrollo. Este proceso debe ser dinámico ya que el individuo se concibe como una persona en constante evolución llena de un cúmulo de capacidades y habilidades que le permiten interactuar con otras personas en la creación de su propio conocimiento, causando una transformación que lo ayuda a desarrollar y enriquecer las capacidades que como ser humano tiene. Su reflexión, su crítica y su análisis se va



Individuos inmersos en un proceso educativo

perfeccionando para adquirir habilidades con las que pueda actuar frente a nuevas situaciones y problemáticas que se le van presentando, de las cuales, puede utilizar experiencias anteriores para modificarlas de acuerdo a una nueva situación, tomando en cuenta las necesidades individuales y sociales en busca del perfeccionamiento y la realización de éste como tal.

Educación Media Superior

Es la enseñanza que conduce a los estudios superiores, es decir, a la formación profesional, en donde también, se seleccionan las técnicas y procedimientos que permitan al estudiante adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes con las que podrá tener éxito

posteriormente, tanto al realizar estudios de licenciatura como al incorporarse al mercado de trabajo.

Educación Superior

Se brinda en instituciones universitarias, las cuales parten de la concepción de formar a futuros profesionistas.

Sus objetivos son:

- *Ser un componente esencial y permanente del desarrollo.
- *Participar eficientemente en el fortalecimiento de la capacidad nacional para asimilar y producir avances científicos, tecnológicos y de otro tipo e incorporarlos al desarrollo del país.
- *Contribuir al incremento de la producción en sus diversos sectores.
- *Ayudar activamente a la extensión de los servicios educativos, sociales y asistenciales.



Estudiantes que reciben la educación superior

Calidad de la Educación Media Superior y Superior en México

La calidad de la educación está representada por la medida en que las instituciones que las imparten, cumplen las funciones que la sociedad les ha asignado, como son las de naturaleza académica, ocupacional, distributiva política y cultural. Por ello, las Instituciones de Educación Media Superior (IEMS) y Educación Superior (IES) deben de satisfacer los siguientes criterios:

- 1.- **Relevancia**, refiere al grado en que los objetivos de la educación responden efectivamente en las necesidades, aspiraciones e intereses de los sectores que se dirigen. Con el propósito de impartir conocimientos, desarrollar actitudes y habilidades e internalizar los valores que requiere cada uno de los sectores demandantes.
- 2.- **Equidad**, donde hay una justa distribución de oportunidades educativas.
- 3.- **Efectividad**, refiriéndose a la medida a que los objetivos que propongan se logren realmente.
- 4.- **Eficiencia**, refiere a la educación que se obtiene entre los resultados de la misma y los recursos disponibles con que se cuenta.

Conceptualización de la Docencia

La docencia es una profesión que va más allá de la simple transmisión de conocimientos, que implica la producción intelectual del docente mismo; reconociendo la estructuración de un pensamiento propio y fundamentado en el ámbito de lo social; por tanto la sociedad necesita de los servicios de éste, el cual debe poseer los conocimientos que va a impartir y así mismo seguir preparándose. Debe regirse en una base ética por lo que debe estar en constante evolución, al tanto de lo que ocurra, ello, para orientar acerca del



Todo docente se rige en una base ética en la que debe estar en constante evolución

modo de como realizar sus funciones en el momento de prestar sus servicios; también debe conocer la didáctica logrando tener conciencia de su enseñanza, razonando en la relación de “maestro alumno”, para hacer significativos los aprendizajes que logra en sus alumnos.

Formación Docente

La formación del docente se ha institucionalizado especialmente en el nivel superior donde más del 90% de los profesores son profesionistas egresados de alguna licenciatura o carrera técnica,



Instituciones educativas como la UNAM, ofrecen programas de formación docente

que no han realizado estudios especiales que los capaciten para ejercer la docencia. Pero el hecho de ser expertos en su área o materia los hace ser docentes, implicando con ello, que sean capaces de enseñar sus conocimientos profundamente para que los alumnos aprendan con eficacia lo que se les enseña.

Por ésta causa, la mayoría de las instituciones de educación superior tanto públicas como privadas han desarrollado programas de formación docente, que tienen por objetivo proporcionar la actualización de conocimientos propios de la disciplina que imparten, así como elementos (pedagógicos) didácticos que se requieren para la efectividad de su práctica educativa, no olvidando por supuesto la formación humana que permita interactuar empáticamente con sus alumnos.

Proceso de Enseñanza Aprendizaje

La educación que el individuo recibe se presenta de manera no intencionada e intencionada, la primera se da en el marco de su contexto natural, es decir, la interacción cotidiana. De ésta forma la sociedad, la iglesia y su familia, pueden contribuir a la educación sin tener la intención formal de hacerlo. La segunda es la que la escuela proporciona, educando en forma organizada y sistematizada; la cual es denominada como educación formal.



La enseñanza y el aprendizaje que constituye el proceso educativo escolar son responsabilidad del docente y del alumno

Se determina educación al proceso que genera en el individuo una transformación que puede ser manifestada en su conducta haciendo referencia a una cambio total del mismo, que abarca su pensamiento, afecto y comportamiento ampliando y perfeccionando así, su esfera de conocimientos, capacidades y valores. El proceso de enseñanza-aprendizaje dependerá entonces de la concepción que se tenga de educación de la cual partan los objetivos educativos, planteados por el docente como también de la estructuración,

organización, sistematización de contenidos y experiencias de aprendizaje, de los medios técnicos y de la metodología didáctica, así como el ambiente educativo que en torno al alumno se esté generando.

Del ambiente de trabajo que produzcan maestro-alumno se producirán una serie de experiencias que permitan al estudiante aprender y desarrollarse física, mental y socialmente; dependiendo de las experiencias que se generen en el mismo.

La enseñanza y el aprendizaje que constituye el proceso educativo escolar son responsabilidad directa del docente y del alumno. Para ello, el docente es el encargado de coordinar y asesorar el aprendizaje de los estudiantes, por lo que deben

poseer los suficientes conocimientos acerca de la naturaleza del individuo y de su personalidad.

También debe conocer claramente los objetivos de su enseñanza a través del dominio de la didáctica con la que mejo-

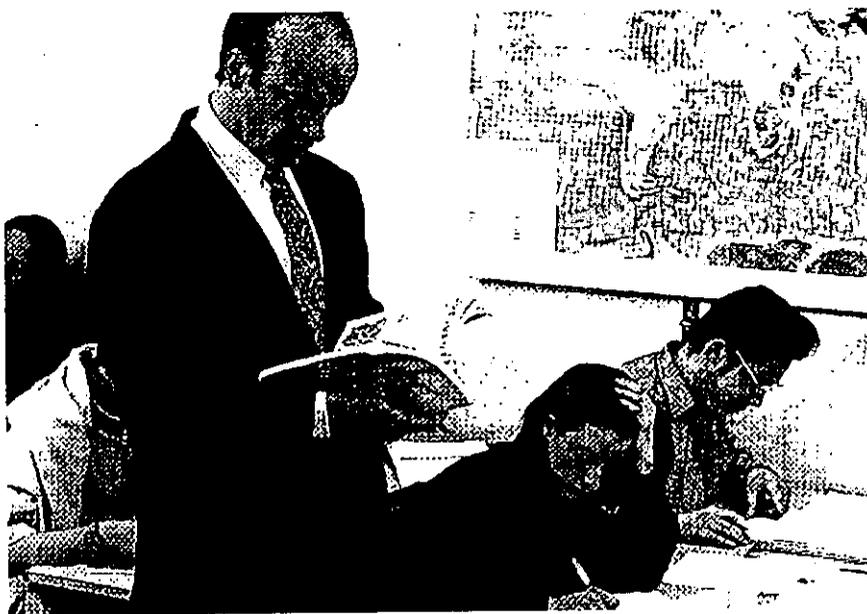
rá su actividad escolar dándole conciencia de saber que problemas tiene con su enseñanza y así, solucionarlos por medio de las técnicas y recursos materiales didácticos, en beneficio de la formación del profesionista.



Del ambiente de trabajo que constituyan maestro y alumnos se generan experiencias que permiten al estudiante desarrollarse como ser social

Conceptualización de la Didáctica

Proviene del griego, *didaskain* que significa "enseñar". La didáctica surge como una disciplina encargada de realizar un estudio reflexivo sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y los elementos que intervienen en él.



Por medio de la didáctica el docente crea conciencia sobre su actividad

La didáctica tiene como fin humanizar al profesor para permitirle razonar sobre su actividad docente y la relación que existe entre maestro y alumnos.

Por tanto su estudio es necesario para que la enseñanza sea más eficiente a las necesidades e intereses de los alumnos y de la sociedad, de tal modo que el proceso de enseñanza aprendizaje sea didáctico y significativo.

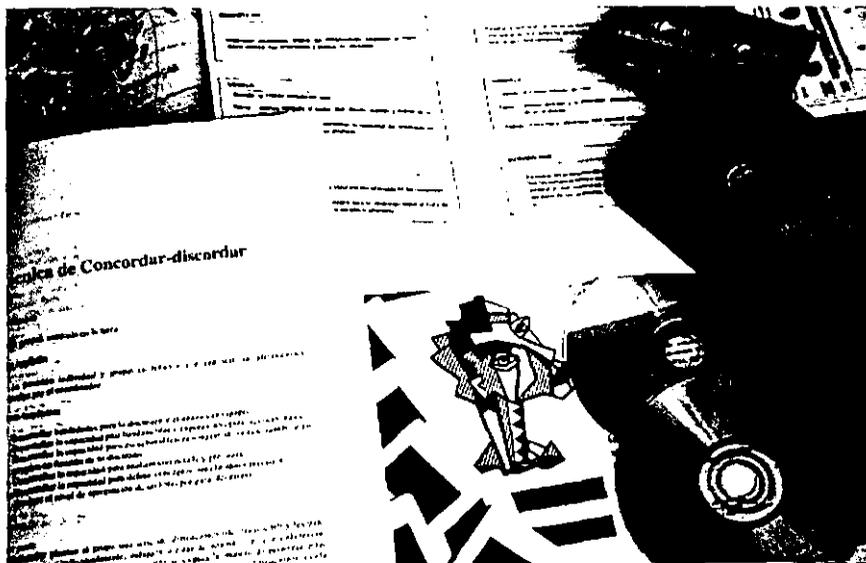
Recursos Didácticos

Son auxiliares educativos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos, permitiendo la obtención de experiencias educativas muy significativas; las cuales cumplen con la función de ser un apoyo para mejorar la práctica docente,

y por medio de estos hacer más efectivas sus clases, además de ayudarlo a lograr sus objetivos fijados en su programa.

Los recursos didácticos deben adquirir un carácter estrictamente dinámico y sobre todo funcional que enriquezca el aprendizaje del alumno para que éste se desarrolle como individuo y ser social.

Podemos definir a los Recursos Didácticos como una organización de elementos materiales (visuales, auditivos y audiovisuales) y no materiales (técnicas didácticas) los cuales, para llevarse a cabo se combinan para lograr que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea eficaz.



Los recursos didácticos son una organización de elementos materiales y no materiales

Recursos Materiales

Estos recursos apoyan a los recursos no materiales (técnicas) su finalidad es facilitarle al docente su práctica, logrando dinamizarla y así mismo enriquecer el conocimiento de los estudiantes.

Tipos:

MATERIALES VISUALES

Libros, revistas y textos programados.

Su uso es de vital importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se utilizan para que el alumno:

*Medite, verifique, amplíe y adquiera una visión más completa de la materia.

- *Aprecie los diferentes puntos de vista o enfoques sobre un mismo tema.
- *Así también se interese por temas de diversa índole.
- *Aprenda a captar, enjuiciar y formarse criterios propios.
- *Esté en contacto con la cultura y los progresos de la misma.



Recursos materiales visuales, facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje

Algunos materiales de tipo visual son:

Rotafolio

Consiste en una serie de láminas unidas que pueden rotarse.

Se utiliza para:

- *El desarrollo sintético de un tema e ilustrar un proceso o fenómeno.

Es conveniente que:

- *Los textos sean sencillos y breves.
- *Las ilustraciones sean claras, sugerentes en ocasiones cómicas.

Carteles

Consiste en láminas sueltas, contienen dibujos, gráficas, frases, etc.

Se utiliza para:

- *Propiciar una discusión reflexiva.
- *Despertar el interés por asuntos de diversa índole.
- *Estimular la capacidad creadora.

Es conveniente que:

- *Tengan un aspecto atractivo, logrado mediante la combinación de elementos, colores ,etc.



Por medio de este recurso didáctico material visual, se estimula la capacidad creadora del estudiante

Gráficas

Se utilizan para:

- *Representar cualitativa o cuantitativamente un hecho, proceso, etc.
- *Favorecer la interpretación reflexiva y fundamentada de los cambios manifestados en determinado fenómeno.

Es conveniente que:

- *Para su elaboración y manejo se aplique lo que el alumno ha aprendido.
- *Se confeccionen de diferente forma de acuerdo con las necesidades y exigencias de los hechos, datos, etc

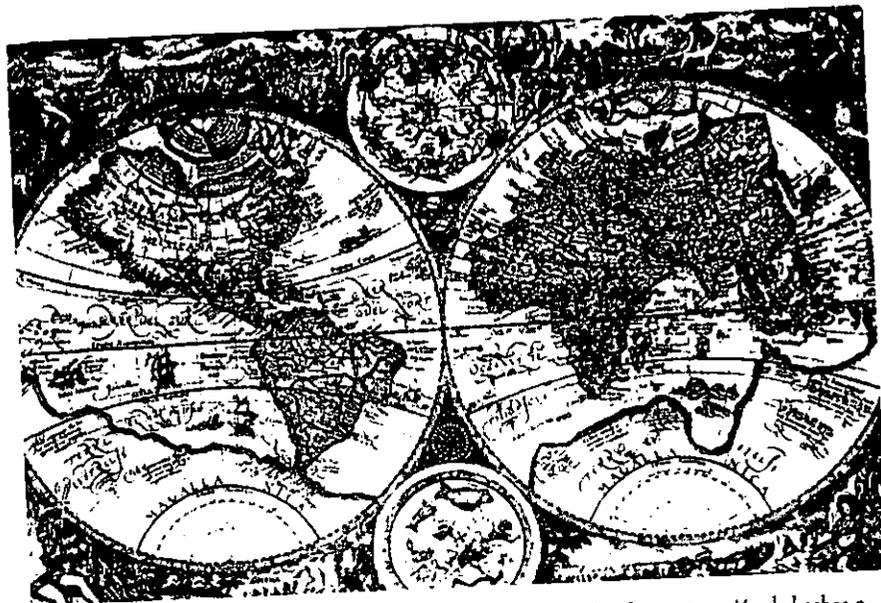
Mapas

Se utilizan para:

- *Representar gráficamente una realidad física.

Es conveniente que:

- *Se utilicen fotografías e ilustraciones diversas para complementar y reforzar la comprensión.
- *Sean exactos y claros.
- *Se confeccionen en diferentes tipos, de acuerdo con las necesidades, ya sean en relieve, planos, mudos y/o explicativos.



Los mapas son un recurso material didáctico visual, el cual facilita la comprensión de hechos o fenómenos

MATERIALES AUDIOVISUALES

Televisión, películas, transparencias y filminas

Se utilizan para:

- *Acercar al alumno a la realidad para ilustrar temas de estudio.

- *Estimular y mantener el interés de los alumnos.

Es conveniente que:

- *Se prepare al alumno para conservar el material, a fin de que se obtenga de él un debido provecho.

- *El docente seleccione, organice y prepare previamente el material.

- *El profesor posea conocimiento previo de los contenidos del material a utilizar.

MATERIALES AUDITIVOS

Radio, discos y grabaciones

Se utilizan para:

- *Facilitar el aprendizaje de idiomas.
- *La enseñanza de la música y literatura y de otros contenidos.

Es conveniente que:

- *Aparatos y materiales sean revisados antes de ser utilizados.
- *El alumno sea orientado e informado para obtener el mayor aprovechamiento.



Los recursos didácticos materiales auditivos, facilitan el proceso de enseñanza- aprendizaje

Si bien es cierto que los recursos didácticos son de gran utilidad dentro del proceso de E-A, su éxito no sólo radica en el uso; sino que es importante tomar en cuenta algunos criterios para su selección, de acuerdo al maestro, al grupo, al tema, etc.

Criterios de Selección

Aplicabilidad.- Es la exactitud con que el material ayudará a lograr los objetivos de aprendizaje transmitiendo el mensaje correcto, sin que éste connote otra información de la que se pretendía comunicar.

Adecuación.- El docente debe conocer y tomar en cuenta las características del grupo al que enseña para así escoger el material correcto de la exposición de las imágenes, volumen, dibujos, etc.

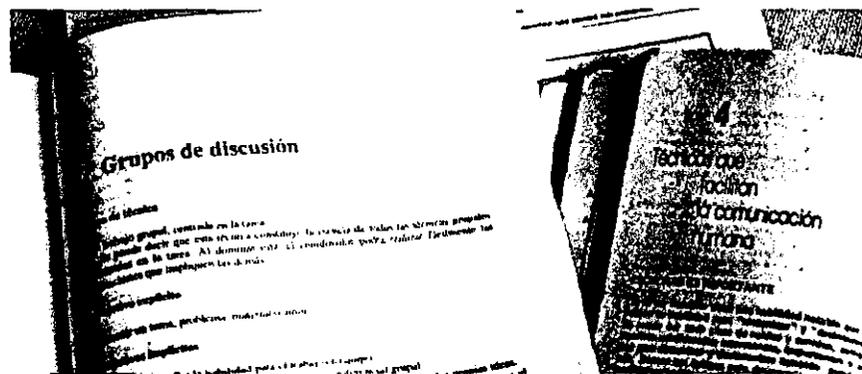
Interés.- El material que se utilice debe mantener y atraer la atención de los alumnos, a través de la estimulación de los sentidos.

Administración.- Debe considerarse que el material didáctico que se utilice, no exceda más allá de los recursos económicos con los que se cuenta y el tiempo que se dispone para su aplicación.

Legibilidad.- Este hace referencia a la calidad técnica del material; el tamaño de los detalles, y la separación de los elementos entre sí.

Recursos no Materiales

Los recursos didácticos no materiales son las "Técnicas Didácticas" que sirven de apoyo al docente para el logro eficaz de los objetivos no educativos; todo trabajo realizado en el aula debe ir regido por una técnica, la cual permite que los contenidos teóricos sean entendidos, asimilados y aplicados por los estudiantes. Cada técnica ha sido creada con un objetivo a cumplir, siendo útil para un fin en específico.



Técnicas didácticas que rigen el aprendizaje del estudiante

Esta información es una recopilación de diferentes documentos, basada de libros, manuales, copias fotostáticas, etc. de donde se seleccionaron 20 técnicas didácticas y los recursos materiales más efectivos para que el docente facilite la enseñanza de los educandos.

Tipos de Técnicas:

1.- APUNTES SOBRE UN TEMA

Objetivo:

Apoyar la fijación de conocimientos.

Usarla:

Como: forma para reproducir información mimeografiada o en fotostáticas sobre un tema novedoso.



Es un apoyo para la fijación de los conocimientos del estudiante

Cuidado con:

*Ponerse a dictarlos en clase si son extensos, porque implica perder tiempo y causa malestar en los alumnos.

2.- DISCUSIÓN DE CASOS

Objetivo:

Desarrollar la habilidad en procesos racionales de análisis de situaciones.

Usarla:

Como: base para traer al salón de clases una situación real por escrito para su análisis y discusión.

Cuidado con:

*Usar casos que no tengan conexión con la realidad de los alumnos.
*Referentes a situaciones de otros países o culturas.

3.- EXPLICACIÓN DEL MAESTRO O CONFERENCISTA

Objetivo:

Relacionar lo aprendido con el "aquí y ahora" de los alumnos.

Usarla:

Como: una forma de que al terminar una conferencia, o resolución de prácticas se pida a los alumnos que pregunten verbalmente o por escrito en tarjetas sus dudas, y el maestro o conferencista las aclararán dándoles respuesta.

Cuidado con:

- *Caer en la dispersión y pérdida de tiempo.
- *Que las preguntas queden sin respuesta..

4.- PRÁCTICAS DE CAMPO

Objetivo:

Desarrollar una práctica en contacto directo con el objeto a estudiar.

Usarla:

Como: acopio de información y experiencia práctica.

Cuidado con:

- *No dejar claramente definidos los objetivos de la práctica.
- *No exigir un informe o resultado de la práctica realizada.



Experiencias prácticas en contacto directo con el objeto a estudiar

5.- PROYECCIÓN DE GRÁFICAS

Objetivo:

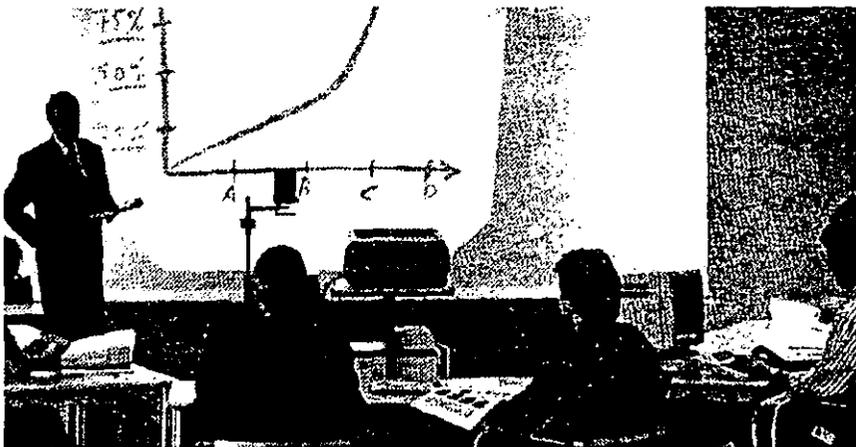
Abreviar tiempo, para que se aproveche mejor en una buena explicación.

Usarla:

Como: forma estupenda para usar un aparato de cuerpos opacos, transparencias o acetatos para proyectar gráficas complicadas.

Cuidado con:

*Proyectar sin explicar y que el diseño de la gráfica sea confuso.



Con esta técnica el profesor aprovecha el tiempo de la sesión en explicar la proyección

6.- PANEL

Objetivo:

Captar con rapidez diversos enfoques sobre un tema determinado.

Usarla:

Como: medio para que un equipo de cuatro a seis expertos discutan un tema de manera informal mediante el diálogo o conversación ante el grupo.

Cuidado con:

- *La elección del tema a tratar.
- *La capacidad de los miembros del panel.
- *Mantener despierto el interés en la sesión.

7.- DISCUSIÓN DIRIGIDA DEL GRUPO DEBATE O FORO

Objetivo:

Delimitar objetivos para lograr que la discusión del tema o problema se esclarezca.

Usarla:

Como: forma de análisis, clasificación de hechos, problemas, situaciones, mediante la participación de los alumnos y del profesor como coordinador y asesor-orientador.

Cuidado con:

- *Incurrir en pláticas banales y sin fundamento que dispersen al grupo.
- *No propiciar la participación de todos los alumnos.

8.- RECOPIACIÓN DE DATOS

Objetivo:

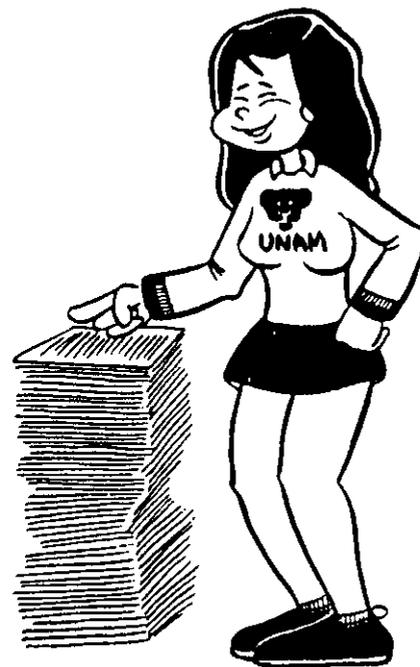
Lograr evidencia para demostrar la hipótesis en el estudio de un problema a través de investigaciones del grupo.

Usarla:

Como: forma ordenada de recopilación de datos a través de formas registros, encuestas, tabulaciones, diagramas e informes que den evidencias.

Cuidado con:

- *No ser objetivos.
- *No llegar a evidencias.
- *No seguir una buena metodología.
- *No llegar a mediciones.



Evidencias para demostrar la hipótesis de un problema



Técnica didáctica que sirve de reforzamiento de un tema

9.- TRABAJO EN EQUIPOS

Objetivo:

Separar el grupo en equipos para el desempeño de uno o varios trabajos.

Usarla:

Como: forma práctica para realizar mejor el trabajo.

Cuidado con:

- *Las antipatías de los miembros.
- *Las dificultades para reunirlos.

10.- PROYECCIÓN DE PELICULAS O VIDEOCASETES

Objetivo:

Reforzar a forma de introducción un tema de clase, además de activar el sentido visual y auditivo.

Usarla:

Como: una forma para elegir una película o videocasete con información relacionada al tema de la clase, así se captará mayor atención y amabilidad por parte de los alumnos.

Cuidado con:

- *Proyección de temas no relacionados con el curso.
- *Películas anticuadas.
- *Copias mal elaboradas o defectuosas.

11.- REPRODUCCIÓN DE GRABACIONES

Objetivo:

Ampliar el criterio de los alumnos con opiniones diversas.

Como: forma de dar información grabada en un casete que supla la

explicación del maestro para que se vea enriquecida después con opiniones.

Cuidado con:

- *No despertar el interés de los alumnos en el tema.
- *No coordinar el material grabado, sobre todo en caso de cubrir ausentismo magisterial.

12.- MESA REDONDA

Objetivo:

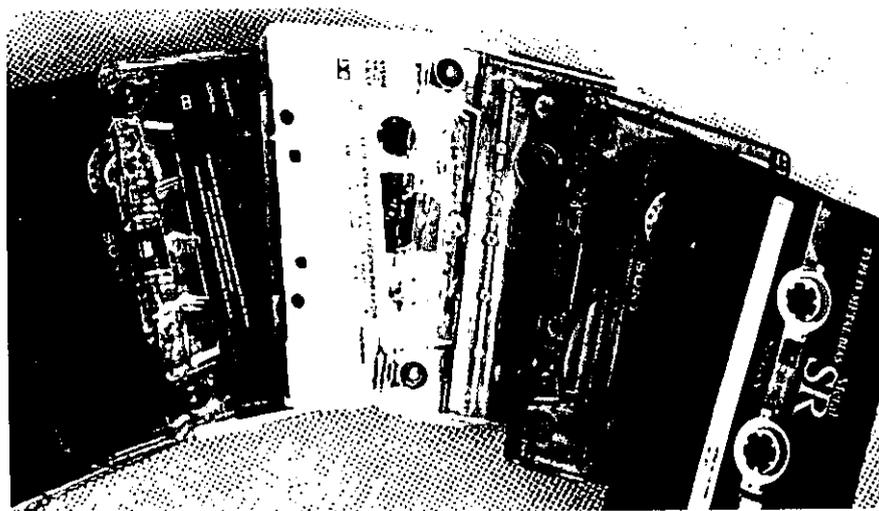
Lograr que el grupo estudie un tema polémico para tener puntos de acuerdo.

Usarla:

Como: medio de que se conozca distintos puntos de vista de cuatro a seis expertos sobre determinado tema o cuestión, bajo la dirección de un moderador que cuide que la discusión siga el cause temático trazado.

Cuidado con:

- *Expositores de baja calidad.
- *Falta de habilidad del moderador.
- *Que la discusión sea "monopolizada" por una o dos personas.



Forma de buscar una mayor retención de los alumnos

*Una vez concluida la sesión, el coordinador no logre sintetizar todos los puntos de vista y exponer sus conclusiones.

13.- INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Objetivo:

Ampliar y reforzar el aprendizaje del tema de la clase.

Usarla:

Como: forma de proporcionar a los alumnos datos completos de los libros, revistas, tesis, etc.

Cuidado con:

*Sugerir consultar obras que no se consiguen por estar agotadas en el mercado y que además no se tengan en existencia en la biblioteca o hemeroteca.



Proporciona al estudiante datos de los libros, revistas, tesis, etc., para reforzar el tema de clase

14.- EXPOSICIÓN DEL ALUMNO

Objetivo:

Estimular la capacidad de investigación en los alumnos.

Usarla:

Como: forma de asignarle a un alumno o grupo una investigación para que presenten sus resultados ante todos sus compañeros o al público.



Estimula la capacidad de investigación de los alumnos

Cuidado con:

*Programar o aceptar investigaciones superficiales o mediocres.

*Perder tiempo investigando asuntos que no tengan relación con el programa de la clase.

*No revisar la calidad de la investigación antes de permitir su exposición ante el grupo de compañeros o ante el público.

*No dejar memoria escrita de la investigación realizada.

15.- TORBELLINO DE IDEAS

Objetivo:

Ejercitar la imaginación creadora.

Usarla:

Como: forma de que un grupo reducido que se

encuentre rodeado de un ambiente informal, exponga con la mayor libertad sus ideas más originales o soluciones nuevas sobre un tema o problema.

Cuidado con:

- *Censurar o criticar las ideas que se exponen porque se inhibe la espontaneidad.
- *Evitar presiones de tiempo, que causan preocupación y quitan la serenidad y creatividad.



Fomenta la capacidad de reflexión y síntesis de los alumnos

16.- DIÁLOGOS SIMULTÁNEOS

Objetivo:

Fomentar la capacidad de reflexión y síntesis de los alumnos.

Usarla:

Como: un medio para dividir a un grupo en parejas para tratar en voz baja un tema o asunto del momento y en pocos minutos obtener una opinión compartida sobre una pregunta formulada al conjunto.

Cuidado con:

- *Permitir pláticas en voz alta que interrumpan a las demás parejas.
- *No exigir conclusiones binarias.
- *No llegar a una conclusión general.

17.- PHILLIPS 66

Objetivo:

Desarrollar la capacidad de síntesis..

Usarla:

Como: una forma de dividir al grupo en subgrupos de seis personas para discutir un tema fijado por el maestro durante 6 minutos y llegar a una conclusión.

Cuidado con:

*Falta de liderazgo o responsabilidad de coordinadores, secretarios y relatores de cada grupo.

*Fallas en la dinámica de los grupos.

18.- PROYECCIÓN DE TRANSPARENCIAS O ACETATOS

Objetivo:

Buscar una mayor retención en los alumnos.



Por medio de los acetatos se obtiene una buena retención de los alumnos

Usarla:

Como: forma para sacar una copia del material que le servirá al maestro de dase para su explicación.

Cuidado con:

*No diseñar bien el original.

19.- CONFERENCIA POR VISITANTE

Objetivo:

Activar rapidez en los alumnos para que transmitan gran cantidad de información.

Usarla:

Como: procedimiento para que se invite a un expositor calificado que aborde un tema de interés pronunciando un discurso preparado para el grupo.

Cuidado con:

*Abusar de su empleo, no transmitir información de calidad y dar exceso de información que el grupo no logre retener.

20.- VISITA A EMPRESA

Objetivo:

Conocer el ambiente y la realidad empresarial.

Usarla:

Como: medio de realizar una observación sobre temas previamente fijados y posteriormente presentar al profesor un reporte acerca de lo investigado.

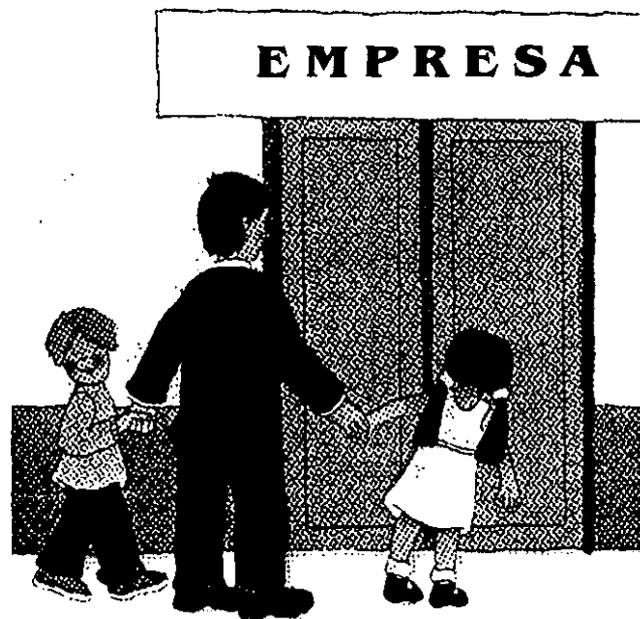
Cuidado con:

*Dejar que se convierta en guía turística.

*No planear objetivos de investigación.

*No exigir memoria escrita posteriormente.

*No llevar un guía adecuado durante la visita, que explique el funcionamiento de la empresa.



Para visitar las empresas se planean objetivo de investigación

Manuales Didácticos Existentes

Existen manuales para todos los niveles educativos, los cuales poseen información y características propias.

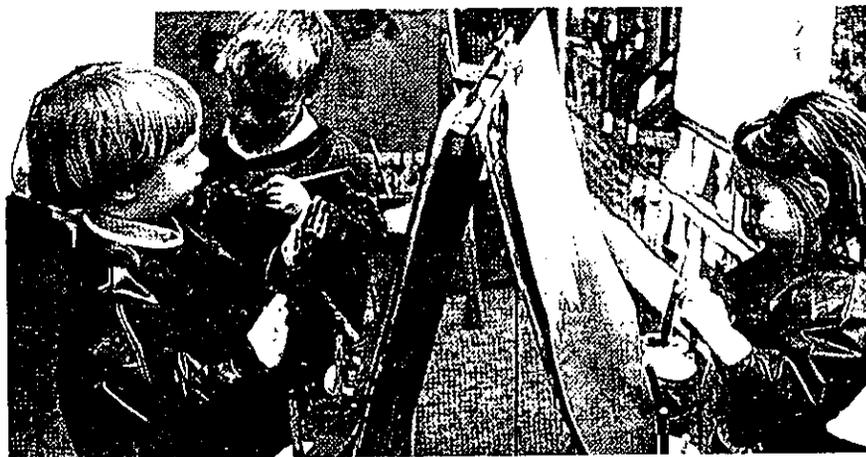
Preescolar

Los manuales para éste nivel presentan una tendencia didáctica lúdica ya que para el niño, los juegos son el medio más importante de apren-

dizaje; aprenden mediante las experiencias cotidianas, de su contacto con la naturaleza y todo aquello que experimentan a cada segundo, lo cual le permite adaptarse al mundo que es nuevo para él. Estos juegos tienen la función de facilitar el aprendizaje por medio de las habilidades físicas y mentales, desarrollando su inteligencia y capacidad de socialización así como la adquisición de hábitos que le permiten integrarse en la sociedad.

Educación Básica

Esta etapa la constituyen la Educación Primaria y Secundaria; en los manuales dirigidos a éste nivel se percibe otra tendencia didáctica, la del "desarrollo humano".



Las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje del niño

En ellos se ven técnicas didácticas que promueven en el individuo actividades y habilidades para desarrollarse en la sociedad, además de armonizar sus sentimientos, pensamientos, inspiraciones, emociones, sensaciones, etc. así como desenvolverse en el análisis de su relación con el mundo que lo rodea.

Medio Superior

En los manuales de éste nivel aparece la combinación de tendencias tanto del “desarrollo humano” así como la “promoción del aprendizaje”, que lo van a informar sobre la comprensión de los contenidos vistos en el curso; como también la forma de desarrollarse a través de sus sentimientos, pensamientos y conocimientos escolares que lo formarán un individuo útil para la sociedad.



En el Nivel Básico se promueve el desarrollo humano

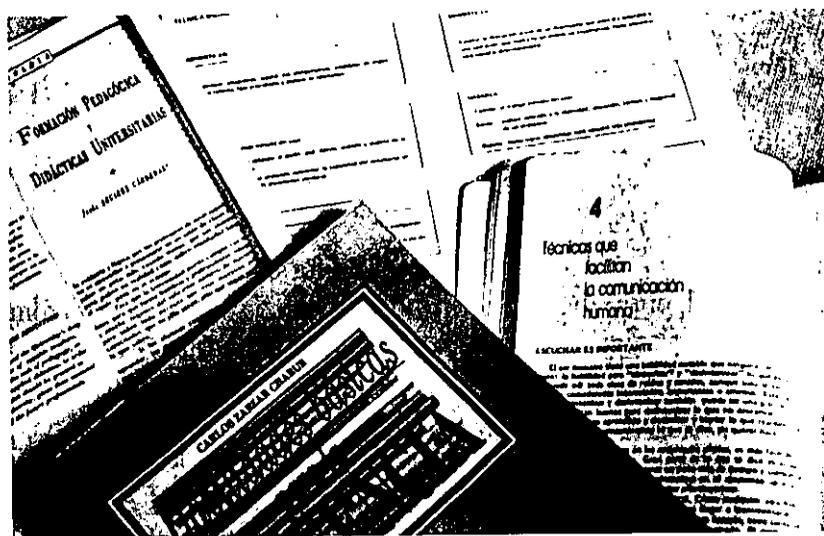
Educación Superior

Las técnicas didácticas y los recursos materiales que se necesitan para lograr la efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos del nivel superior, son de tipo informativo pero sobre todo del formativo, es decir, que cubre todas las áreas del ser humano como son: la intelectual, humana, social, además de la profesional; ya que el objetivo de la Educación Superior, es formar estudiantes con capacidad de desarrollarse competitivamente en la sociedad.

Por ello, éstos manuales son específicos en la tendencia de promover el aprendizaje de conceptos y habilidades que desarrollarán en su futura actividad profesional.

Condiciones de los Manuales

Cada uno de los diferentes manuales que existen son específicos para cada nivel de educación, acordes a la tendencia didáctica que correspondan.



Condiciones en las que se encuentran algunos de los contenidos de las técnicas y los recursos didácticos para el docente

Cada uno de los diferentes manuales que existen son específicos para cada nivel educativo acordes a la tendencia didáctica que correspondan.

Pero todos los manuales acuden al mismo problema, de no ser efectivos a un 100% para lo que fueron creados; explican la técnica y el recurso material, pero no poseen una ejemplificación ilustrada, por lo que muchas veces el docente no tiene el uso correcto de ellas, además no tienen un diseño editorial que los haga atractivos.

Los recursos didácticos (materiales y no materiales) se encuentran en diferentes documentos y hojas fotocopiadas, que no cumplen con el objetivo para que el docente imparta sus conocimientos de manera clara y efectiva, logrando influir en la vida profesional del estudiante.



CAPÍTULO

Diseño Gráfico

2

Historia del Diseño Gráfico

Desde el (35000 a. c. al 4000 a. c.), los pueblos primitivos se manifestaron mediante la representación de sus acciones, dejando pinturas rupestres en las cavernas. En muchas de éstas pinturas se encontraron signos geométricos, como puntos, cuadrados, entre otros, sin embargo no se sabe si fueron puestos para presentar al objeto como tal. Estos fueron los inicios de la comunicación visual, ya que éstas primeras pinturas fueron hechas para la sobrevivencia y creadas con fines Prácticos y ritualistas.

Las primeras ilustraciones se imprimieron con grabados en madera, hasta que Gutenberg introdujo los tipos móviles a mediados del siglo XV.



Pintura rupestre

La Revolución Industrial y la aparición de la litografía hicieron del siglo XIX el punto de partida del diseño moderno. En 1890 William Morris artista inglés; artesano, ilustrador y diseñador fundó la Kelmscott Press, una imprenta dedicada a la impresión de libros, se inspiró en la ornamentación medieval y en las formas vegetales; es considerado uno de los “padres fundadores del diseño”. Pero el término de Diseño Gráfico como profesión se le adjudicó al norteamericano William Addison Dwiggins en 1922.

A finales del siglo XIX nació en Francia el movimiento modernista, como una síntesis del arte europeo y de las estampas japonesas. Uno de los primeros seguidores fue el pintor francés Henri de Toulouse Lautrec, que se hizo famoso por sus carteles sobre la vida nocturna de París.

El movimiento de las artes decorativas, conocido como Art Nouveau (arte nuevo), tuvo influencia dentro del Diseño Gráfico, ya que fue un estilo de decoración gráfica que se transfirió a una amplia variedad de objetos. Otros movimientos que influyeron también en ésta profesión fueron, el futurismo, dadaísmo, cubismo, surrealismo, suprematismo y el constructivismo; así como el cubismo, por la evolución del arte geométrico aplicado a la tipografía, siendo ésta legible, con peso y forma

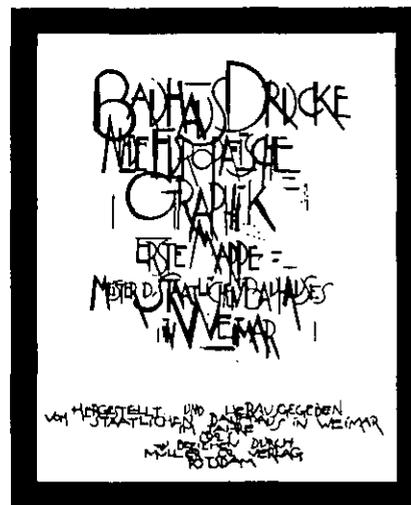


Toulouse Lautrec, famoso por sus carteles

definido, para abrir un esquema de sensibilidad y apreciación estética hacia las formas sencillas, carentes de excesos ornamentales.

La influencia más importante en el Diseño Contemporáneo fue la escuela de la Bauhaus,

establecida en Weimar en el año de 1919, bajo la dirección del arquitecto, diseñador y maestro Walter Gropius. La Bauhaus se esforzó por unir el arte con la industria, para lo cual introdujo muchas ideas innovadoras, una de ellas fue la creación de tipografías.



El Diseño Gráfico durante los primeros años de la Bauhaus refleja el expresionismo, grabado en madera, 1921

En los años cincuenta, los diseñadores suizos desarrollaron lo que se llamó Estilo Tipográfico Internacional, siguiendo un enfoque académico que continuaba las ideas de Tschichold; uno de los tipos más utilizados en la actualidad *Univers* surgió de ese movimiento.

La vanguardia de la creación artística se había desplazado de Europa a Nueva York donde empezaban a surgir otros estilos de diseño. En Estados Unidos se siguió un tratamiento más intuitivo y pragmático y menos formal que en Europa; lo que importaba era la originalidad, los diseñadores trataban de presentar la información de manera directa y abierta, pero expresando a la vez sus propias ideas. Los años sesenta se caracterizaron por una mayor insistencia de los elementos

simbólicos y una conciencia más universal de diseño. Y en los setentas nació en Suiza un movimiento postmoderno que replanteó el Estilo Tipográfico Internacional e incorporó parte de la espontaneidad y de los sugestivos efectos visuales del diseño norteamericano. Desde la segunda guerra mundial, los límites del Diseño Gráfico se han ampliado para cubrir, además de las necesidades tradicionales, las de las grandes compañías industriales y las agencias de publicidad.

El diseñador gráfico siempre ha resuelto problemas dentro de las limitaciones de la tecnología, pero en la actualidad *Inno* va cada día y sirve de gran apoyo, porque a través de ella se conocen nuevos métodos y herramientas que ayudan a incrementar los parámetros de



Es un cartel de Bob Dylan, donde expresa el inconformismo que marcó la cultura del rock en los 60's

trabajo, pero que jamás sustituyen el proceso creativo de diseño.

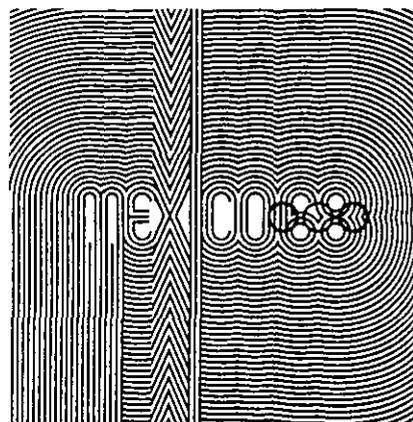
Diseño Gráfico en México

Las olimpiadas en México de 1968, es el primer gran proyecto que reúne a un gran equipo de profesionales mexicanos, creando un sistema de imágenes gráficas, entre ellas carteles, logotipos, sistema de señalización y múltiples aplicaciones que vistieron de formas y colores a nuestra Ciudad; mostrando a nivel internacional la organización del país en un evento de esa importancia. Esta acción contribuyó a que se fundaran al poco tiempo las primeras escuelas de Diseño Gráfico en México.

En 1971 se fundó el IMCE, Instituto Mexicano de Comercio Exterior, con el objetivo de impulsar las exportaciones del país; y para elevar la calidad de los productos se establece la fundación dentro de ésta institución del Centro de Diseño, un organismo que a partir de sus tres departamentos: Diseño Gráfico, Ferias y Exposiciones y Promoción del Diseño, impulsó al diseño en todas sus manifestaciones, a lo largo y ancho del país. La labor de éste organismo fue determinante para que surgieran rápidamente un buen número de escuelas universitarias de diseño tanto en el Distrito federal como en ciudades como Guadalajara, Monterrey, San Luis Potosí, multiplicándose en pocos años los servicios de diseño a casi todo el país. En 1975 se funda el CODIGRAM, Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A. C., Organismo oficial del gremio, cuyo primer consejo directivo es presidido por el D. I.



Para la realización de la imagen de las olimpiadas se reunió a un gran equipo de profesionales mexicanos



Con esta imagen se mostró la organización del país a nivel internacional

Juan Gómez Gallardo L. y en 1978 renueva su mesa directiva quedando a su cargo el D. I. Carlos Ojeda Velasco. Durante esa década se produce un movimiento importante en la promoción del diseño por parte de instituciones gubernamentales, que se refleja en las actividades del IMEE (Instituto Mexicano del Envase y Embalaje, IMA (Instituto Mexicano de Asistencia a la industria) y LANFI (Laboratorios Nacionales de Fomento Industrial.

En 1980 la tercer mesa directiva del CODIGRAM está al cargo el D. I. Oscar Salinas Flores. Se establece un programa de eventos de promoción del diseño tanto gráfico como industrial incrementando las relaciones internacionales con el ICSIDI y el COGRADA

(Consejo Internacional de Asociaciones del Diseño Grafico).

En 1983 surge el Primer Encuentro Nacional de Estudiantes de Diseño Industrial (ENRDI), en la ciudad de Guadalajara, y así cada año teniendo como sede a las diversas escuelas del país, en el que se reúnen maestros de diseño industrial y gráfico con el propósito de intercambiar experiencias y mostrar el avance de diseño nacional e internacional.

En 1984 toma posesión el D. I. César Fernández de la Reguera del quinto Consejo Directivo del CODIGRAM, en 1986 el D.I. Emilio Martínez de Velasco, y en 1988 del séptimo Consejo Directivo el D. I.

Arturo Domínguez Macouzet. Es por ello, que el diseño, como motor creativo en estas circunstancias, juega un papel de importancia que cada vez se reconoce con mayor claridad.



CODIGRAM

Logotipo del Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A. C.

Áreas del Diseño Gráfico

Señalización

Es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos. Se compone de un código universal de señales, signos (símbolos icónicos, lingüísticos y cromáticos) y un procedimiento técnico que se establece previamente por medio de una metodología.

Su comunicación es la distribución lógica de mensajes fijos ubicados in situ, dispuestos a la atención voluntaria y selectiva del usuario.



Un sistema de señalización es inductivo, autoritario, así mismo una guía discreta a la atención autodidáctica. Por tanto éste debe ser creado o adaptado para cada caso en particular, ya que dependiendo de las necesidades es como se determina un sistema de señalización.



La señalización es efecto de la movilidad social

Diseño Publicitario

Un anuncio o promoción se hace por medio de las agencias de publicidad. Esta industria organizada lleva a cabo un estudio de mercado en los diferentes grupos sociales, sobre su poder adquisitivo y tendencias de consumo, después dirige y organiza una campaña para el cliente, controlando esta exposición a través de los medios de comunicación. El Diseño Gráfico es una parte integral de todos los anuncios y la industria de la publicidad es una de las fuentes mayores de trabajo para los diseñadores.



Diseño de Imagen Corporativa

La imagen gráfica es el manejo explícito de la forma con que se perciben las actividades de una compañía, toda la organización tiene una identidad, que va desde su logotipo, aplicaciones, hasta el cómo deben comportarse las personas dentro de la compañía, entre ellas mismas y hacia los de fuera. Una identidad puede funcionar bien para un negocio pequeño o para una corporación con miles de empleados.

Diseño de Envase y Embalaje

La función de un envase es se entiende como un objeto que transporta, protege y dosifica cualquier producto.

Para que el envase tenga éxito debe conservar en buen estado el producto, así como también protegerlo durante su transportación para hacer más larga la vida del producto en el anaquel.

La tarea del diseñador al trabajar en esta área es producir un efectivo recurso de venta.

El empaque puede llamar la atención intensamente, y en sus formas más prestigiosas seducir totalmente.



Diseño Editorial

Es un diseño pensado a conciencia, de dar vida propia a textos e imágenes en base a un conjunto de elementos a seguir como es: el formato, la retícula, la mancha tipográfica, el aho de columna, la tipografía, el interlineado, el folio, los blancos, las imágenes como ilustraciones, fotografías, caricaturas o estilizaciones ya sea en libros, revistas, periódicos, manuales, folletos, etc. dependiendo la publicación que se trate.

Diseño Audiovisual

La versatilidad solicitada de un diseñador gráfico de televisión puede mostrarse mejor examinando alguna de las diferentes categorías de producción de programas, noticieros, drama, entretenimientos ligeros, educacionales, promoción y presentación.

El diseñador se adiestra, considera las posibles soluciones y luego pone estas ideas en forma visible, usualmente con un guión, que se presenta al "cliente". Si se aprueba el concepto después se estima el costo de producción y una vez que se haya aprobado el presupuesto, se produce el proyecto.



El diseñador puede trabajar en la producción de programas de entretenimiento, promoción, noticieros, etc.



Para la realización de un comercial primero se hace un guión (story board)

Metodología

La amplia experiencia en la práctica de las distintas áreas del diseño, demuestra que la actividad del diseño es considerada como una forma de solucionar problemas, seguido de una secuencia de procedimientos que ayudarán a lograr soluciones que garanticen que son la mejor respuesta al problema.

1.- Investigación y análisis

Antes de empezar a trabajar el diseñador debe saber dónde, cuándo, cómo y con qué propósito se hará el "diseño"; para ello, se hace una auditoría visual, en la que se recopilan datos e información para tener de base para la solución del problema. Se realiza un briefing, (pliego de requerimientos) que incluye toda una lista de

objetivos o metas, criterios, limitaciones y parámetros para definir lo que se debe evitar y lo que se debe hacer.

2.- Desarrollo del concepto de diseño

Para producir lo deseado el diseñador debe realizar una lluvia de ideas, para que tenga una amplia variedad de bocetos y pueda elegir las tres mejores que representen al servicio o producto al que se diseña para posteriormente hacerle modificaciones.

3.- Refinamiento del diseño

Una vez decididos los diseños, se deben desarrollar hasta llegar al concepto final bien elaborado tanto en trazo, colores y tipografía. En esta etapa en donde el diseño ya queda aprobado por el cliente.



4.- Aplicaciones

El diseño tiene un amplio rango de aplicaciones, pero es también aquí donde se lleva a cabo la implementación del diseño; en que tamaños se van a utilizar, así como la impresión, rotulación, etc.

5.- Evaluación

Se hace una difusión del mensaje o producto con el fin de evaluar el trabajo realizado y checar que funcione adecuadamente.

para un Manual

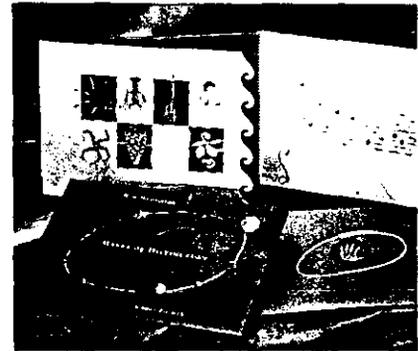
¿Qué es un Manual?

Es una publicación de consulta que proporciona datos, que indican paso a paso los aspectos teóricos y prácticos de un determinado tema.

Existe una gran variedad de manuales, en los que se abarcan infinidad de temas que pueden ser de extensiones variadas, así como de formatos muy diversos, ajustándose a las necesidades de uso que se requieran, este debe ser funcional, claro y sencillo.

Función de un Manual

La principal función de un manual es guiar y orientar al lector a que conozca y sepa poner en práctica la información que se le da de una manera clara y precisa, además de apoyarse de ejemplos ilustrados que faciliten la comprensión del lector.



Existe gran variedad de manuales, tanto didácticos, creativos o simplemente explicativos.

Una vez explicado lo que es un manual y cual es su función, se sigue por mencionar los elementos de diseño editorial que debe adquirir, los cuales darán vida a tal documento, empezando por:

Elección del Formato

Para decidir el formato de un manual se debe considerar el tipo de información que se va a presentar así mismo el papel que va a elegir, la función para la cual se creará, las técnicas de reproducción, etc. también se toman en cuenta las circunstancias en las que se lee la publicación.

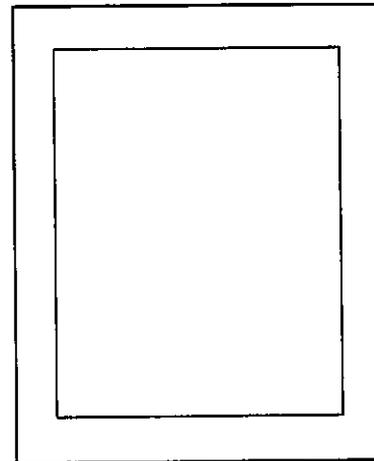
Retícula

Llamada principio de organización la cual es utilizada para dar orden y claridad al texto, fotografías e ilustraciones para que así se obtenga una buena composición en una página, permitiendo una solución objetiva y una disposición legible y estructurada del material visual.

Está formada a base de columnas y módulos, siendo las columnas las más importantes.

Tipos de columnas

Una columna: es la más sencilla, trazando un margen que puede ser de cualquier longitud o anchura, pero ofrece pocas posibilidades de mostrar las figuras grandes, pequeñas o de tamaño medio.

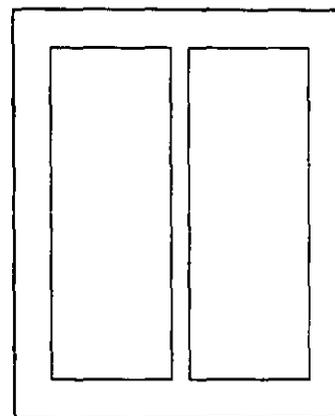


Reticula de una columna

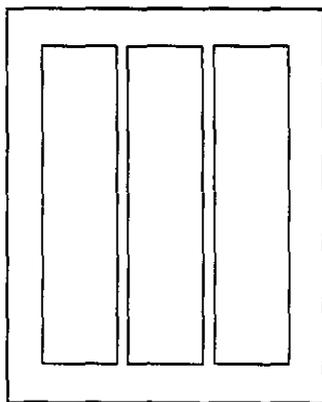
Dos columnas: dando opción a cuatro ofrece más posibilidades para el texto que puede ser colocado en una y las imágenes en la otra columna.

Tres columnas: da la opción de poderse dividir en seis columnas, ofreciendo una mayor variedad de acomodo del texto e imagen: es recomendable para folletos, manuales, revistas, etc.

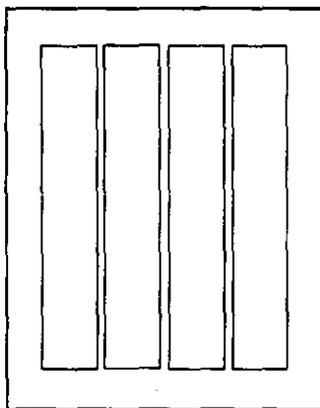
Cuatro columnas: se recomienda para cuando haya que colocar mucho texto e imágenes, dando la opción a dividirse en ocho columnas.



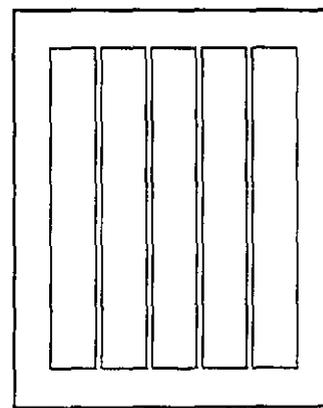
Retícula de dos columnas



Retícula de tres columnas



Retícula de cuatro columnas



Retícula de cinco columnas

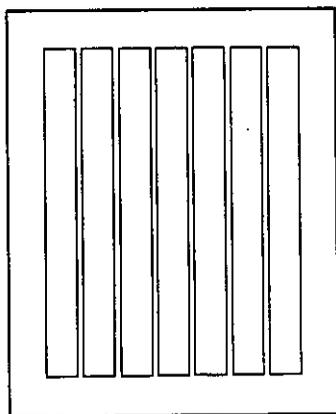
Cinco y siete columnas: es utilizada por ejemplo en los periódicos, donde hay bastantes imágenes y mucho texto.

El número de columnas dependerá tanto del formato como del tamaño del papel, así como de la cantidad del texto e imágenes.

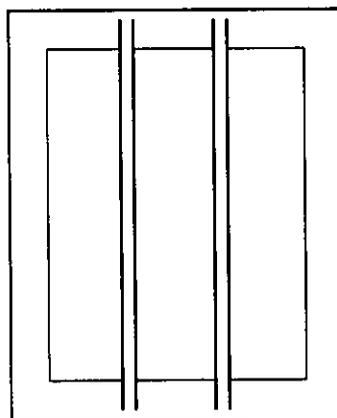
Ancho de Columna

Depende de la cantidad del texto e imágenes que se tengan, las columnas están separadas por un espacio en blanco llamado medianil.

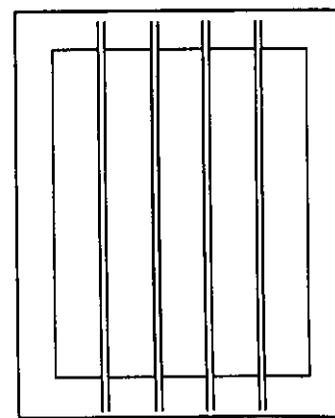
El ancho de la columna adecuado crea las condiciones para un ritmo agradable que posibilita una lectura legible y por completo pendiente del contenido.



Retícula de siete columnas



Medianil angosto entre columna y columna



Medianil normal entre las tres columnas

Tipografía

La tipografía es el elemento fundamental en todo diseño editorial, la cual debe ser creativa para que el diseñador la coordine con las imágenes. Su consideración principal es ser estética y legible; su clasificación general de las familias tipográficas son:

Serif

Los tipos presentan terminaciones con patines los cuales son ovalados, rectangulares, curvos y puntiagudos. El espesor del trazo es contraste entre líneas gruesas y delgadas las cuales permiten legibilidad, éstos tipos se utilizan generalmente para textos largos en diseño editorial para títulos o para resaltar información.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Garamond Bold 24p. Tipografía con patines

**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
vwxyz**

Benguiat Bold 24p. Tipografía con patines

Sans Serif (o de palo seco)

Estos tipos carecen de patines, su trazo es simple, uniforme y limpio; se utiliza también en texto largos, títulos, logotipos, carteles, folletos, etc., gracias a que es legible.

Decorativas

Son tipos que presentan diversos adornos en sus trazos, tienen rasgos caligráficos, por lo que no son muy recomendables para textos largos porque resultan ilegibles, más bien es recomendada y utilizada para títulos o para resaltar alguna información muy corta.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
vwxyz 1234567890

Futura 24p. Tipografía sin patines

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcd
efghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Mistral 24p. Tipografía decorativa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
UVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Harrington 24p. Tipografía decorativa

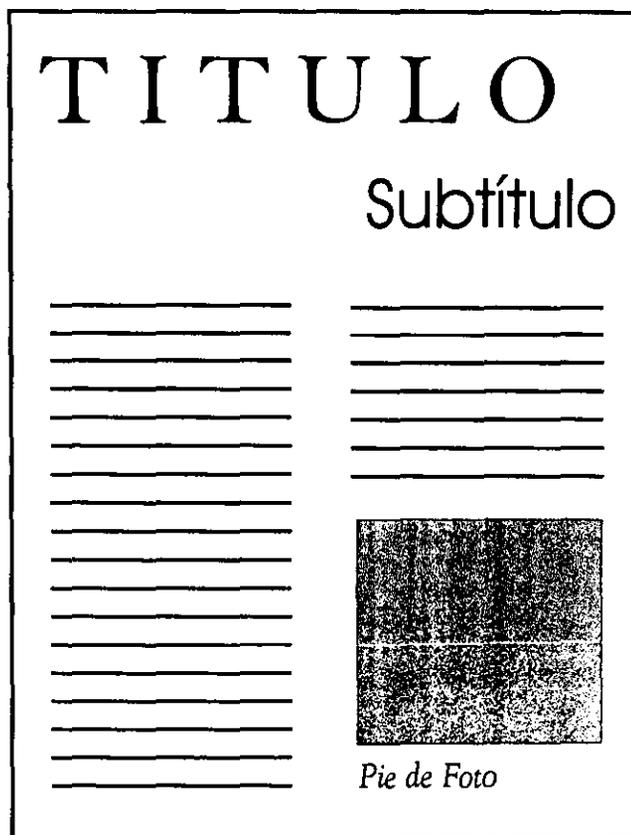
Letra Base y Resalte

Las letras base: son las que forman el texto principal de un impreso, por lo regular se utilizan entre ocho y doce puntos.

Letras de resalte: son utilizadas en títulos ya que es el elemento principal que causa más impacto, éstas puede jugarse en diferentes acomodos y su tamaño siempre es mayor que el texto tipográfico y subtítulos los cuales también son llamados letras de resalte pero con menor importancia que los títulos, así la composición en conjunto es más legible.

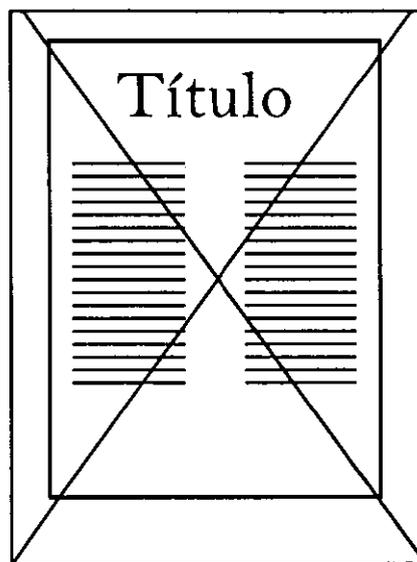
Pie de Foto

Es un texto que va colocado a un lado o abajo de la fotografía, contiene una descripción de la imagen o datos del autor de la misma, en algunos casos dicha información completa lo contenido en el texto; y puede estar en bold o cursiva, para que se distingan del texto.



Construcción de la Mancha

La mancha se determina cuando el diseñador conoce la amplitud y la naturaleza de la información gráfica y textual que debe incorporar al diseño. El formato de la página y la amplitud del texto e imágenes que se dispongan así como los márgenes, se determinan las proporciones de la mancha, dando por resultado una impresión estética global.



Abcdefghijklmnopqr
stuvwxyzabcdefghijklmnop
mnopqrstuvwxyzabc
deghijklmnopqrstuv
wxyz

Baskerville, interlineado de 13/13pts.

Abcdefghijklmnopq
rstuvwxyzabcdefghi
jklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqr
stuvwxyz

Futura, interlineado de 16/17pts.

Interlineado

Es la separación que existe entre línea y línea de texto; un buen interlineado puede conducir al ojo, llevándolo de renglón en renglón estabilizando el ritmo de lectura, así lo leído se conserva en la memoria más fácilmente.

La magnitud del interlineado determina el número de líneas que entraran en una página impresa.

Una tipografía en la que se han espaciado bien las líneas tiene efecto relajantes y estimulantes sobre el lector.

Abcdefghijklmnopq
rstuvwxyzabcdefghij
klmnopqrstuvwxyz
bcdefghijklmnopqrst
uvwxyz

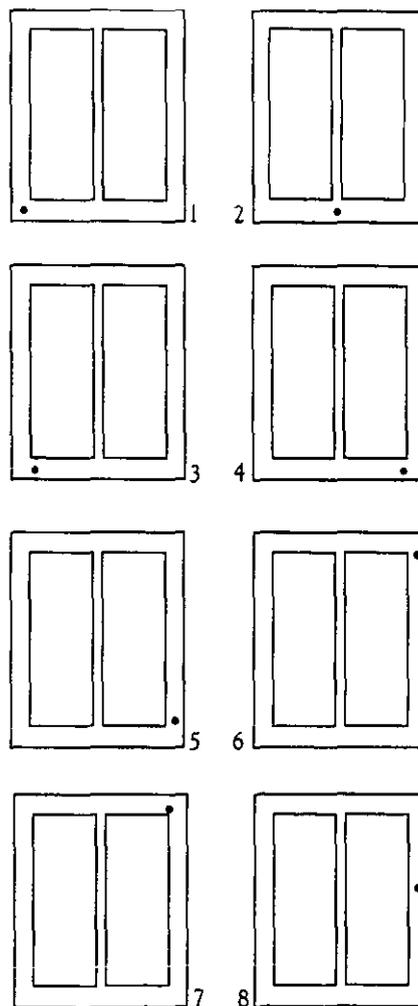
Garamond, interlineado de 18/22pts.

Folios

La colocación del número de página debe ser funcional y estética para poder fácilmente encontrar alguna página, la posición de la mancha tipográfica y la anchura de los blancos de que se dispone determinan la colocación del folio. Los folios siempre aparecerán marcados en la retícula y pueden estar apoyados por elementos decorativos.

Ejemplos de folios

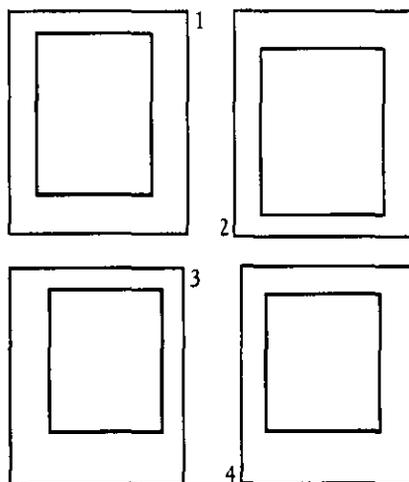
- 1.- Se considera desfavorable porque ópticamente se desliza hacia abajo.
- 2.- Utilizado muy frecuentemente por su valor óptico que lo hace dinámico.
- 3.- Colocación simétrica de efecto estático y tranquilo.
- 4.- Su posición de la sensación de simetría en sentido vertical u horizontal.
- 5.- Poco habitual pero interesante ya que prolonga la base de la columna.
- 6.- Es poco frecuente prolonga la línea de comienzo.
- 7.- Su posición tiene que estar cerca de las columnas para que no tienda a deslizarse en dirección ascendente.
- 8.- Esta posición de folio no se recomienda ya que puede llegar a confundirse con algún capítulo.



Blancos

La mancha tipográfica queda siempre rodeada de una zona de blancos, haciendo que la página sea más legible y limpia.

- 1.- Se muestra una mancha tipográfica demasiado alta, que parece escaparse de la hoja.
- 2.- Es desagradable su posición, porque parecen caer los blancos del lomo, además son faltos de contraste.
- 3.- Las imágenes del lomo, corte y cabeza son iguales produciendo una configuración no interesante.
- 4.- Proporciones de blancos útiles agradables con relación con el tamaño de la mancha y página.



Composición y Equilibrio

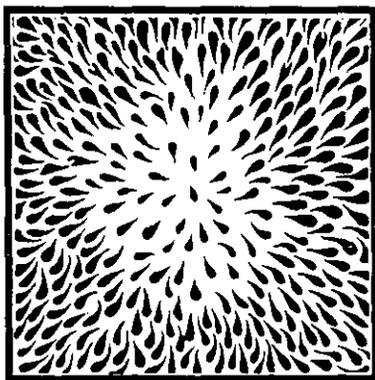
La composición es la disposición de diversos elementos que expresan decorativamente una sensación, creando un todo lleno de satisfacción, por medio del equilibrio, un peso, y una colocación perfecta de las partes.

Se deben organizar todos los elementos del diseño, incluyendo la figura y el fondo; todas las formas tienen una configuración diversa en tamaño, en color y en la posición que ocupan en el campo visual, para así lograr una unidad entre éste último y las formas contenidas en él.

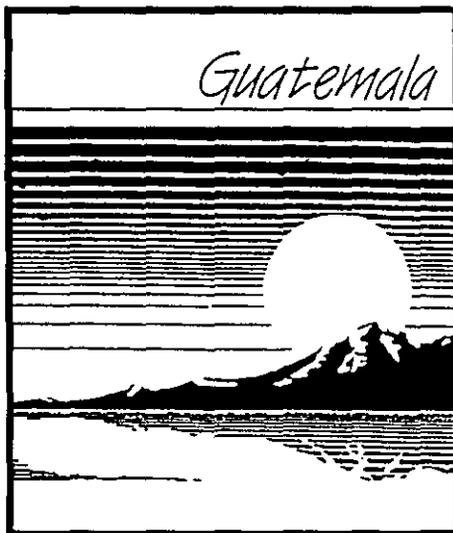
Un aspecto de gran importancia es el equilibrio, ya que es la referencia visual más fuerte y firme del hombre, el cual es establecido por un eje vertical en el diseño y una base horizontal que sirve de referencia para completar dicha sensación.



Composición equilibrada



Composición dinámica



Composición continua

Color

La utilización de color tanto en el grafismo como en la tipografía, es una de nuestras herramientas más importantes y versátiles, dado que las variaciones y combinaciones dentro del espectro pueden emplearse para modificar nuestra percepción del material visual.

Sus funciones son principalmente llamar la atención, producir efectos psicológicos, desarrollar asociaciones, lograr la retención y crear una atmósfera estéticamente placentera.

Los colores primarios son: el rojo, azul y amarillo, estos se mezclan por pares y en propiedades iguales para lograr los colores secundarios.

Los colores secundarios son: verde, anaranjado y violeta; aquellos colores primarios y secundarios que contrastan con cada uno de los otros, se conocen como:

Colores complementarios que son: anaranjado y azul, amarillo y violeta, rojo y verde.

Cada color tiene su significado y también asociaciones simbólicas por ejemplo:

Rojo: Tiene gran impacto visual, es el color del corazón corresponde al amor, pasión, ira o agresión.

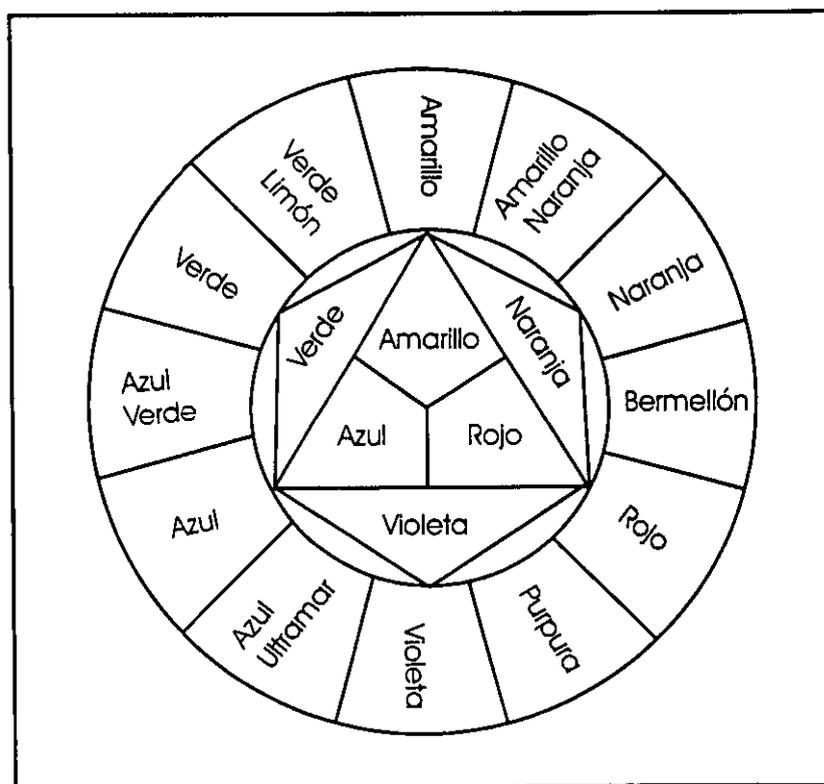
Amarillo y Anaranjado: son los colores del sol fomentan la alegría, la libertad y el placer.

Azul: representa el agua, higiene y el frío sugiere el descanso, la relajación y la energía de paz y combate los nervios.

Verde: representa a la naturaleza, evoca, la tranquilidad, la frescura y la fertilidad.

Blanco: representa la pureza, virginidad inocencia y paz; es asociado con hospitales, por representar también higiene.

Negro: se asocia a la noche, a la maldad, así como también se asocia con la riqueza, elegancia y distinción.



Círculo cromático

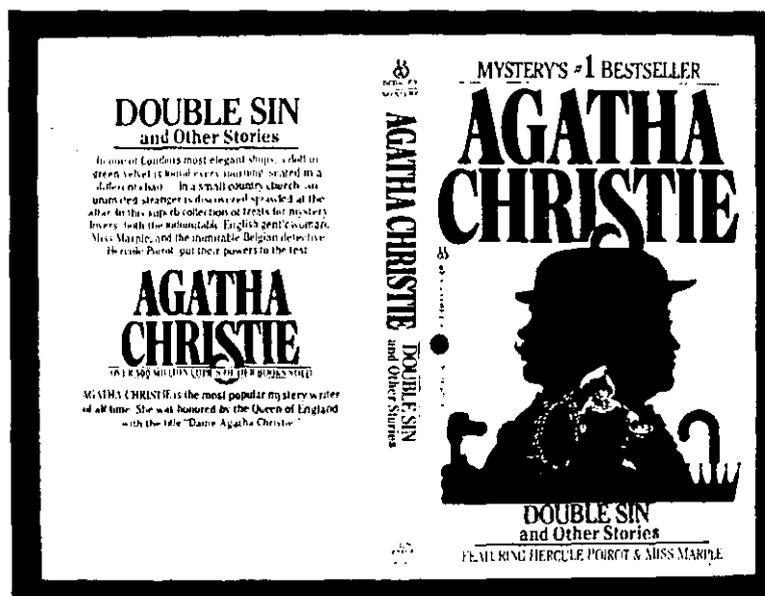
El color al igual que los diferentes tipos y cuerpos, es utilizado en el Diseño Editorial para distinguir títulos, subtítulos bloques de información, informes anuales, tablas de horarios, etc.

Portada

Es la parte de la publicación que ve primero el lector, cumpliendo así, con la función de llamar la atención; tiene que ser suficientemente atractiva porque de ella depende que se venda o no la publicación. La portada puede ser fotográfica, ilustrada, estilizada, con un gráfico, etc. la cual podrá ocupar todo el espacio visual, además de complementarse con la tipografía, la cual está empleada en el título, el autor y otro texto complementario de algún libro, revista, etc.

Lomo

Es la parte intermedia entre la portada y la contraportada de un libro o revista, por lo que tiene unidad con el diseño.



Contraportada

Lomo

Portada

Contraportada

Es la parte contraria de la publicación, por lo general siempre lleva unidad con la portada, en ella se utiliza también el diseño de la portada pero en menor proporción, y con una reseña de lo que contiene, en el caso de ser un libro. Si es una revista lleva desde un anuncio hasta una fotografía.

Imágenes

Las imágenes sirven para informar y llamar la atención del lector, valorando por si mismo su interés esencial, utilizando la creatividad y conocimiento gráfico para así decidir el alcance de su presencia dentro de la composición, la cual varía dependiendo las características de éstas como por ejemplo, si es una fotografía, ilustración o caricaturas.



Fotografía artística

Fotografía

Por medio de las fotografías se tiene un contacto más directo con la realidad, así el diseñador puede interpretar mejor su contenido textual creado un impacto visual mayor al lector. Esta es utilizada en todos los medios impresos como en: revistas, periódicos, folletos, guías, manuales, etc., para ejemplificar la información.

La fotografía ofrece además un perfecto equilibrio en la composición de página al poder adaptarse perfectamente a la retícula; con las fotografías se puede usar texto contorneado a la imagen, pero en ocasiones se presenta el problema del formato, ya que puede ocurrir que el tamaño de la fotografía

no se adapte exactamente en proporción a las columnas, en este caso se tiene que elegir la parte más importante de ésta, para ser justificada con las columnas de texto.

La fotografía normalmente tiene un contorno o margen regular que puede ser cuadrado o rectangular, pero se puede utilizar algún corte irregular en las imágenes para adaptarlas a nuestro diseño.

Ilustraciones

Las ilustraciones se ajustan al igual que las fotografías a los campos reticulares de una página, éstas pueden presentarse como siluetas, donde el texto las contornea para formar figuras alrededor, también se usan de manera flexible, es decir puede atravesar las columnas o

las imágenes, sin tener en cuenta los espacios de la composición de la página. La ilustración se vale de muchas técnicas para su realización como:

Pasteles: son lápices hechos con pigmentos que se envuelven en goma o resina; son muy efectivos para crear transiciones suaves y delicadas de tono y color. Se pueden trabajar sobre lienzo o papel con textura.

Prismacolor: su aplicación debe ser con suavidad sin hacer mucha presión, los colores, más claros sobre la hoja se puedan difuminar a los colores oscuros, teniendo cuidado la aplicación del color se repite hasta que se alcancen los tonos más intensos.



Ilustración en la técnica de prismacolor

Es importante evitar desde el principio tonos demasiados oscuros porque después será difícil corregirse las fallas en el tono.

Acuarela: las acuarelas son pigmentos molidos muy finos que después se ligan con goma arábica, para luego disolverse fácilmente en agua. Éstas se adhieren fácilmente al papel y la goma proporciona un cierto brillo al color, actuando como un barniz suave y delgado su virtud principal de las acuarelas es su transparencias; la cual se trabaja sobre papeles claros de algodón con textura.

Gouache: es una pintura opaca a base de agua, que es preparada con pigmentos, molidos menos finos, que los de las acuarelas, ligadas también con goma arábica; pueden mezclarse los tonos, haciendo degradados o detalles al color puro. Se usa mucho en ilustraciones de revistas, donde sus colores nítidos y planos se reproducen bien.

Aerógrafo: cuenta con una entrada de aire alimentada por un compresor eléctrico y unos instrumentos de alta presión, capaces de producir líneas fijas, tonos graduales y zonas de color plano y homogéneo. Este medio es capaz de producir una precisión casi fotográfica.



Ilustración en aerógrafo

Estilización

La estilización es una simplificación de la forma, la cual no debe perder su idea o concepto que representa.

Al igual que las ilustraciones o fotografías, la estilización también es usada en el Diseño Editorial, causada en carteles, revistas, libros, así como en otros medios de comunicación visual, para un sistema de señalización, una marca, un logotipo, etc. y para su creación se basa en tres niveles:

1.- Representacional

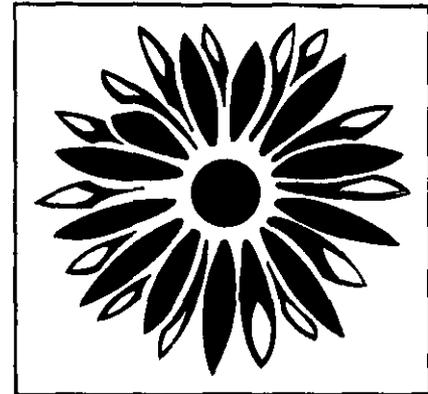
Su finalidad es la reproducción de imágenes semejantes a la real, es casi fotográfica.

2.- Simbólica

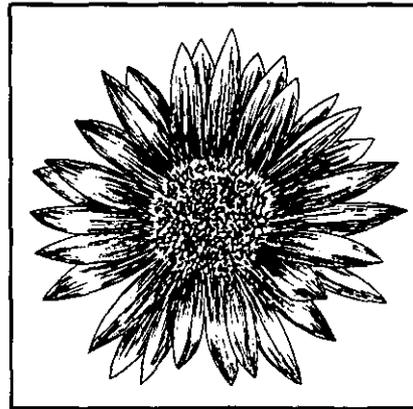
Es la reducción del detalle visual, al mínimo irreducible, pero que sigue conservando la idea.

3.- Abstracción

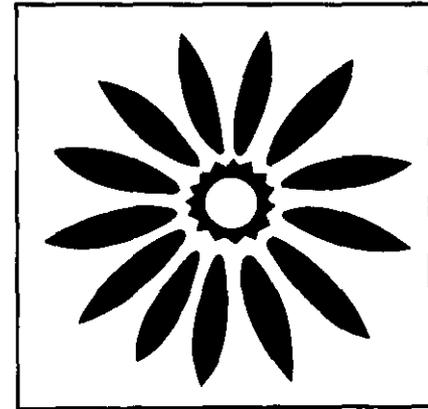
Es la máxima simplificación, tanto que parece perder su forma.



Estilización abstracta



Estilización representacional



Estilización simbólica

Caricatura

Es también una ilustración, la cual se presenta en línea o rellena de color, esto dependiendo del objetivo que se requiera. La caricatura es una expresión gráfica que en forma exagerada o simplificada representa a las personas, animales u objetos, la cual tiene fines promocionales, decorativos, informativos, humanísticos didácticos que intervienen divirtiendo al lector.

Se relaciona muy estrechamente con el Diseño Gráfico en alguna de sus áreas como es en la señalización, imagen corporativa, diseño editorial, envase y embalaje y diseño



La caricatura en los carteles

publicitario; donde es representada en marcas, logotipos, anuncios, de televisión, cine, prensa revistas, folletos, manuales, guías, tarjetas de ocasión, en papeles de envolturas y entre muchas otras aplicaciones más.

También se usa en historietas, las cuales son una narración gráfica con dibujos en secuencia combinando la imagen con el texto, en fin es un recurso muy utilizado en el Diseño Gráfico.

Técnicas de Impresión y Acabados

Son distintos tipos de procesos de impresión por los cuales se le da vida a una publicación, considerando la calidad y el costo de la misma.

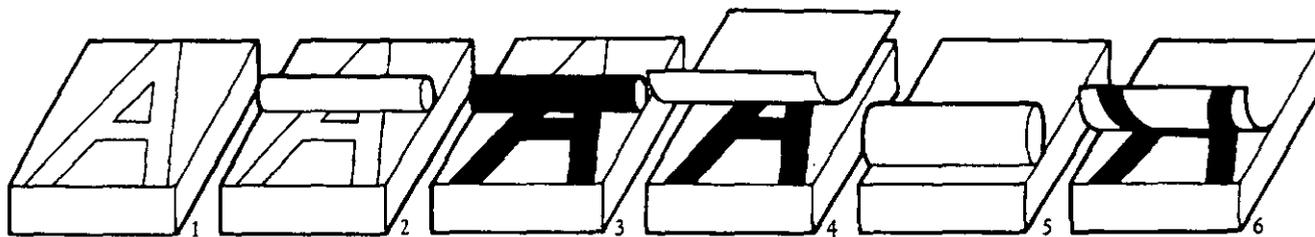
Litografía Offset

La litografía offset es un proceso planográfico (impresión con una superficie plana), basado en el principio de que la grasa y el agua no se mezclan.

Las zonas que se imprimen están en el mismo plano que las que no se imprimen; la imagen o zona a imprimir, es receptiva a la tinta. Primero la superficie de impresión se pasa por rodillos cargados de agua que humedecen las zonas sin

imagen, luego se pasa por los rodillos de entintar, que depositan la tinta sólo sobre las zonas con imagen; el resto de la plancha que está húmedo no acepta la tinta.

Después se pone en contacto el cilindro que lleva la plancha, con un cilindro forrado de goma, la tinta deja una impresión en la goma que a su vez transfiere la imagen al papel.

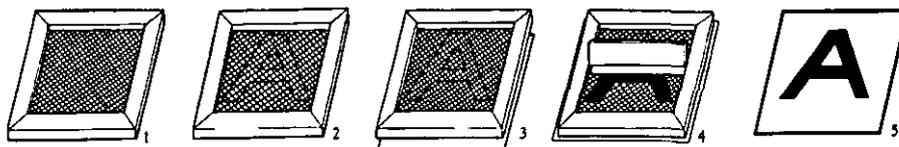


Proceso de impresión

La prensa funciona como una rotativa y hace una impresión con cada vuelta del cilindro, la unidad impresora consta de tres cilindros, el de la plancha, la mantilla y el de presión. Las prensas offset pueden ser de distintos tamaños, generalmente se les designa el tamaño de papel que pueden emplear. El offset ofrece ventajas tales como tiradas a gran velocidad, se puede imprimir en papeles de baja calidad y costos por lo que resulta particularmente barato.

Serigrafía

Es un proceso de impresión muy sencillo y económico, siempre y cuando el tiraje sea pequeño. Se sujeta en posición un esténcil (estarcido) sobre una pantalla de tela estirada, obligando a la tinta a pasar a través del estarcido o malla de la pantalla, por medio de un rasero.



Proceso de impresión en serigrafía

La tinta se aplica muy espesamente y tiene una calidad densa de modo que es muy apta para imprimir colores claros sobre superficies oscuras, la textura de la pantalla es bastante receptiva por lo que el proceso no es apto para reproducir medio tonos finos.

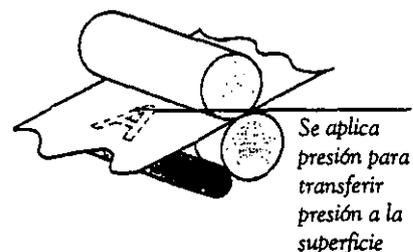
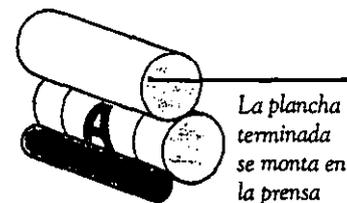
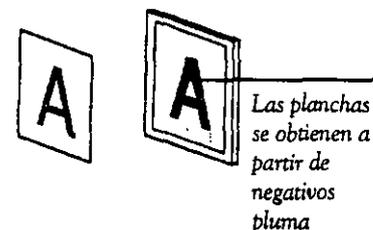
Las principales ventajas de la impresión de pantalla residen en que es versátil y puede imprimir casi en cualquier superficie, tales como: madera, vidrio, metal, plástico y telas. Es un método muy popular para producir textos de exhibición, carteles, etiquetas autoadhesivas, entre otras más.

Flexografía

La flexografía es una de las técnicas de impresión más rápida en la industria de las artes gráficas, ésta es usada para imprimir bolsas de plástico, publicidad, envases y empaques de comida, etc. siendo así un proceso que se utiliza para grandes tirajes de impresión de bajo costo.

Este método es simple, las tintas líquidas (en su mayor parte con base de agua) se transfieren desde un cilindro "anilox" especial (que comprende una superficie dura cubierta por millones de células diminutas que mantienen y distribuyen parejamente la tinta) a la plancha flexible en relieve, y de allí al papel o material de impresión.

La plancha en relieve puede estar hecha de caucho (para impresión flexográfica de menor calidad) o de fotopolímero, éste último consiste en una base de poliéster o metal, recubierto de plástico fotosensible. La imagen se expone sobre la plancha y se eliminan las áreas de no impresión para formar la imagen en relieve.



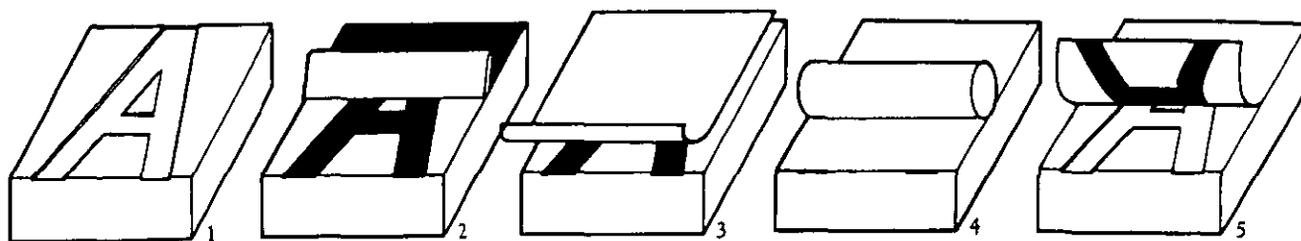
Huecograbado

El proceso de huecograbado da muy buenos resultados para imprimir sobre todo tipo de papeles, desde el de periódico hasta los más finos. Se usa principalmente para revistas, envases, producción de láminas decorativas, estampillas de correo, reproducciones artísticas, entre otras.

La imagen a imprimir se graba al aguafuerte, en un patrón de pequeñas celdas sobre una palca cilíndrica de cobre. Estas celdas pueden ser de diferente tamaño y profundidad, la cual actúa como pozos para contener la tinta. Las celdas pueden variar en profundidad desde 0.0001mm en las zonas más claras, hasta 0.04 mm en las sombras más oscuras, así es posible un rango considerable de graduación del tono y del color; también por el volumen de las

celdas se determina cuánta tinta pasa sobre el papel (a más profunda celda, más densidad de entintado).

La principal desventaja del huecograbado es el considerable costo de las correcciones, una vez que se ha hecho la placa.



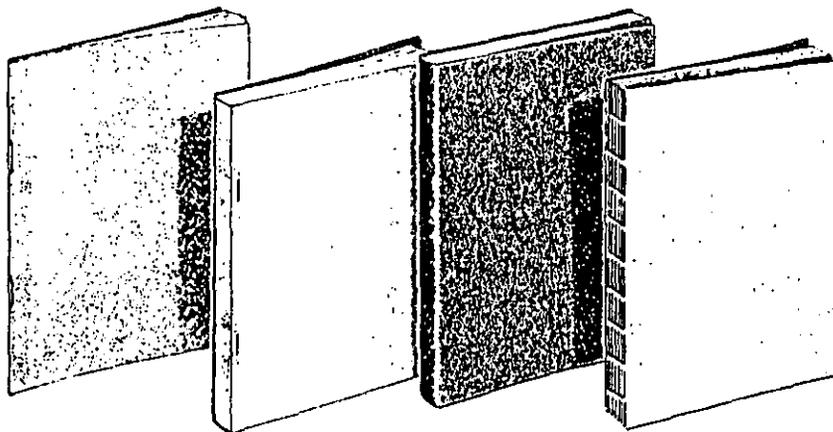
Proceso de impresión

Acabados

Como su nombre lo dice es el acabado final de la publicación y está condicionada por una cantidad de factores estéticos, prácticos y ergonómicos. Entre ellos está la consideración de que es el libro y como va a utilizarse, si necesita una encuadernación permanente o temporal, etc.

Cosido o Grapado

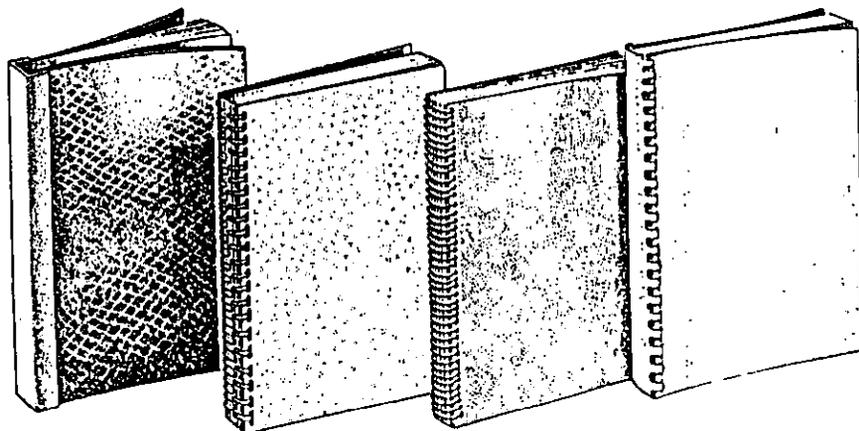
Se dobla el pliego para hacer un cuadernillo, éste tiene normalmente 8, 16, o 32 páginas dobladas a lo largo del lomo. Se cose o se grapa para mantener las páginas unidas, aunque el cosido es más caro que el grapado pero da un aspecto mucho más limpio.



El cosido puede hacerse por el lomo o por el lado, normalmente las páginas pares se cosen por el lomo, lo que permite abrir la publicación por completo y leerla sin necesidad de sujetarla para que no se cierra, mientras que las páginas impares pueden coserse por el lado siendo todavía más económico sobre todo si se hace con grapas, de ésta forma pueden encuadernarse páginas sueltas, sin plegar.

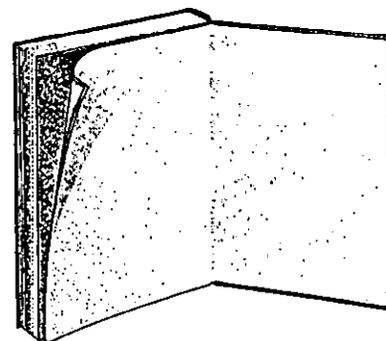
Encuadernación Mecánica (engargolado)

Es el proceso de encuadernación más fácil, consiste en perforar (máquina especial de distintos tipos de orificios de perforación) un bloque de papel y pasar a través de las perforaciones, guías que son de plástico o de metal para que sujeten las páginas.



Engargolado

La encuadernación con gusanillo se hace con perforaciones alargadas, mientras que la encuadernación en espiral se sirve de pequeños orificios circulares. Este tipo de encuadernación obliga a dejar márgenes interiores más anchos de lo normal.



Encuadernación con Tapas Duras

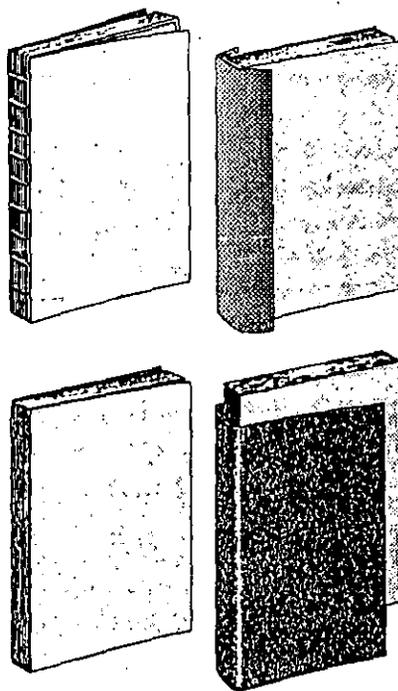
Los diversos cuadernillos que forman el libro se cosen y se protegen con una cubierta rígida, que se sujeta a aquellos por medio de cintas cocidas y a su vez al lomo; dichas cintas se cubren con guardas, las cuales son hojas pegadas al interior de la cubierta de cartón. A éste tipo de encuadernación se le llama de lomo plano.

Perfilado

Se llama así al recorte de formas complejas con una cuchilla metálica.

Pegado

Es el método de encuadernación habitual de las ediciones en rústica. El libro se guillotina por los cuatro lados, para igualar también el lomo que a continuación se raspa, para que la superficie áspera acepte la cola y una vez encolado, se dobla la cubierta y se pega. Después se cortan los otros tres lados del libro para igualarlos con la cubierta, desperdiciando raramente más de 3mm de papel. Esta forma de encuadernación es menos cara que la de tapas duras, pero también es menos duradera.



Esta forma de encuadernación (pegado) se usa sobre todo para libros de bolsillo

Relieve

Se imprime la imagen en la superficie con un molde caliente, el motivo tiene que ser sencillo.

Realce

Impresión seguida de elevación o rehundimiento de la imagen impresa. El realce puede ir sin imprimir.

Plastificado

Protección de la superficie impresa con una película transparente y brillante de plástico; aísla la humedad, filtra los rayos ultravioleta y facilita la limpieza.

Barnizado

Es un sistema de protección más barato que el anterior y muy parecido; se aplica una sustancia líquida transparente a la superficie impresa.

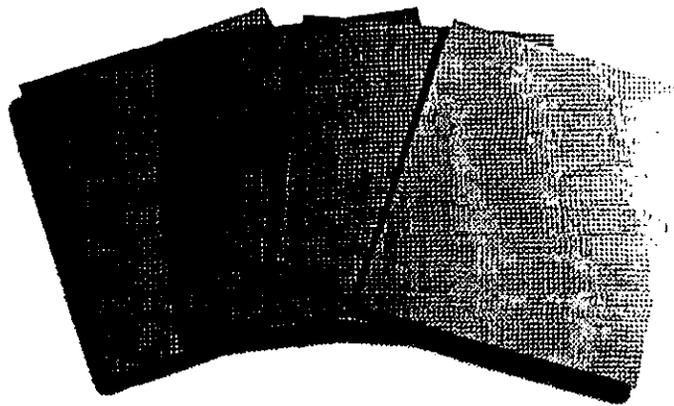
Metalizado

Se aplica a la superficie impresa a una matriz caliente que deposita una lámina metálica. Se usa mucho en la impresión de cubiertas en rústica y de cajas.

Elección del Papel

Es importante que el diseñador conozca el papel porque existe una amplia gama de pesos, tamaños y acabados y es un elemento importante en el costo final de impresión. La elección del papel depende de factores como el presupuesto, el modo de uso, el público lector al que va dirigido el producto, el tipo de trabajo gráfico y el método de impresión. El papel se clasifica según categorías tales como el peso (gramaje), tamaño se específica en milímetros y DIN), el grano (textura del papel) y el uso (a qué público va dirigido).

Papel prensa: Papel terminado a máquina formado en su mayor parte por pulpa de madera y producido en una gama de calidades y pesos. Se utiliza para periódicos, revistas baratas, ediciones en rústica, etc.



Papeles de pasta química: Contienen pulpa de madera, pero están procesados químicamente lo que da como resultado un papel blanco fuerte, que se utiliza como papel para escribir papeles de bonos, agendas, papeles de oficinas y de vía aérea.

Papeles kraft: Papel rígido, pesado, que se produce en una variedad de acabados para cubiertas de revistas, libros y catálogos.

Papeles offset: Son producidos no sólo para libros sino para una gran variedad de material de lectura.

Papel satinado: Papel de gran brillo, se utiliza para envases de prestigio, cubiertas para informes o presentaciones empresariales.

Conclusiones

El proceso de enseñanza- aprendizaje intervienen distintas cosas, una de ellas depende de la concepción que se tenga de educación, de la cual partirán los objetivos fijados por el docente.

Como hemos visto en el trayecto de ésta investigación, el proceso educativo se ve influenciado por diversos factores y de igual manera, intervienen en él actores que determinan el logro de los objetivos. El docente es uno de los actores primordiales ya que en sus manos está el rumbo de las experiencias de aprendizaje de los alumnos.

Ante esto, nos damos cuenta que sobre todo los niveles medio superior y superior, los maestros son especialistas en su disciplina, pero no así en las herramientas didáctico-pedagógicas que pueden facilitar el aprendizaje de los educandos.

Es así que tomando en cuenta que por medio del Diseño Gráfico se solucionan problemas de comunicación visual, apoyandome entonces en una de sus diversas áreas como el Diseño Editorial, por el cual se dará vida propia al textos e imágenes que ocuparán la creación del un manual que contenga información sobre las técnicas didácticas y recursos materiales que le servirán de apoyo al docente, para facilitar su labor.

SEGUNDA

PARTE

CAPÍTULO

Proceso de Diseño

3

Proceso de Diseño

Introducción

Para explicar el proceso que se siguió en la elaboración de éste proyecto es necesario comenzar por la elección del tema, que surge ante la necesidad de realizar un documento para el docente tanto del nivel medio superior como superior, con material recopilado sobre técnicas y recursos didácticos que le servirán de apoyo a su labor, para contribuir a que sus conocimientos se transmitan de manera eficaz.

De ésta manera surge la investigación del contenido, empezando por el material didáctico educativo de los niveles medio superior y superior; de esta manera se comenzó a descartar información inadecuada, recopilando únicamente lo requerido sobre técnicas didácticas y recursos materiales más aplicables para éstos niveles, así como también los conceptos básicos de educación que facilitan la enseñanza para un mejor aprendizaje.

Una vez obtenido lo teórico se comenzó a buscar el formato en conjunto del manual, el cual requería ser práctico de utilizar, suficientemente claro y didáctico en su contenido para ser leído y sobre todo efectivo, para aumentar el rendimiento escolar de los alumnos. En él se utilizaría la caricatura, realizada de forma realista y expresiva, ayudando la comprensión del contenido, también de llevar elementos decorativos en los títulos para verse atractivos y el uso de separadores que dividan las tres partes de la publicación.

Diseño Editorial

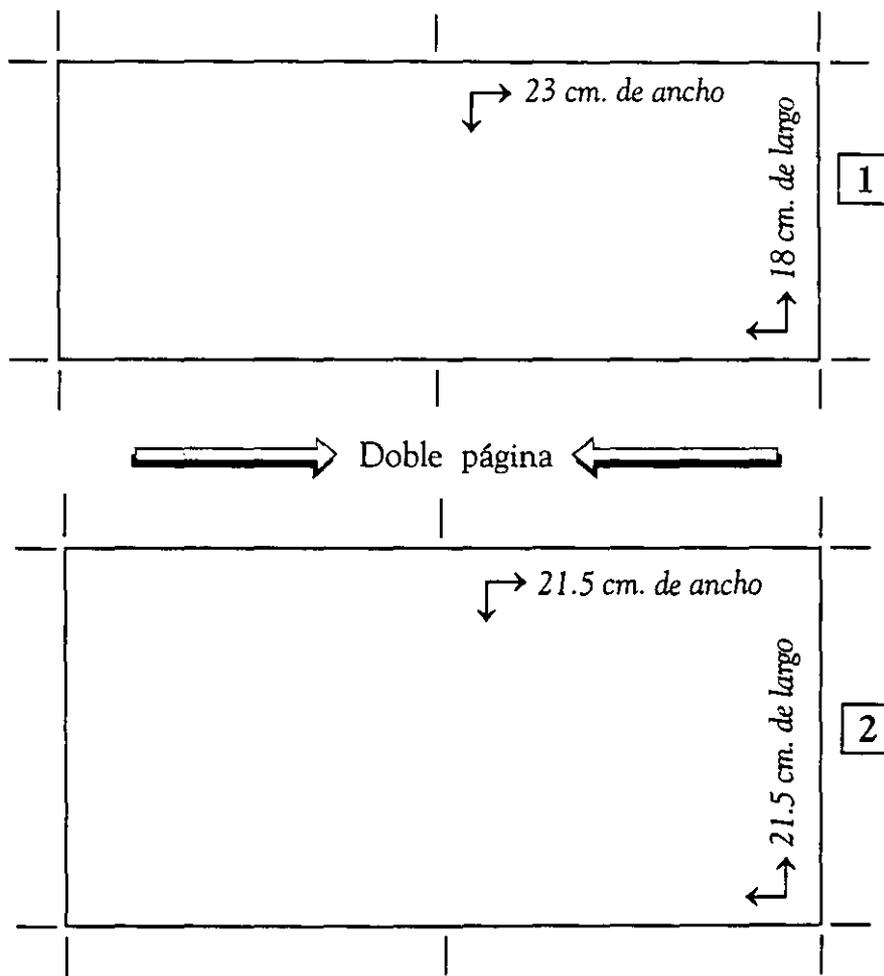
Para dar vida al manual se recurrió a una de las áreas más fascinantes del diseño gráfico, el "Diseño Editorial", seguido de una serie de elementos como:

Formato

El formato constituye el tamaño y forma que se le da a la publicación, así se empezó por buscar diferentes formatos:

1) Es un formato que mide 23 cm. de ancho por 18 cm. de largo, se descartó porque era mucho desperdicio de papel por cada hoja impresa.

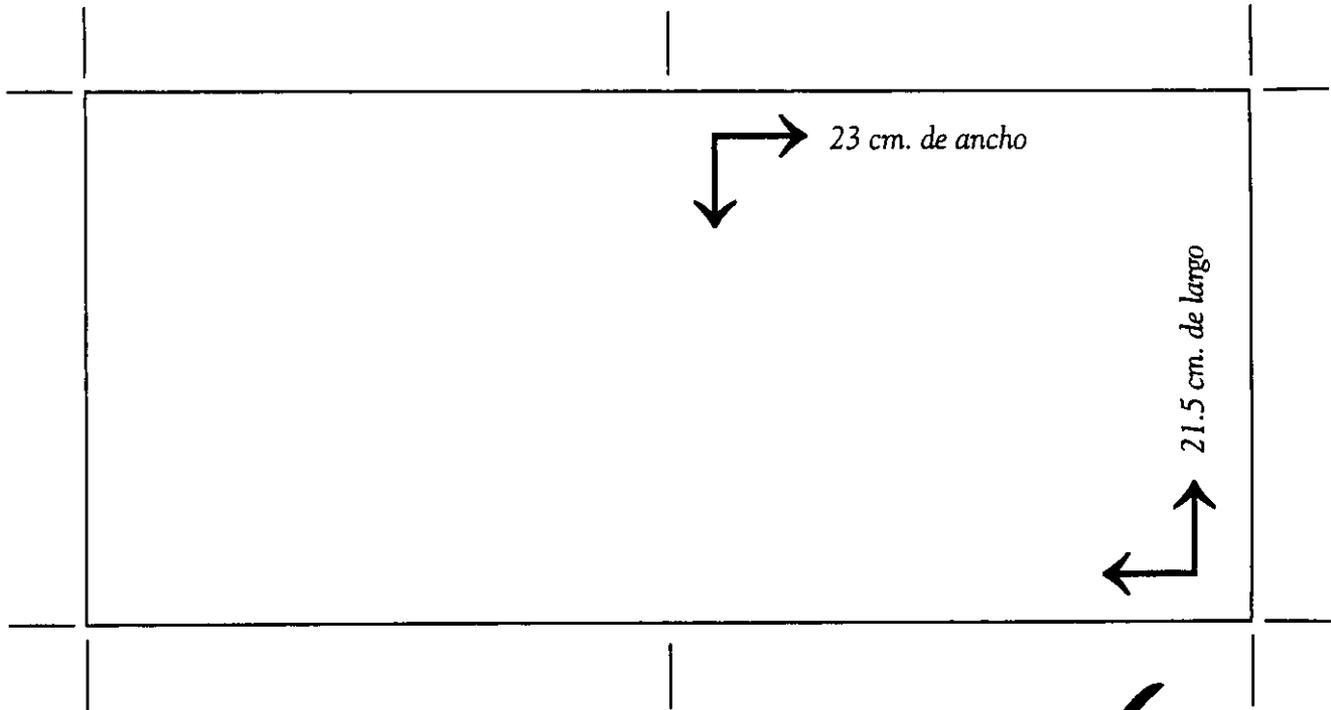
2) También fue descartado ya que era un formato cuadrado de 21.5 cm. de ancho por 21.5 cm. de largo y el contenido de la información no se adecuaba a tal.





⇨ Doble página ⇩

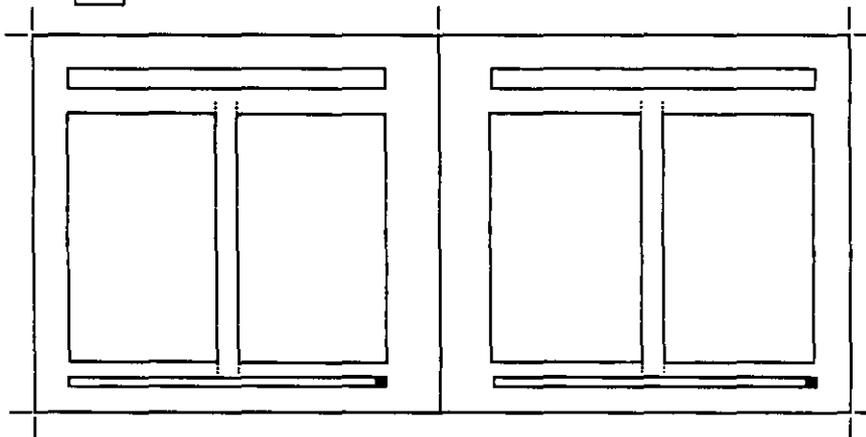
3



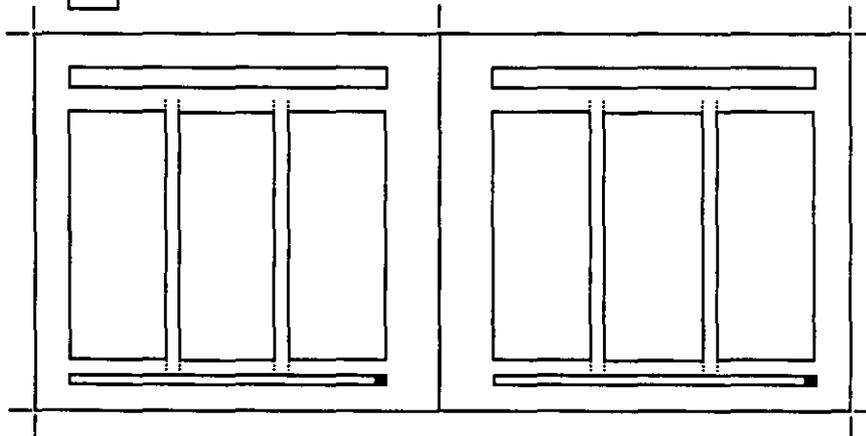
3) Este es el formato elegido mide de 23 cm. de ancho por 21.5 cm. de largo, es práctico, tanto en la facilidad de manejo como en el acomodo del contenido, dejando más espacios blancos para una mejor legibilidad en la información.



1



2

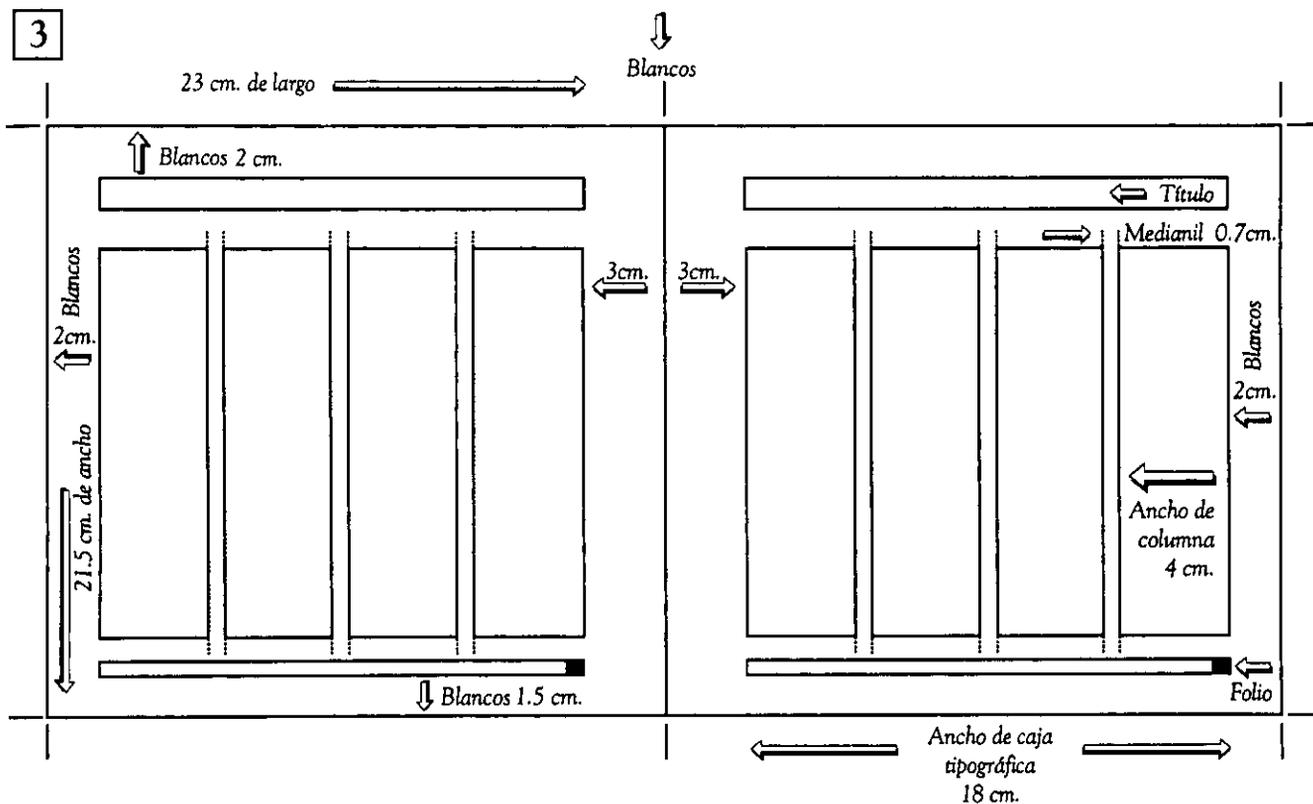


Retícula

Para organizar toda la información se requirió de una retícula por la cual, se le daría vida y composición a las páginas, por ello se diseñaron varios ejemplos para ver cual sería la más adecuada a lo requerido.

1) Es una retícula de 2 columnas misma que se eliminó porque no había suficiente dinamismo para el contenido y hacía verse páginas muy monótonas y comunes.

2) Se diseñó una retícula de 3 columnas, que también se descartó porque quedaba muy poco espacio para las caricaturas, además el bloque de texto que se encuentra en el recuadro negro quedaba muy ancho y pesaba demasiado en la página.

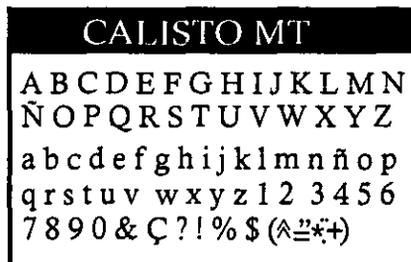


3) Se optó por una retícula de 4 columnas, porque el contenido se adapta perfectamente en 3 columnas para dejar en 1 sola al bloque de texto que está sobre el recuadro, además de que queda un buen espacio para el acomodo de las caricaturas. Así como espacios blancos para que las páginas se vean claras y legibles para el lector.



Tipografía

El manual únicamente lleva la familia tipográfica “Lucida Sans”, escogida entre “Garamond”, “Calisto MT” y “Gill Sans”; se decidió la primera porque es una tipografía sans serif (sin patines), lo que permite tener una mayor legibilidad, además de ser actual y por lo tanto, hace ver con más dinamismo a dicho manual.



↑
↗
→
Familias tipográficas
descartadas



4 | Discusión de casos

Objetivo:

Desarrollar la habilidad en procesos racionales de análisis de situaciones.

Usarla:

Como base para traer al salón de clases una situación real por escrito para su análisis y discusión.

Cuando se apliquen conocimientos a situaciones reales.

Cuando en aquellas materias donde las situaciones pueden derivar varios resultados diferentes y ser correctos en función del enfoque con que se apoye la solución.

Cuidado con:

• Que se usen ejemplos
• Que se usen ejemplos
• Que se usen ejemplos

• Que se usen ejemplos
• Que se usen ejemplos
• Que se usen ejemplos

• Que se usen ejemplos
• Que se usen ejemplos
• Que se usen ejemplos



Título 21 pts.

Subtítulo 10 pts.

Texto 10 pts. Interlineado 10/12 pts.

Interlineado

Tiene un interlineado en el texto de explicación “conceptos, técnicas y recursos materiales” de 10/12 pts. Y el texto “cuidado con” sobre el recuadro negro es de 9/11 pts. permitiendo ser legible.

Folio

Es colocado en la parte inferior derecha de cada página, el número va en negativo para que sea legible y se encuentre fácilmente cada una de las mismas.

Bloque de texto 9 pts.
Interlineado de 9/11 pts.

Folio 20 pts.

Opciones de Elementos Decorativos

Para dar más importancia en la composición de las páginas se utilizaron elementos decorativos que enfatizaran en principal títulos y folios, la primer opción fue descartada porque el círculo es un recurso muy común al igual que las plecas, ya que éstas últimas parecen encerrar la información lo que deja ver una página muy rígida.

1

Trabajo en equipos

Objetivo:

Separar al grupo en equipos para el desempeño de uno o varios trabajos.

Usaria:

Como: forma práctica para realizar mejor el trabajo.

Cuando: el grupo sea muy grande.

Cuánto: puede ser para un sólo trabajo o para todos los del curso.



Cuidado con:

El uso de los recursos para el trabajo en equipo.
El uso de los recursos para el trabajo en equipo.
El uso de los recursos para el trabajo en equipo.

2

9/6

2

3 Trabajo en equipos

Objetivo:

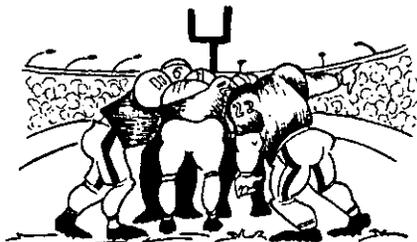
Separar al grupo en equipos para el desempeño de uno o varios trabajos.

Usaría:

Como: forma práctica para realizar mejor el trabajo.

Cuando: el grupo sea muy grande.

Cuánto: puede ser para un sólo trabajo o para todos los del curso.



Concluido con:

El grupo se divide en subgrupos que realizan el trabajo.

El subgrupo se reúne y se evalúa.



Elementos Decorativos Finales

En los títulos se utilizó un *cuadrado* al inicio de cada título, dentro de éste fue colocada la primer letra (conceptos y recursos didácticos materiales) o número (técnicas didácticas) en negativo, ocasionando mayor importancia sobre cada uno de los títulos del contenido. Así mismo se uso otro elemento decorativo, como la *pleca* punteada (forma cuadros), un recurso muy actual que proyecta impacto en los títulos, la misma *pleca* se utilizó también a un lado de los folios pero de menor grosor, lo que provoca que además de darle importancia armoniza con el conjunto de elementos contenidos en cada una de las páginas del manual, como se ve en la muestra no. 3.

La segunda opción se rechazó porque el título en negativo sobre el recuadro negro pesa demasiado en la composición de la página y compite con la información del cuadro negro, por lo que se ve muy retacada de negros y ello, no es lo que se pretende.

3



Letra o número en negró



Material auditivo

Título

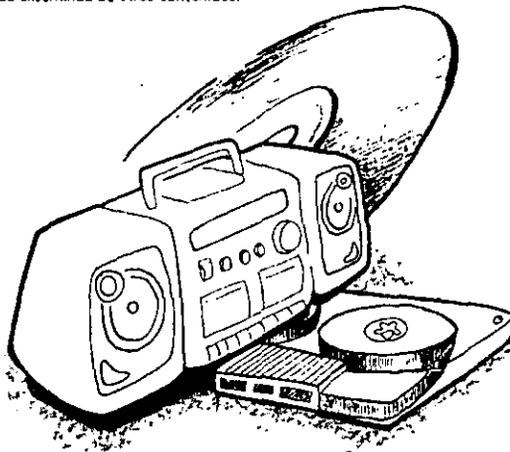
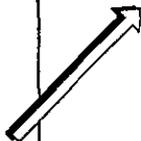


RADIO, DISCOS, GRABACIONES, ETC.

Se utilizan para:

- Facilitar el aprendizaje de idiomas.
- La enseñanza de la música y literatura.
- La enseñanza de otros contenidos.

Subtítulos



Pleca decorativa

Es conveniente que:

- El profesor seleccione previamente el material.
- Los aparatos y material se revisen antes de que se vayan a utilizar.
- El alumno sea capaz de conseguir el material por sí mismo.

Texto de advertencia en negativo



Pleca decorativa en el folio



Para definir el orden de la información se necesitaron de otros elementos decorativos, que serían auxiliares a la composición de la página los cuales, ayudarían a destacar los subtítulos del contenido como el objetivo y el modo de uso, por lo que se les colocó un recuadro negro, dejándolos en negativo para proyectar impacto en puntos distintos.

De igual manera se utilizó en el texto de advertencia "cuidado con", para dar el mismo interés a toda la información pero en un acomodo adecuado para el contenido del documento.

Proyección de gráficas

Objetivo:

Abreviar tiempo para que se aproveche mejor en una buena explicación.

Usado:

Como: forma estupenda para usar un aparato de diapositivas, transparencias o acetatos para proyectar gráficas complicadas que requerirían mucho tiempo si se trata de pasarlas a pizarra.
 Cuando: sea necesario explicar gráficas complicadas y lugar adecuado a la proyección.
 Cuánto: hasta que se justifique la necesidad visual de la proyección de la gráfica.



Cuidado con:

Proyectar imágenes que sean difíciles de leer.
 No usar imágenes que sean demasiado pequeñas.
 No usar imágenes que sean demasiado oscuras.
 No usar imágenes que sean demasiado brillantes.

26

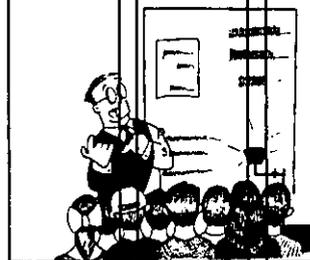
Proyección de transparencias o acetatos

Objetivo:

Buscar una mayor retención en los alumnos.

Usado:

Como: forma para sacar una copia del material que le servirá al maestro de base para su proyección.
 Cuando: se disponga el aparato para la proyección.
 Cuánto: hasta que sea útil el material proyectado.



Cuidado con:

Proyectar imágenes que sean difíciles de leer.
 No usar imágenes que sean demasiado pequeñas.
 No usar imágenes que sean demasiado oscuras.
 No usar imágenes que sean demasiado brillantes.

27

Composición de Ambas Páginas

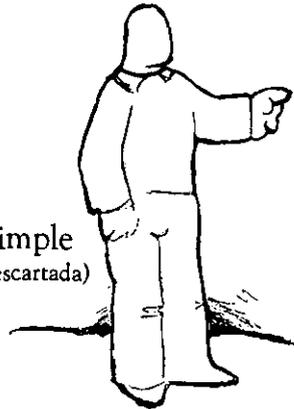
Caricatura

Se optó por la caricatura ya que la presentación del manual debe ser agradable y didáctica, además darle un toque de humorismo, por lo que la fotografía no proyecta en su totalidad lo requerido.

Estilos de Caricatura

Una vez decidido por la caricatura se empezó a buscar distintos estilos, de los cuales se escogería uno que fuese realista y sobre todo expresivo, representado de forma dinámica y cómica, así el docente captaría de forma sencilla y clara la ejemplificación de las técnicas para llevarlas más fácilmente a la práctica, sin tener confusión alguna.

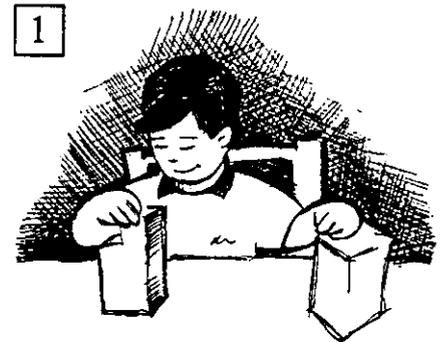
Estilo simple
(opción descartada)



Técnica

Para que las caricaturas tuvieran ese realismo del que se ha hablado era necesario que se ilustraran, para ello se buscaron técnicas variadas como vemos en los siguientes ejemplos, el no. (1) se usa el anchurado en el fondo de la caricatura con y la opción (2) de igual manera pero ahora dentro y fuera de la misma, esta técnica se usa con el estilógrafo en grosores diferentes.

Es una técnica atractiva pero se rechazó porque no cumplía con el objetivo, ya que lo requerido era con más contrastado y con variedad de tonalidades.



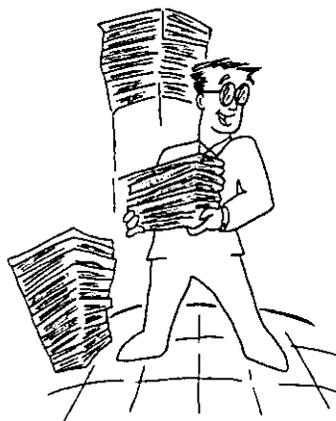
(opciones descartadas)

Así que se optó por una técnica mixta usando estilógrafos, tinta china y agua tinta gracias a ella se acentúa aún más la caricatura.

Para llevar a cabo su realización se utiliza primero el *estilógrafo* para delinear el trazo, en diferentes grosores con los que también se hace el anchurado en algunas partes de la caricatura, ello para definir detalles y darles realce, luego se aplica la *tinta china*, de forma directa, para las plastas que van en negro y por último el uso del *agua tinta*, con la que se dan diferentes tonalidades de grises que realzan la caricatura dejándola verse expresiva y clara.

Proceso de Realización de la Técnica

1



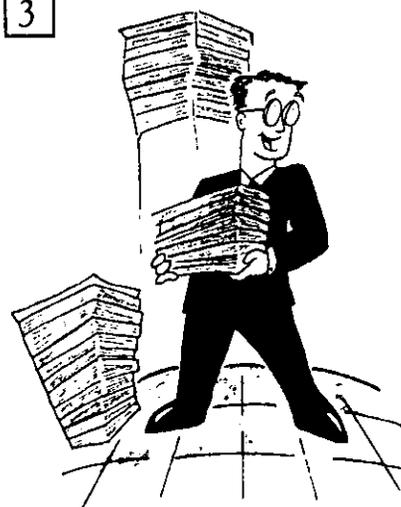
Trazo de la caricatura a lápiz

2



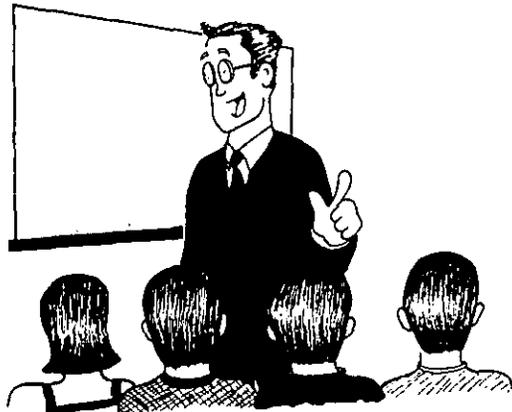
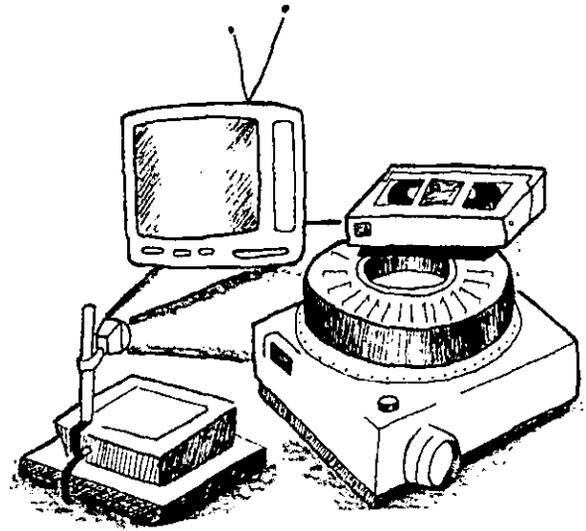
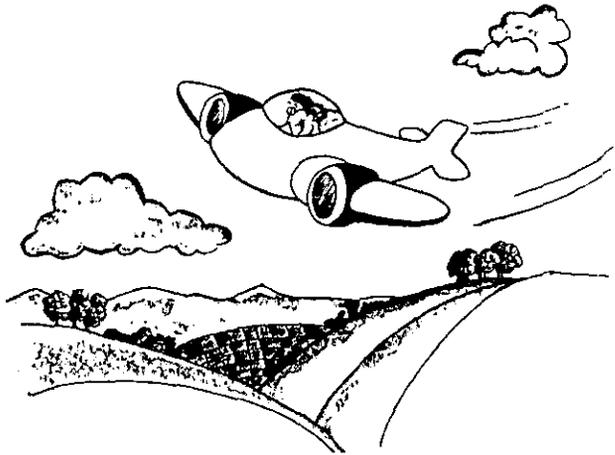
Caricatura a tinta china

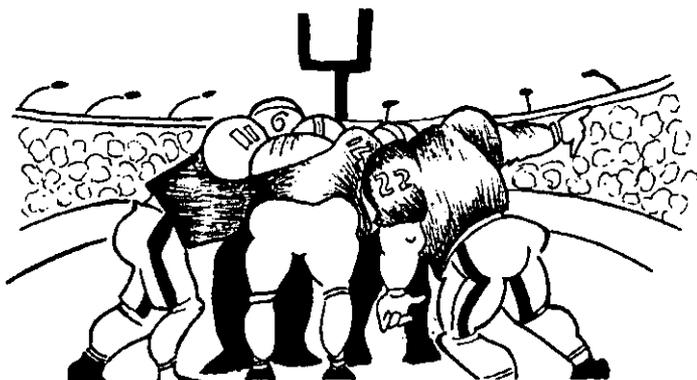
3



Caricatura aplicando la técnica de agua tinta

Caricaturas con la Técnica Aplicada

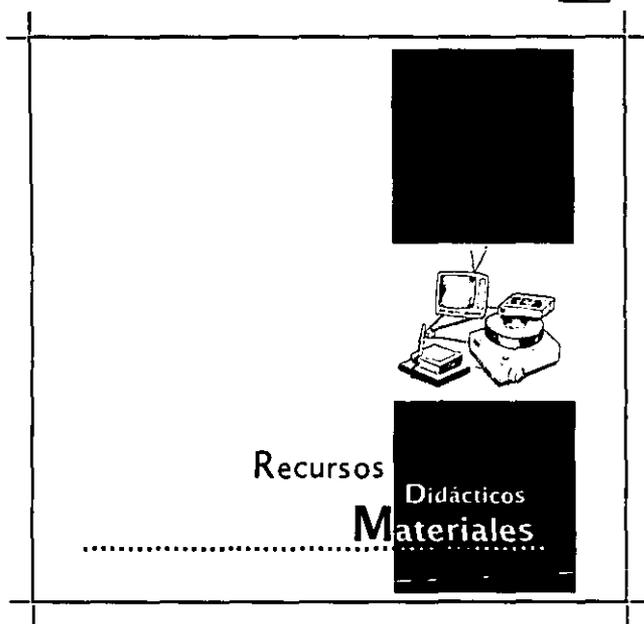




Opciones de Separadores

El manual está constituido en tres partes que son *conceptos*, *técnicas didácticas* y *recursos didácticos materiales* por lo que se necesitan tres separadores que dividan al mismo. Las opciones que se muestran fueron descartadas; el primero porque es muy rígido, los bloques negros se ven muy pesados y parecen apretar al dibujo además es poco dinámico.

1

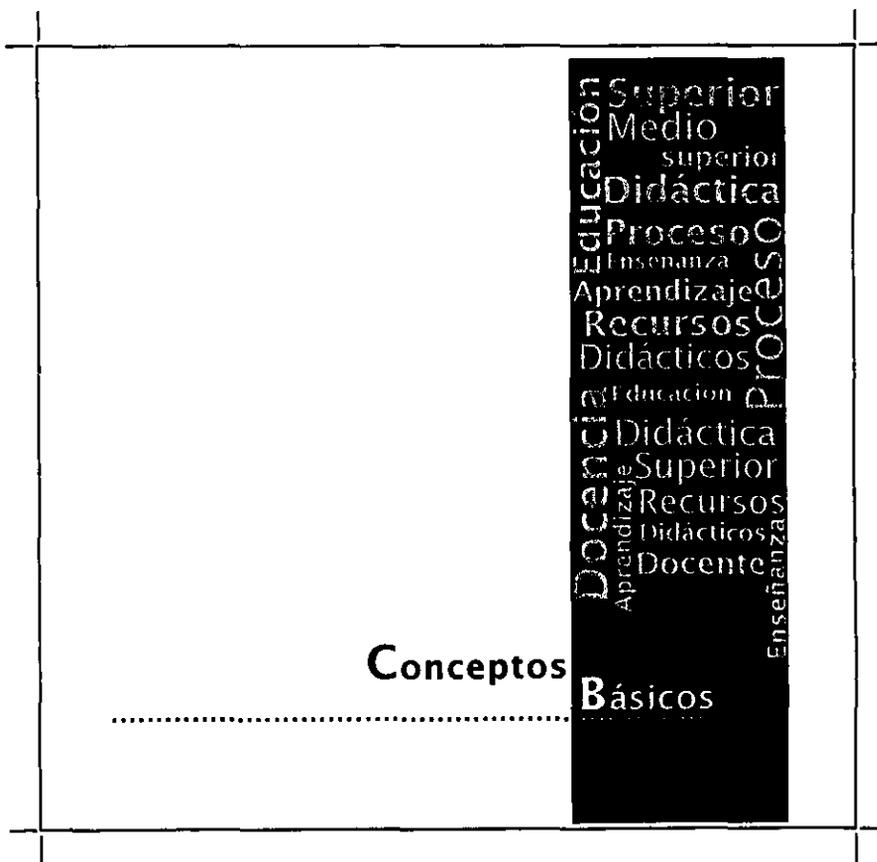


2

El segundo es ya más dinámico por la forma en que se colocaron las caricaturas pero le falta impacto, así se ve demasiado simple y falta de contraste, además de no ser lo suficientemente atractivo para el manual.

Separadores Finales

Estos son los separadores que se eligieron para dividir el manual, se unifican en cuanto a que los tres tienen un recuadro en negro en la parte derecha de la hoja (a lo largo) y dentro de éstos se les agregó una textura de palabras y caricaturas que se verán durante el capítulo que presenta; en la parte superior de la hoja (a lo ancho) va el nombre de lo que trata cada parte, mitad del nombre en positivo y la otra en negativo sobre el recuadro, ahí mismo se le agregó la pleca punteada misma que decora a los títulos en cada una de las páginas del documento. De ésta forma los separadores cumplen con lo requerido, son dinámicos, claros y sobre todo atractivos.



1 Separador

2 Separador

Técnicas

Proyección de películas
Redonda
Recopilación de datos
Dialogos simultaneos
Trabajo en grupo
Practicas de campo
Trabajo en equipos
Discusion de casos
Bibliografica
Informacion Datos
Diseño de casos



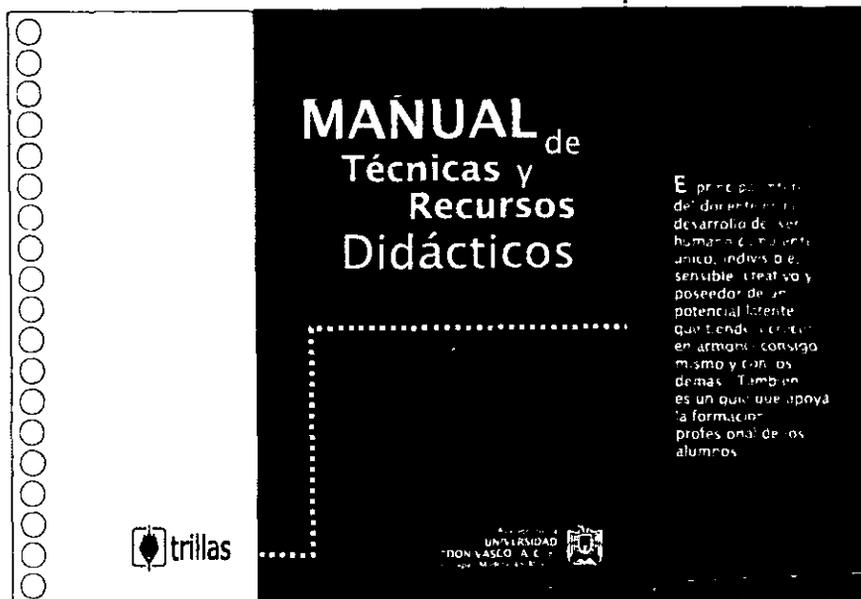
Didácticas

3 Separador

Recursos



1



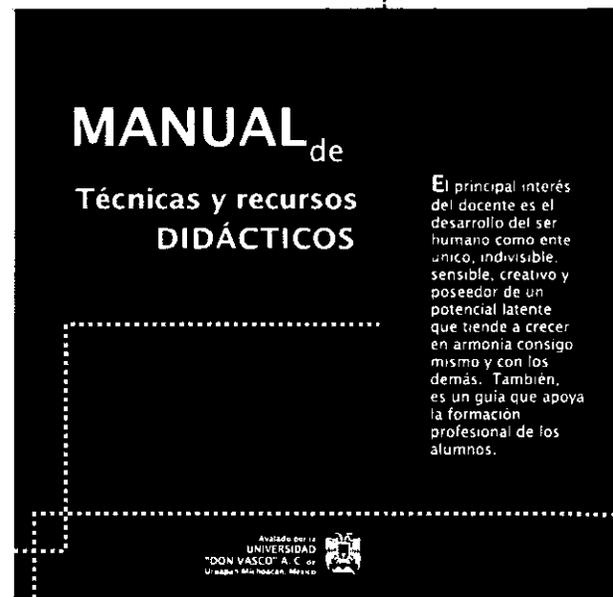
Opciones de Portada

Para iniciar a diseñar la portada se tomó en cuenta como primer lugar, al tipo de personas al que se dirige el manual, “los docentes” tanto del nivel medio superior como superior por lo cual la imagen del manual debería ser un tanto seria pero a la vez dinámica; como segundo punto a considerar el formato de 21.5 cm. de largo y 23 cm. de ancho incluyendo aparte 9 cm. para el doblez que sirve para reforzar la portada y que dure por más tiempo.

Así que se hicieron varias opciones, la primera de ellas es la que aquí se muestra, en la cual se jugó un poco con la tipografía del título y se le puso el elemento decorativo de la pleca punteada.

En cuanto al color se le agregaron dos tintas como el gris claro y vino, pero aún no se lograba proyectar lo que se pretendía, de tal modo que se descartó, utilizando sólo los colores.

En ésta otra opción se dejó el mismo formato de la primera pero tuvo varias modificaciones como otro manejo tipográfico del título, además de agregar una segunda pleca e insertar una textura tipográfica del nombre del manual en distintas tonalidades de grises lo cual dejaba ver una portada más atractiva y dinámica, por lo que permaneció pero ahora se le había cambiado el color vino por el azul marino y ello se veía bastante triste y le quitaba dinamismo.



Doble/Solapa

Contraportada

Una vez elegida la portada la opuesta (*contraportada*) sería de la misma manera, pero incluyendo un texto que explica brevemente el contenido del manual, y por supuesto todos los créditos del mismo en cuanto a la coordinación de la información, la editorial, la caricatura, la ilustración y el diseño editorial.

 Avalado por la
UNIVERSIDAD
"DON VASCO" A. C. de
Uruapan Michoacán, México

EDITORIAL
TRILLAS 

Departamento de
formación docente:
Héctor Raúl Zárate Ríos
Araceli Herrera Contreras
Gabriela Tovar Valdez
Silvia Mora Mora

Diseño editorial e ilustraciones
María Dolores Cárdenas Ceballos

Trazo de caricaturas
Jesús Ruiz Ruiz

El programa teórico
práctico que se encuentra
en este manual es una
recopilación de distintos
documentos, el cual fue
coordinado por:
el departamento de
formación docente de la
Universidad "Don Vasco" A. C.
de Uruapan Michoacán México.
En su contenido están los
conceptos básicos de
educación, así como las
técnicas y los recursos
didácticos materiales que
servirán de apoyo al docente
tanto del nivel medio superior
como superior, ayudando a
que sus conocimientos sean
transmitidos de forma clara
y eficaz, cumpliendo con los
objetivos de la materia.

.....


Doble/Solapa

Color

Todo el contenido del manual es hecho en una sola tinta, color negro del cual se derivan las tonalidades en grises que hicieron que la información se vea más llamativa y dinámica.

¿Por qué a una sola tinta?

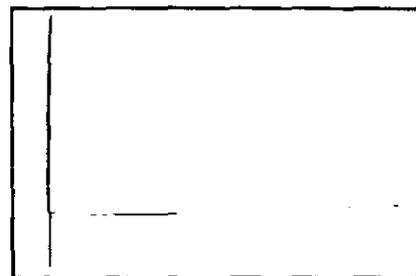
Se concluyó que era la mejor opción debido a que su costo es muy accesible y económico, lo que lo hace aún más atractivo por el público objetivo del nivel medio superior y superior.

· La portada y contraportada llevan 2 tintas el color vino y el gris, logrando verse llamativas, ya que por la portada es como se atrae la atención del público lector y el costo no aumenta demasiado.

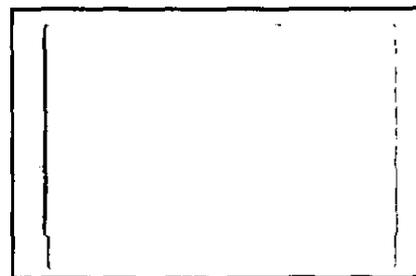
Papel

El papel en el que se imprime el contenido del manual es en "opalina" por ser un tipo de papel muy blanco, resistente y económico, además de tener gran calidad de reproducción. Por la misma razón se utiliza para la portada y contraportada pero en cartulina ya que éstas deben tener gran resistencia al uso constante por que son las que cubren todo el contenido de la publicación.

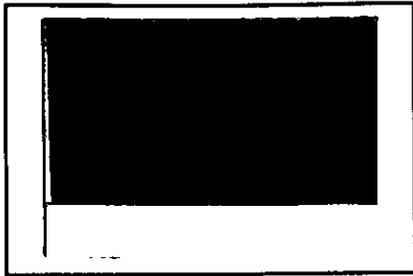
Para los separadores se utiliza el papel "kimberly granito" tiene textura visual por lo que deja ver más llamativa y definida la impresión.



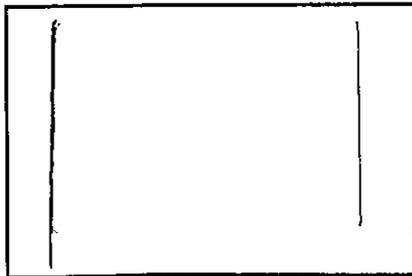
Papel/Opalina



Separadores
Cartulina/Kimberly Granito



Color vino
Cartulina/Opalina



Color gris 30%
Cartulina/Opalina

Tipo de Impresión

La impresión del manual es por medio del offset el cual ofrece buena calidad de impresión y tiradas a gran velocidad, se hace en cantidades muy grandes dependiendo de la demanda del mismo, además de que es un medio de reproducción que resulta económico, lógicamente dependiendo cuantas sean las tintas, pero en éste caso sólo es una y por ello es que tiene un costo muy al alcance del público.

Acabado

La encuadernación del manual se propone *mecánica*, mejor conocida como engargolado con arillo metálico ya que ofrece muchas ventajas como la resistencia al manejo constante, legibilidad total de cada página, porque ninguna queda oculta debido a dicha forma de encuadernación, además de que se ve actual, práctico y es económico.

Presupuesto

El presupuesto que se presenta es de junio de 2000.

Manuales

54 páginas
Papel opalina
1 tinta

*Impresión de 1000
\$36,480.00

*Impresión de 2000
\$58,292.00

*Impresión de 3000
\$80,921.00

*Impresión de 5000
\$126,141.00

						Nº 7481	
R.F.C. LIM-851001 D88						Emilio Carranza No. 26 Tels.: 3-11-55, 4-28-84 Fax 3-11-56 Uruapan, Mich. C. P. 60000	
PRESUPUESTO DE FORMAS IMPRESAS							
DATOS DEL CLIENTE				FECHA		AGENTE	
Lolita Cárdenas Av. Latinoamericana No. 1915 Tel. 523-18-03				26-05-00		078	
FIRMA							
NOMBRE DE LA FORMA							
FORMA IMPRESA							
TAMANO	ORIGINAL	1ra. COPIA	2da. COPIA	3ra. COPIA	4ta. COPIA		
216x297	P/OPALINA BEO						
TIPO DE TERMINADO	LOGOS	TINTAS FREITE	TINTAS REVERSO	FOLIO	CAMBIOS		
F/suelta	Si	1	1	0	Si		
ESCALA DE PRECIOS	1000	2000	3000	5000	TIEMPO DE ENTREGA		
IMPORTE					15 DIAS		
V.A.	↓	↓	↓	↓	FIRMA DE ACEPTADO		
TOTAL	\$36,480.00	\$58,292.00	\$80,921.00	\$126,141.00			
UNITARIO							

Portada y Contraportada

Cartulina opalina blanca
2 tintas

*Impresión de 1000
\$5,663.00

*Impresión de 2000
\$10,552.00

*Impresión de 3000
\$15,509.00

*Impresión de 5000
\$25,492.00

Separadores
 Papel "kimberly granito"
 Color gris claro,
 1 tinta

*Impresión de 1000
 \$3,699.00

*Impresión de 2000
 \$6,907.00

*Impresión de 3000
 \$10,025.00

*Impresión de 5000
 \$13,370.00

Encuadernación
 Arillo metálico color blanco
 \$2.50 c/arillo

1000 arillos
 \$2,500.00

2000 arillos
 \$5,000.00

3000 arillos
 \$7,500.00

5000 arillos
 \$12,500.00

lópez IMPRESORES		R.F.C. LIM-651001 000		Nº 7446	
				Emilio Carranza No. 26 Tels.: 3-11-55, 4-28-84 Fax 3-11-56 Uruapan, Mich. C. P. 60000	
PRESUPUESTO DE FORMAS IMPRESAS					
DATOS DEL CLIENTE		Lolita Cárdenas		FECHA	13/08/2000
				AGENTE	Peter
				FIRMA	NORA
NOMBRE DE LA FORMA Separadores					
TAMANO	PAPEL	ORIGINAL	1ra. COPIA	2da. COPIA	3ra. COPIA
215x273		Kimberly Granito	Marfil	210gr	
TIPO DE TERMINADO	LÓGOS	TINTAS FRENTE	TINTAS REVERSO	FOLIO	CAMBIOS
		1 tinta			
ESCALA DE PRECIOS	1000	2000	3000	5000	TIEMPO DE ENTREGA
IMPORTE					
I.V.A.					FIRMA DE ACEPTADO
TOTAL	3,699.00	6,907.00	10,025.00	13,370.00	
UNITARIO					

Manual Completo

Incluyendo los 3 costos de
impresión y la encuadernación

*Impresión de 1000 ejemplares
\$48,842.00
c/manual \$48,34 c/oo

*Impresión de 2000 ejemplares
\$80,751.00
c/manual \$40.37 c/oo

*Impresión de 3000 ejemplares
\$113,955.00
c/manual \$37.98 c/oo

*Impresión de 5000 ejemplares
\$177,503.00
c/manual \$35.50 c/oo

*NOTA: El precio total dado puede verse
aumentado en un 15% ello dependerá de la
edición.*

CAPÍTULO

Aportación

4

MANUAL

de Técnicas y
Recursos
DIDÁCTICOS



Avalado por la
UNIVERSIDAD
"DON VASCO" A. C. de
Uruapan Michoacán, México



El principal interés del docente es el desarrollo del ser humano como ente único, indivisible, sensible, creativo y poseedor de un potencial latente que tiende a crecer en armonía consigo mismo y con los demás. También, es un guía que apoya la formación profesional de los alumnos.

MANUAL

de Técnicas y
Recursos
DIDÁCTICOS



Avalado por la
UNIVERSIDAD
"DON VASCO" A. C. de
Uruapan Michoacán, México

Departamento de formación docente:

Héctor Raúl Zalapa Ríos
Araceli Herrera Contreras
Gabriela Tovar Valdéz
Silvia Mora Mora

Diseño editorial e ilustraciones:

María Dolores Cárdenas Ceballos

Trazo de caricaturas:

Jesús Ruíz Ruíz

La presentación y disposición en conjunto del *Manual de técnicas y recursos didácticos para el docente del nivel medio superior y superior* son propiedad del editor.

Esta obra no puede ser reproducida, total o parcialmente sin consentimiento por escrito del editor.

Derechos reservados

© 2000, Editorial Trillas, S. A. De C. V.,
Av. Río Churubusco 385, Col. Pedro María Anaya
Del. Benito Juárez, 03340, México D. F.

Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial,
Reg. Núm. 158

Primera edición, mayo 2000

ISBN 968-24-2616-2

Impreso en México

Introducción	7
--------------------	---

Conceptos Básicos

¿Qué es la educación media superior?	11
¿Qué es la educación superior?	12
¿Cómo se conceptualiza la docencia?	13
¿Cuál es el proceso de enseñanza aprendizaje?	14
¿Qué es la didáctica?	15
¿Para qué sirven los recursos didácticos?	16

Técnicas didácticas

Apuntes sobre un tema	19
Exposición del alumno	20
Trabajo en equipos	21
Discusión de casos	22
Discusión dirigida del grupo debate o foro	23
Conferencia por visitante	24
Explicación del maestro o conferencista	25

Proyección de gráficas	26
Proyección de transparencias o acetatos	27
Proyección de películas o videocasetes	28
Reproducción de grabaciones	29
Información bibliográfica	30
Recopilación de datos	31
Torbellino de ideas	32
Diálogos simultáneos	33
Prácticas de campo	34
Phillips 66	35
Mesa redonda	36
Panel	37
Visita a empresas	38

Recursos didácticos Materiales

Material visual	41
libros, revistas, periódicos, etc.	
rotafolio	
carteles	
gráficas	
mapas	



Material audiovisual	46
Material auditivo	47
Conclusiones	49
Bibliografía	51

Introducción

Durante toda la vida el ser humano se ve inmerso en un proceso educativo, de diversas etapas que generan en él un desarrollo tanto intelectual como humano, siendo así un proceso dinámico, pues concibe al individuo como un ser que se encuentra en constante evolución y lleno de un cúmulo de capacidades y habilidades que le permiten interactuar con otras personas en la creación de su propio conocimiento. Por ello dentro de todas las instituciones educativas principalmente las del nivel medio superior y superior el docente es muy importante pues es, el responsable de guiar el desarrollo de los alumnos enriqueciendo cada una de las capacidades que tales poseen, pero en especial formarlos profesionalmente.

Es así que este manual te presenta de forma práctica los *conceptos básicos de educación, las técnicas y los recursos didácticos materiales* que te servirán como apoyo a tu labor docente, en la cual transmitirás de manera eficaz y claramente tus conocimientos.

Conceptos

Básicos

Superior
Medio
superior
Didáctica
Procesos
Enseñanza
Aprendizaje
Recursos
Didácticos
Educación
Didáctica
Superior
Recursos
Didácticos
Docente
Aprendizaje



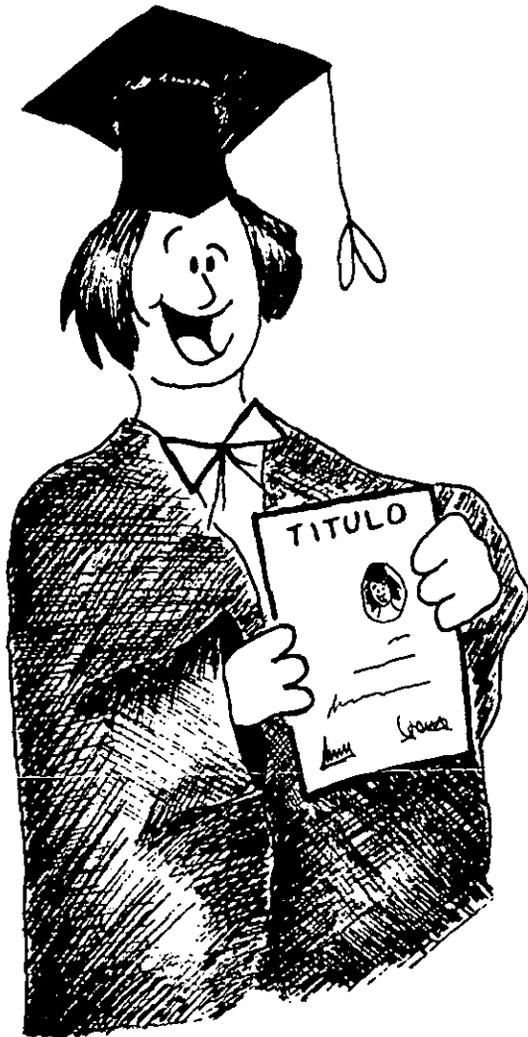
Qué es la educación media superior?



La educación media superior es la enseñanza que conduce a los estudios superiores, es decir, a la formación profesional. En donde también, se seleccionan las técnicas y procedimientos que permitan al estudiante adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes con las cuales podrá tener éxito posteriormente, tanto al realizar estudios de licenciatura, como al incorporarse al mercado de trabajo.

Es por ello que en las instituciones de enseñanza media superior se ofrecen estudios técnicos profesionales que van directamente vinculados al ámbito laboral.

Qué es la educación superior?



La educación superior se brinda en las instituciones universitarias, las cuales parten de la concepción de formar a futuros profesionistas.

Los objetivos generales de la educación son:

- Ser un componente esencial y permanente del desarrollo y la independencia de la sociedad mexicana.
- Participar eficientemente en el fortalecimiento de la capacidad nacional para asimilar y producir avances científicos tecnológicos y de otro tipo e incorporarlos al desarrollo del país.
- Contribuir al incremento de la producción en sus diversos sectores, a la explotación adecuada de los recursos naturales, al logro de una justa distribución de la riqueza y a la elevación de los niveles de vida de la población.
- Coadyuvar activamente a la extensión de los servicios educativos, sociales y asistenciales con el fin de realizar el desarrollo integral y humanizado del individuo sobre bases efectivas de libertad, seguridad y solidaridad social.
- Comprometerse sin limitación alguna, en la conformación de una auténtica conciencia cívica para asegurar la participación democrática del ciudadano en las decisiones públicas.
- Participar en la transformación de la sociedad actual para que el país, manteniendo su carácter nacional en la convivencia y en las relaciones internacionales se adapte a los cambios que se operan en nuestra época y a los que impondrá el futuro.

Como se conceptualiza la docencia?



La docencia es una profesión que va más allá de la simple transmisión de conocimientos que implica la producción intelectual del docente mismo, reconociendo la estructuración de un pensamiento propio y fundamentado en el ámbito de lo social; por tanto la sociedad necesita de los servicios de éste, el cual debe poseer los conocimientos que va a impartir y así mismo seguir preparándose.

Debe regirse en una base ética por lo que debe estar en constante evolución, al tanto de lo que ocurra, ello para orientar el modo de como realizar su labor, también es fundamental conocer la didáctica para lograr tener conciencia de su enseñanza, razonando en la relación de "maestro-alumno", para hacer significativos los aprendizajes que logra en sus alumnos.

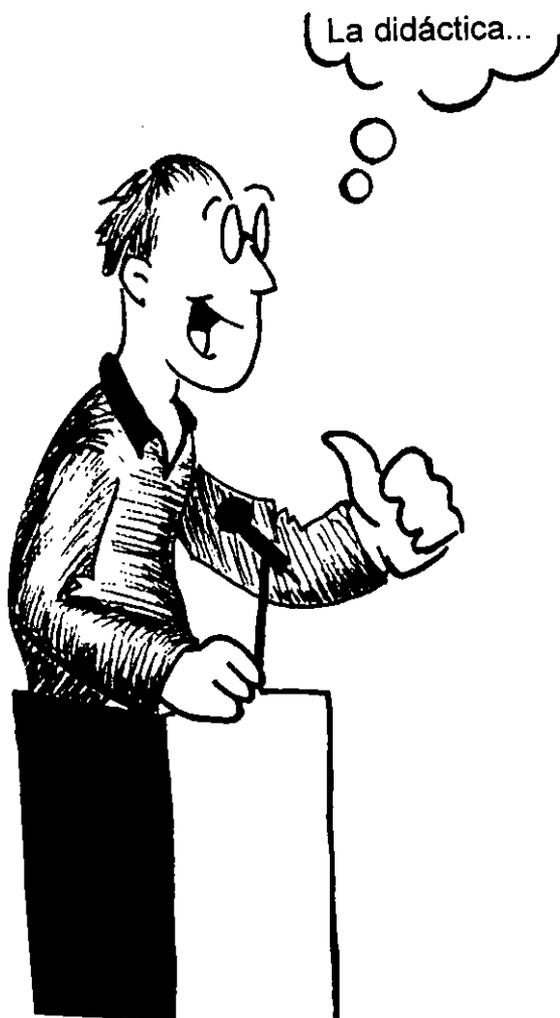
Cuál proceso de enseñanza-aprendizaje?



Se determina educación al proceso que genera en el individuo la transformación y que puede ser manifestada en su conducta haciendo referencia a un cambio total del mismo, que abarca su pensamiento, afecto y comportamiento ampliando y perfeccionando su esfera de conocimientos, capacidades y valores. Por lo que el proceso de enseñanza aprendizaje depende entonces de la concepción que se tenga de educación de la cual parten los objetivos educativos planteados por el docente como también de la estructuración, organización, sistematización de contenidos y experiencias de aprendizaje, de los medios técnicos y de la metodología didáctica, así como el ambiente educativo que en torno al alumno se esté generando.

Del ambiente de trabajo que produzcan maestro-alumno se realizarán una serie de experiencias que permitan al estudiante aprender y desarrollarse física, mental y socialmente dependiendo de las experiencias que se generen en el mismo. Por ello, el docente es el encargado de coordinar y asesorar el aprendizaje de los estudiantes, además de poseer los suficientes conocimientos acerca de la naturaleza del individuo y de su personalidad.

Qué es la didáctica?

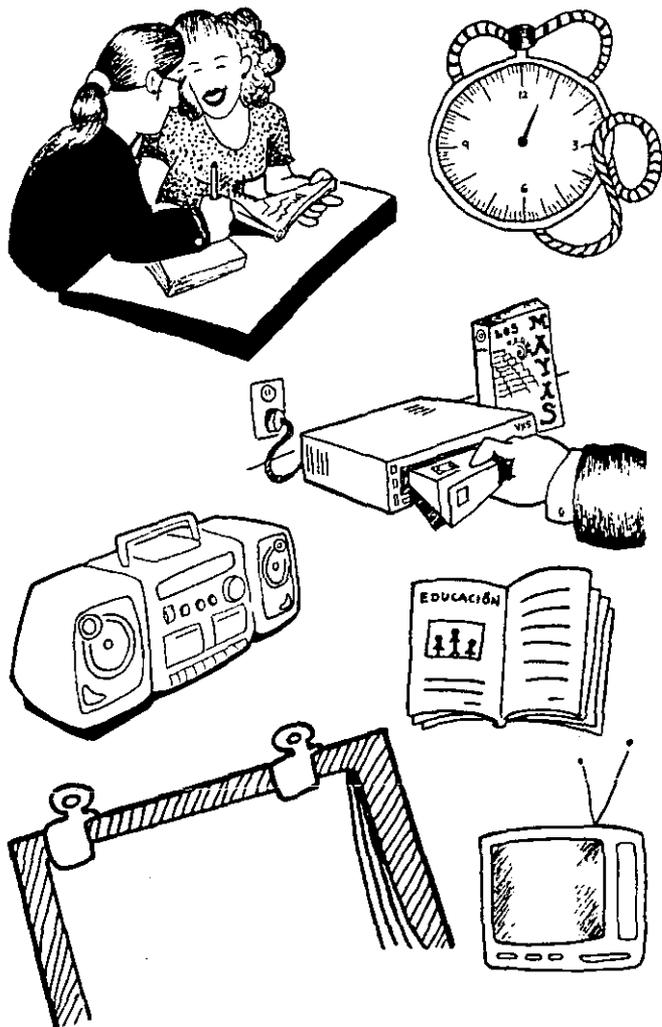


La didáctica proviene del griego, *didaskein* que significa "enseñar". La didáctica surge como una disciplina encargada de realizar un estudio reflexivo sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y los elementos que intervienen en él.

La didáctica tiene como fin humanizar al profesor para permitirle razonar sobre su actividad docente y la relación que existe entre maestro y alumnos.

Por tanto su estudio es necesario para que la enseñanza sea más eficiente a las necesidades e intereses de los alumnos y de la sociedad, de tal modo que el proceso de enseñanza aprendizaje sea didáctico y significativo.

Qué son los recursos didácticos?



Los recursos didácticos son auxiliares educativos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos, por lo que cumplen con la función de ser un apoyo para mejorar la práctica docente y lograr así, los objetivos fijados en el programa.

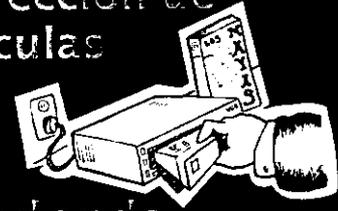
Los recursos didácticos deben adquirir un carácter estrictamente dinámico y sobre todo funcional que enriquezca el aprendizaje del alumno para que éste, se desarrolle como individuo y ser social.

Estos son una organización de elementos **materiales** (visuales, auditivos y audiovisuales) y **no materiales** (técnicas didácticas) los cuales, para llevarse a cabo, se combinan logrando que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea eficaz; siempre y cuando:

- Se preparen y seleccionen con anterioridad.
- Permitan que el alumno se aproxime a la realidad.
- No obstaculicen el proceso de razonamiento, por parte del alumno.
- Sean ágiles y variados.
- Favorezcan la actividad y el desenvolvimiento de la capacidad creadora, tanto del profesor como del alumno.
- Se utilicen en el momento oportuno.

Técnicas

Proyección de películas



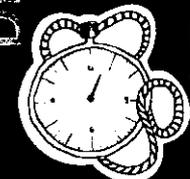
Diapositivas simultáneas

Mesa redonda

Recopilación de datos



Phillips 66



Prácticas de campo

Información

Datos



Discusión de casos

Bibliográfica

Didácticas

EPLESEPLEDI

Apuntes sobre un tema

Objetivo:

Apoyar la fijación de conocimientos.

Usarla:

Como: forma para reproducir información mimeografiada o en fotostáticas sobre un tema novedoso.

Cuando: no hay bibliografía impresa.

Cuánto: de acuerdo a las necesidades de darles notas técnicas a los estudiantes y puede ser desde una hoja hasta un volumen.



Cuidado con:

* Ponerse a dictarlos en clase si son extensos, porque implica perder tiempo y causa malestar en los alumnos.

2 Exposición del alumno

Objetivo:

Estimular la capacidad de investigación en los alumnos.

Usarla:

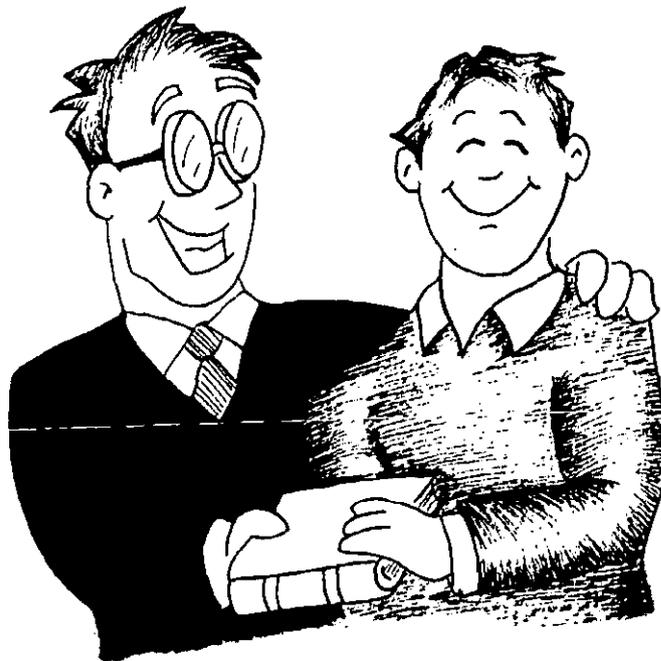
Como: forma de asignarle a un alumno o grupo una investigación para que presenten sus resultados ante todos sus compañeros o al público.

Cuando: los alumnos tengan iniciativa, conozcan metodología de investigación y tengan tiempo disponible para una buena investigación.

Cuánto: el tiempo a dedicar por los investigadores-expositores.

Cuidado con:

- Programar o aceptar investigaciones superficiales o mediocres.
- Perder tiempo investigando asuntos que no tengan relación con el programa de la clase y sus objetivos didácticos.
- No revisar la calidad de la investigación antes de permitir su exposición ante el grupo de compañeros.
- No dejar reporte escrito de la investigación realizada.



B Trabajo en equipos

Objetivo:

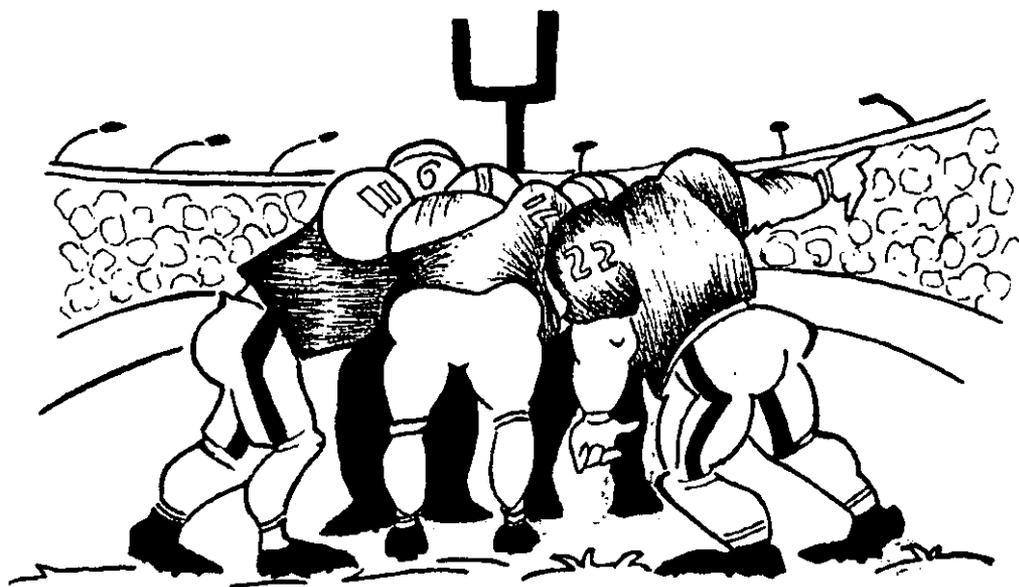
Separar al grupo en equipos para el desempeño de uno o varios trabajos.

Usarla:

Como: forma práctica para realizar mejor el trabajo.

Cuando: el grupo sea muy grande.

Cuánto: puede ser para un sólo trabajo o para todos los del curso.



Cuidado con:

- Las antipatías de los miembros que integren el equipo.
- Las dificultades para reunirlos.

4 Discusión de casos

Objetivo:

Desarrollar la habilidad en procesos racionales de análisis de situaciones.

Usarla:

Como: base para traer al salón de clases una situación real por escrito para su análisis y discusión.

Cuando: se apliquen conocimientos a situaciones reales.

Cuánto: en aquellas materias donde las situaciones pueden derivar varios resultados diferentes y ser correctos en función del enfoque con que se apoye la solución.

Cuidado con:

- Usar casos que no tengan conexión con la realidad de los alumnos.
- Referentes a situaciones de otros países o culturas.
- Situaciones ocurridas hace muchos años en un entorno que ya ha cambiado.



5 Discusión dirigida del grupo debate o foro

Objetivo:

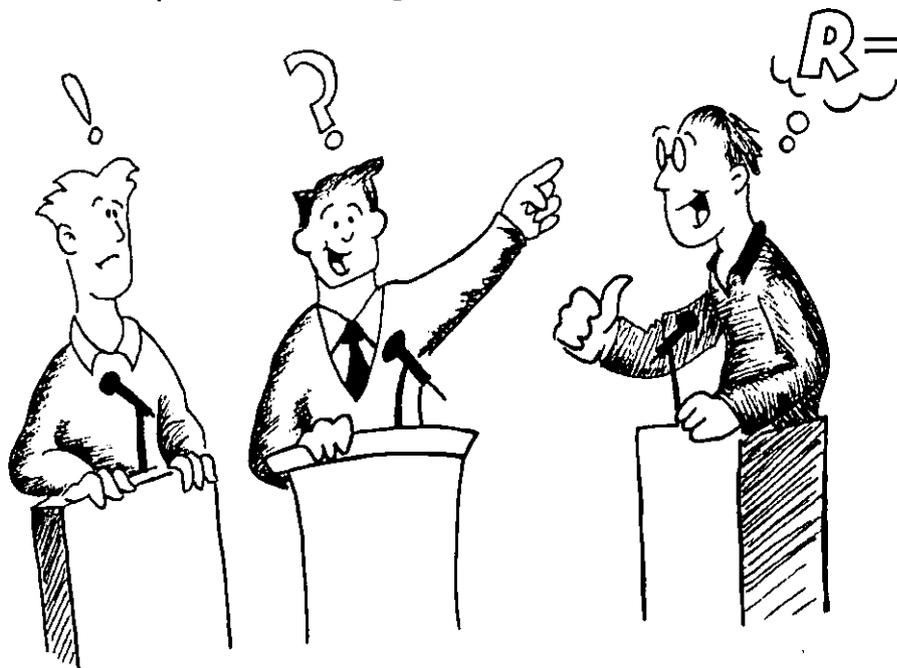
Delimitar objetivos para lograr que la discusión del tema o problema se esclarezca.

Usarla:

Como: forma de análisis, confrontación, clasificación de hechos, situaciones, problemas, mediante la participación de los alumnos y del profesor como coordinador y asesor-orientador.

Cuando: se desee intercambiar ideas, ampliar puntos de vista, fundamentar opiniones o verificar algún aspecto del aprendizaje.

Cuánto: Hasta que la discusión logre discusiones.



Cuidado con:

- Incurrir en pláticas banales y sin fundamento que dispersen al grupo.
- No propiciar la participación de todos los alumnos.
- Permitir investigaciones muy profundas.
- Que se monopolicen las investigaciones.

6 Conferencia por visitante

Objetivo:

Activar rapidez en los alumnos para que transmitan gran cantidad de información.

Usarla:

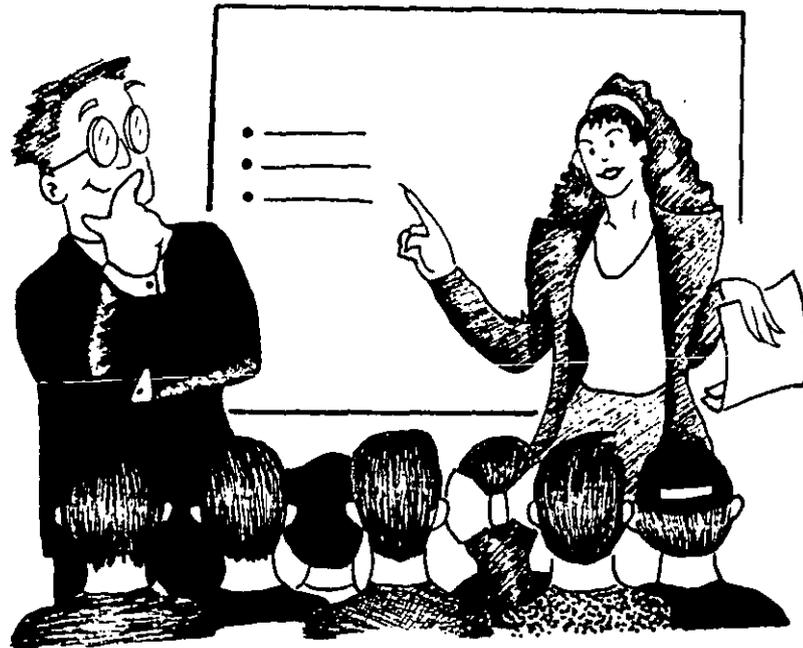
Como: procedimiento para que se invite a un expositor calificado que aborde un tema de interés pronunciando un discurso preparado para el grupo.

Cuando: se tenga cooperación de expertos dispuestos a participar.

Cuánto: mientras se logre la cooperación, interés y atención del grupo y se combine con otras técnicas didácticas activas.

Cuidado con:

- * Abusar de su empleo.
- * No utilizar otra técnica más apropiada en grupos reducidos.
- * No transmitir información de calidad.
- * Transmitir exceso de información que el grupo no logre retener.



7 Explicación del maestro o conferencista

Objetivo:

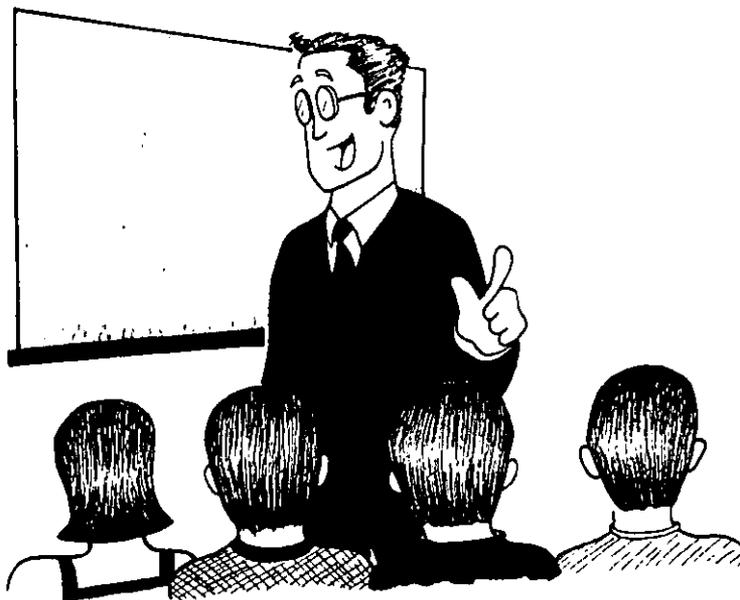
Relacionar lo aprendido con el "aquí y ahora" de los alumnos.

Usarla:

Como: una forma de que al terminar una conferencia, discusión de caso, lectura comentada o resolución de prácticas se pida a los alumnos que pregunten verbalmente o por escrito en tarjetas sus dudas, y el maestro o conferencista las aclararan dándoles respuestas.

Cuando: se desea romper la pasividad del auditorio y centrar la atención de los alumnos en experiencias prácticas.

Cuánto: hasta confirmar que el tema expuesto ha sido debidamente explicado y siempre que las preguntas sean de interés general.



Cuidado con:

- Caer en la dispersión y pérdida de tiempo.
- Aceptar preguntas que no conduce a nada.
- Que las preguntas queden sin respuesta.

8 Proyección de gráficas

Objetivo:

Abreviar tiempo para que se aproveche mejor en una buena explicación.

Usarla:

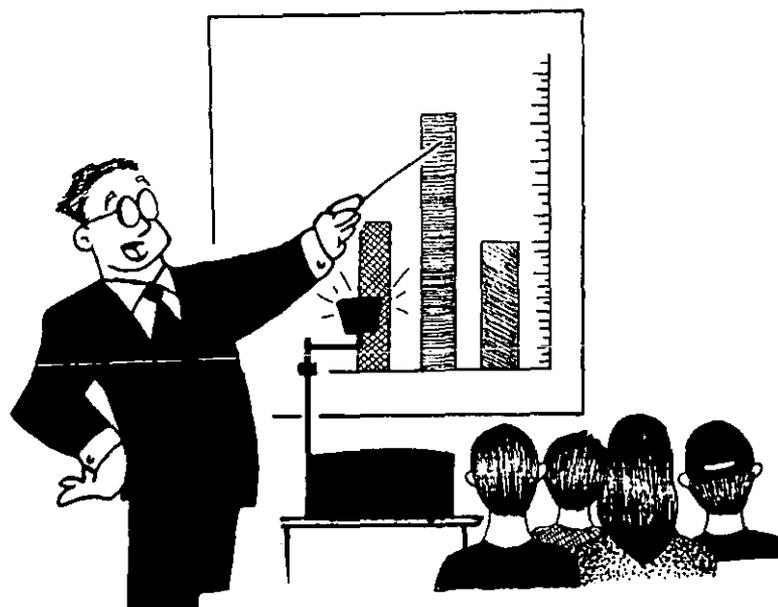
Como: forma estupenda para usar un aparato de cuerpos opacos, transparencias o acetatos para proyectar gráficas complicadas que requerirían mucho tiempo si se trata de pasarlas a pizarrón.

Cuando: sea necesario explicar gráficas complicadas y se disponga de equipo y lugar adecuados a la proyección.

Cuánto: hasta que se satisfaga la necesidad visual de la proyección de la gráfica.

Cuidado con:

- Proyectar sin explicar.
- Que el diseño de la gráfica sea confuso.
- No saber manejar adecuadamente los equipos.
- El control de la disciplina al oscurecer el salón.



9 Proyección de transparencias o acetatos

Objetivo:

Buscar una mayor retención en los alumnos.

Usarla:

Como: forma para sacar una copia del material que le servirá al maestro de base para su explicación.

Cuando: se disponga el aparato para la proyección.

Cuánto: hasta que sea útil el material proyectado.



Cuidado con:

- No diseñar bien el original.
- No complementar la proyección con la explicación.
- No dominar el manejo del proyector.
- Hay que mantener el orden del grupo al oscurecer el salón.

10 Proyección de películas o videocasetes

Objetivo:

Reforzar a forma de introducción un tema de clase, además de activar el sentido visual y auditivo.

Usarla:

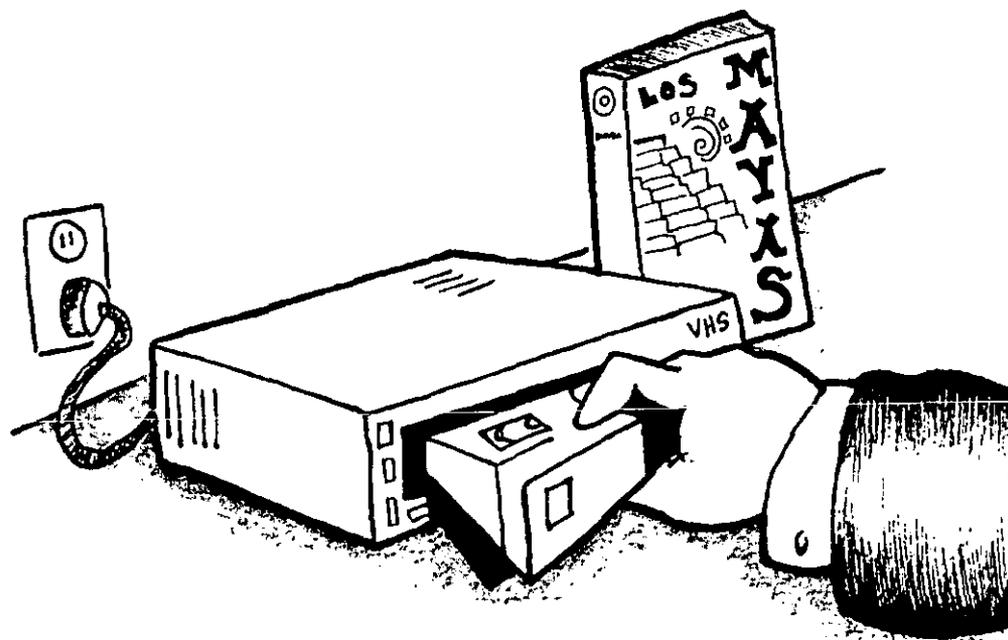
Como: una forma para elegir una película o videocasete con información relacionada al tema de la clase, así se captará mayor atención y amenidad.

Cuando: se tiene disponible buena información grabada, como filmoteca.

Cuánto: cada cinta se exhibe una sola vez.

Cuidado con:

- Proyección de temas no relacionados con el curso.
- Películas muy antiguas que no sea clara su proyección.
- Copias mal elaboradas o defectuosas.



Reproducción de grabaciones

Objetivo:

Ampliar el criterio de los alumnos con opiniones diversas.

Usarla:

Como: forma de dar información grabada en un casete que supla la explicación del maestro para que se vea enriquecida después con opiniones.

Cuando: se mantenga el interés del grupo en el contenido de la grabación.

Cuánto: la grabación puede ser la base para toda una sesión, alternándola con la explicación del profesor.



Cuidado con:

- * No dispersar el interés de los alumnos en el tema.
- * No coordinar el material grabado eficazmente, sobre todo en caso de cubrir ausentismo magisterial.

Información bibliográfica

Objetivo:

Ampliar y reforzar el aprendizaje del tema de la clase.

Usarla:

Como: forma de proporcionar a los alumnos datos completos de los libros, revistas, tesis, etc.

Cuanto: el tema haya sido tratado por diferentes autores de libros, revistas o tesis.

Cuánto: siempre que se disponga de buena biblioteca y hemeroteca.

Cuidado con:

Sugerir consultar obras que no se consiguen por estar agotados en el mercado o que no se encuentran en la ciudad y que además no se tengan en existencia en la biblioteca del plantel.



3 Recopilación de datos

Objetivo:

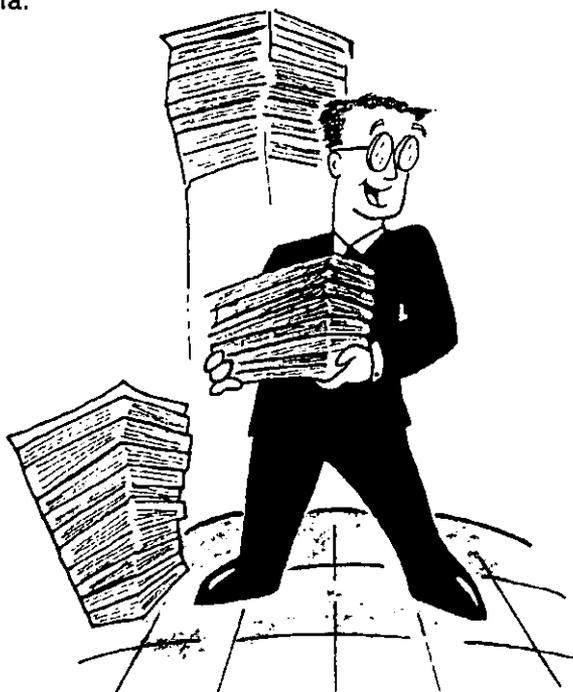
Lograr evidencia para demostrar la hipótesis en el estudio de un problema a través de investigaciones de un grupo de alumnos.

Usarla:

Como: forma ordenada de recopilar datos a través de formas, registros, encuestas, tabulaciones, diagramas e informes que den evidencias.

Cuando: el grupo de alumnos inicia la investigación de un problema.

Cuánto: hasta que se logre la cantidad de datos necesarios para resolver el problema.



Cuidado con:

- No ser objetivos.
- No llegar a mediciones.
- No seguir una buena metodología.
- No llegar a evidencias.

4 Torbellino de ideas

Objetivo:

Ejercitar la imaginación creadora.

Usarla:

Como: forma de que un grupo reducido que se encuentre rodeado de un ambiente informal, exponga con la mayor libertad sus ideas más originales o soluciones nuevas sobre un tema o problema.

Cuando: se trata de buscar innovaciones, descubrimientos, hipótesis o nuevas soluciones.

Cuánto: mientras se busque fomentar pensamiento divergente como ayuda para superar el conformismo, la rutina y la indiferencia, además se pueda disponer de un ambiente propicio.

Cuidado con:

- Censurar o criticar las ideas que se exponen, porque se exhibe la espontaneidad.
- Intervenciones que se aparten del tema.
- El lugar, que deberá ser adecuado, informal y tranquilo.
- Evitar presiones de tiempo, que causan preocupación y quitan la serenidad y creatividad.



15 Diálogos simultáneos

Objetivo:

Fomentar la capacidad de reflexión y síntesis de los alumnos.

Usarla:

Como: un medio para dividir a un grupo en parejas para tratar en voz baja un tema o asunto del momento y en pocos minutos obtener una opinión compartida sobre una pregunta formulada al conjunto.

Cuando: se requiera un diálogo de dos o tres minutos utilizando a las parejas para extraer opiniones que sirvan de base para una conclusión gral.

Cuánto: en o después de actividades como: conferencias, clases, películas, etc.



Cuidado con:

- * Permitir pláticas en voz alta que interrumpen a las otras parejas.
- * No exigir conclusiones binarias.
- * No llegar a una conclusión general.

16 Prácticas de campo

Objetivo:

Desarrollar una práctica en contacto directo con el objeto a estudiar.

Usarla:

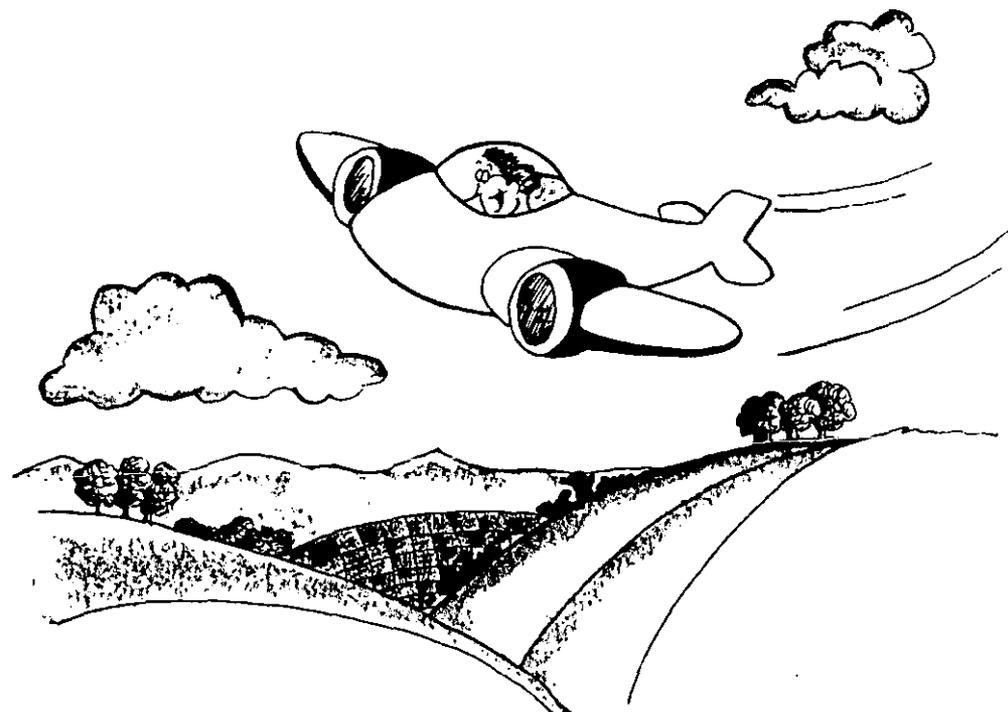
Como: acopio de información y experiencia práctica.

Cuando: el estudiante pueda ponerse en contacto con el objeto a estudiar.

Cuánto: hasta que sea posible organizar el aprendizaje en contacto con su aplicación práctica y no represente riesgos graves para el alumno.

Cuidado con:

- No dejar claramente definidos los objetivos de la práctica.
- No lograr que el estudiante entre en contacto con el objeto a estudiar.
- No exigir un informe o resultado de la práctica realizada.
- No dar reconocimiento a los trabajos bien hechos.



Phillips 66

Objetivo:

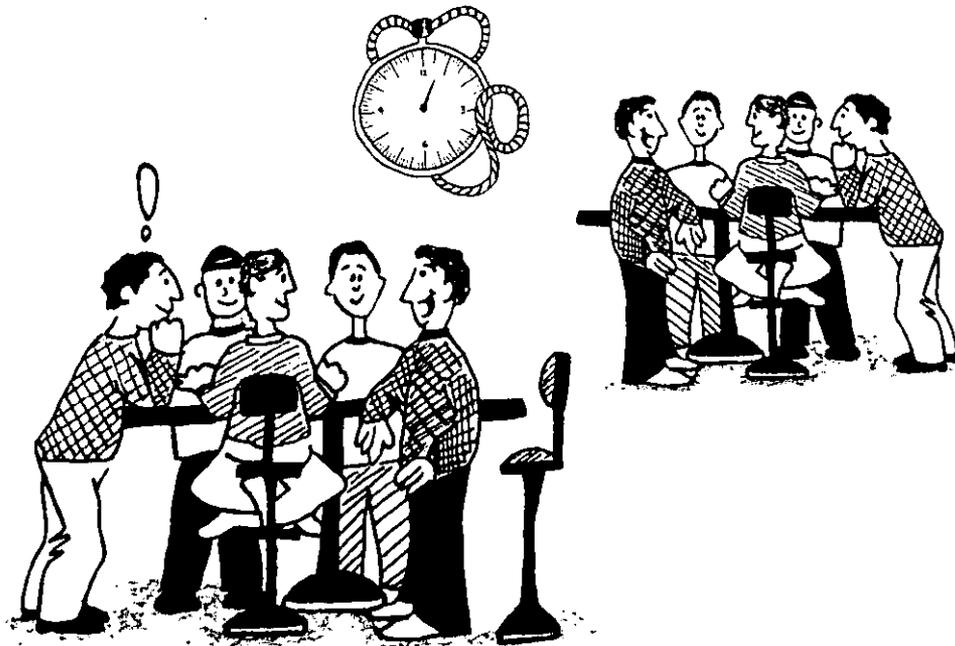
Desarrollar la capacidad de síntesis.

Usarla:

Como: una forma de dividir al grupo en subgrupos de seis personas para discutir un tema fijado por el maestro durante 6 minutos y llegar a una conclusión.

Cuando: se tenga un grupo numeroso de alumnos.

Cuánto: se puede aplicar después de una conferencia, mesa redonda película entrevista, experimento, etc.



Cuidado con:

- * Falta de liderazgo o responsabilidad de coordinadores y secretarios, relatores de cada grupo.
- * Fallas en la dinámica de los grupos.

18 Mesa redonda

Objetivo:

Lograr que el grupo estudie un tema polémico para tener puntos de acuerdo.

Usarla:

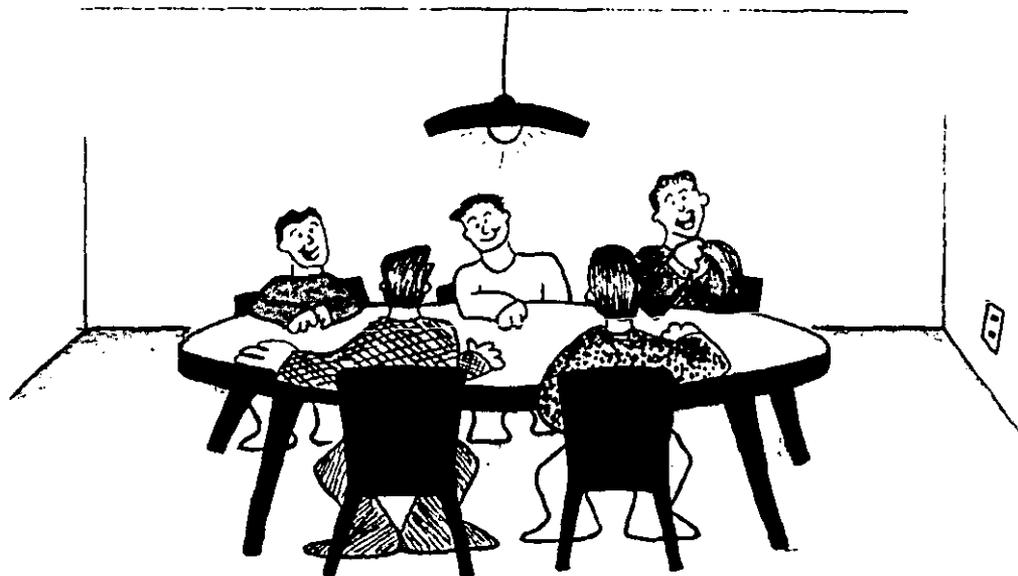
Como: medio de que se conozcan distintos puntos de vista de cuatro a seis expertos sobre determinado tema o cuestión, bajo la dirección de un moderador que cuide que la discusión siga el cause temático trazado.

Cuando: se pretenda ampliar criterio en temas contradictorios por medio de una discusión de expertos.

Cuánto: usarla en el medio escolar únicamente cuando los alumnos conozcan profundamente el tema a tratar.

Cuidado con:

- Expositores de baja calidad.
- Que la discusión sea "monopolizada" por una o dos personas.
- Falta de habilidad del moderador.
- Una vez concluida la sesión, el coordinador no logre sintetizar los puntos de vista y exponer conclusiones.



9 Panel

Objetivo:

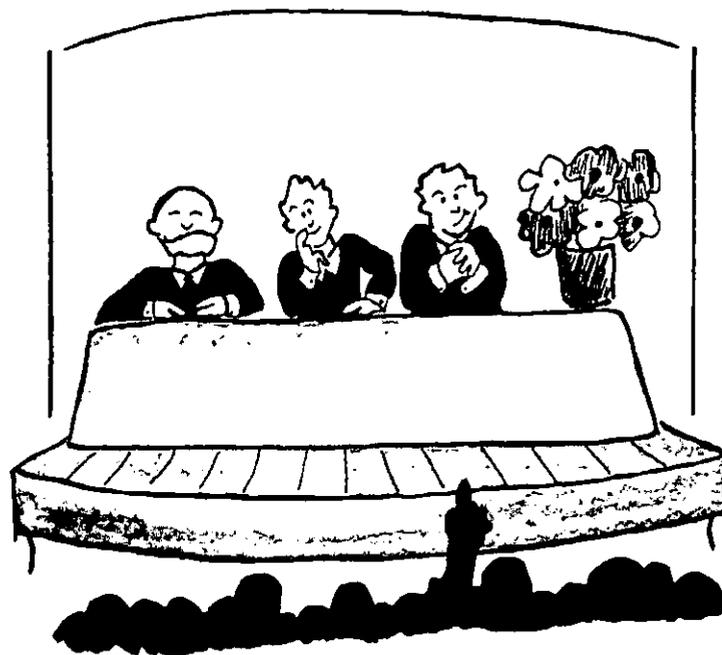
Captar con rapidez diversos enfoques sobre un tema determinado.

Usarla:

Como: medio para que un equipo de cuatro a seis expertos discutan un tema de manera informal mediante el diálogo o conversación ante el grupo.

Cuando: se disponga de personas capacitadas en el tema que puedan aportar ideas originales y posean facilidad de palabra.

Cuánto: mientras se disponga de expertos sobre un tema y despierten interés en su auditorio.



Cuidado con:

- La elección del tema a tratar.
- La capacidad de los miembros del panel.
- Mantener despierto el interés en la sesión.

20 Visita a empresas

Objetivo:

Conocer el ambiente y la realidad empresarial.

Usarla:

Como: medio de realizar una observación sobre temas previamente fijados y posteriormente presentar al profesor un reporte de lo investigado.

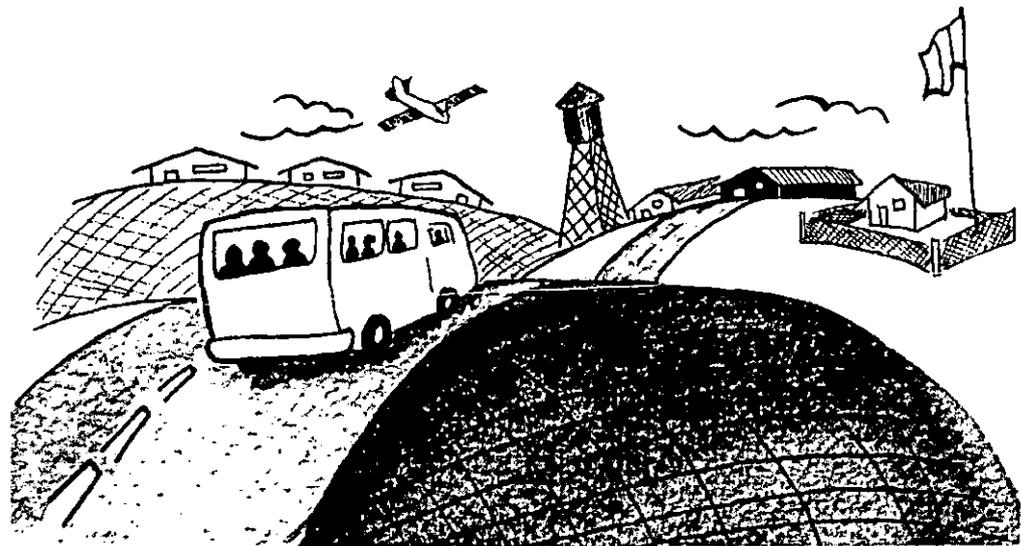
Cuando: se tenga permiso de la empresa visitada.

Cuánto: mientras la empresa visitada presente temas de interés para el curso y no se conozca por los alumnos.

Cuidado con:

- Dejar que se convierta en una gira turística.
- No planear objetivos de investigación.
- No exigir un reporte escrito posteriormente.

No llevar un guía adecuado durante la visita, que explique el funcionamiento de la empresa.



Recursos

Visual

Libros

Periódicos

Revistas

Filminas

Radio

TV

Mapas

Discos

Auditivo

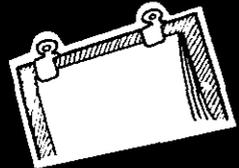
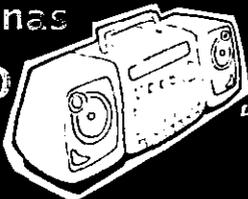
Películas

Rotafolio

Gráficas

Didácticos

Materiales



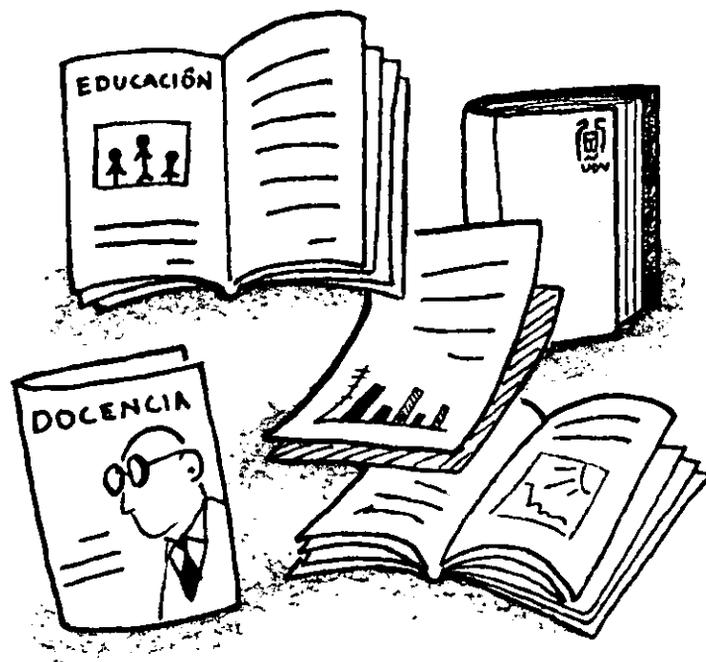
Material visual

LIBROS, REVISTAS, PERIÓDICOS, TEXTOS PROGRAMADOS, ETC.

Su uso es de vital importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se utilizan para que el alumno:

- Medite, verifique, amplíe y adquiera una visión más completa de la materia.
- Aprecie los diferentes puntos de vista o enfoques sobre un mismo tema, concepto, hecho; para que aprenda a captar, enjuiciar, seleccionar y formarse criterios.
- Esté en contacto con la cultura y los progresos de la misma.



Es conveniente que:

- Conozca: textos, publicaciones, ediciones, autores, etc. de libros y revistas -cuando menos- sobre los temas de su materia.
- Conozca la forma en que sus alumnos pueden obtener publicaciones periódicas útiles para ellos.
- Esté en contacto con las bibliotecas y centros de lectura para orientar adecuadamente a sus alumnos.
- Esté al tanto de los últimos escritos y libros publicados sobre su materia.

ROTAFOLIO

Consiste en una serie de láminas unidas que pueden rotarse; contienen dibujos, gráficas, frases, etc.

Se utiliza para:

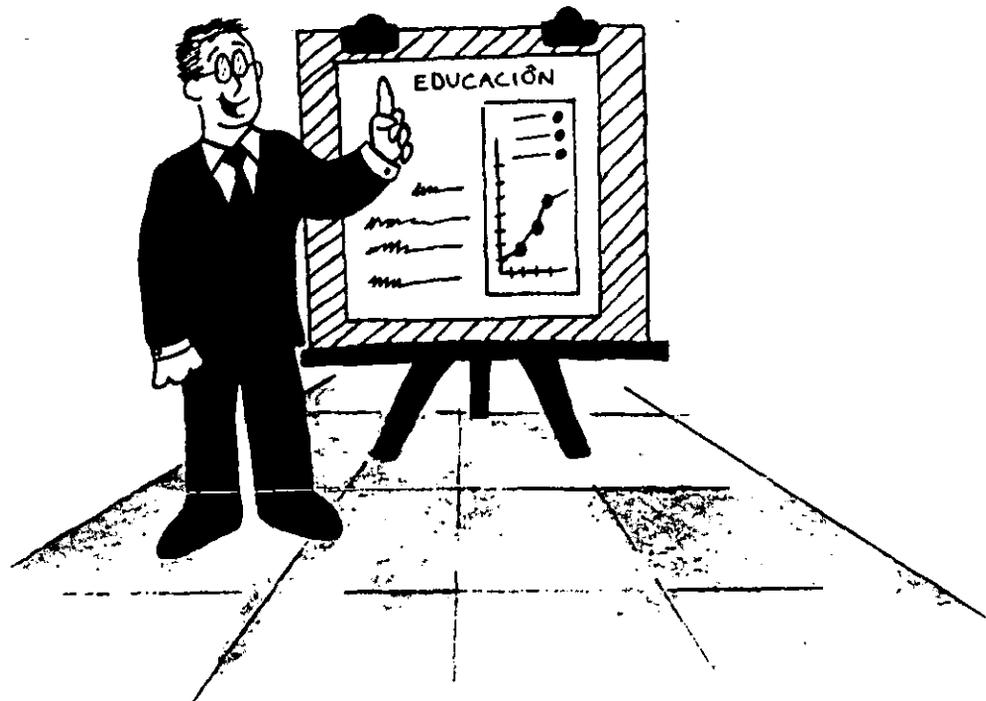
- El desarrollo sintético de un tema.
- Ilustrar un proceso o fenómeno.

Es conveniente que:

Los textos sean sencillos y breves.

Las ilustraciones sean claras, sugerentes en ocasiones, cómicas.

Se utilicen tintas de diferentes colores a fin de destacar los aspectos más importantes.

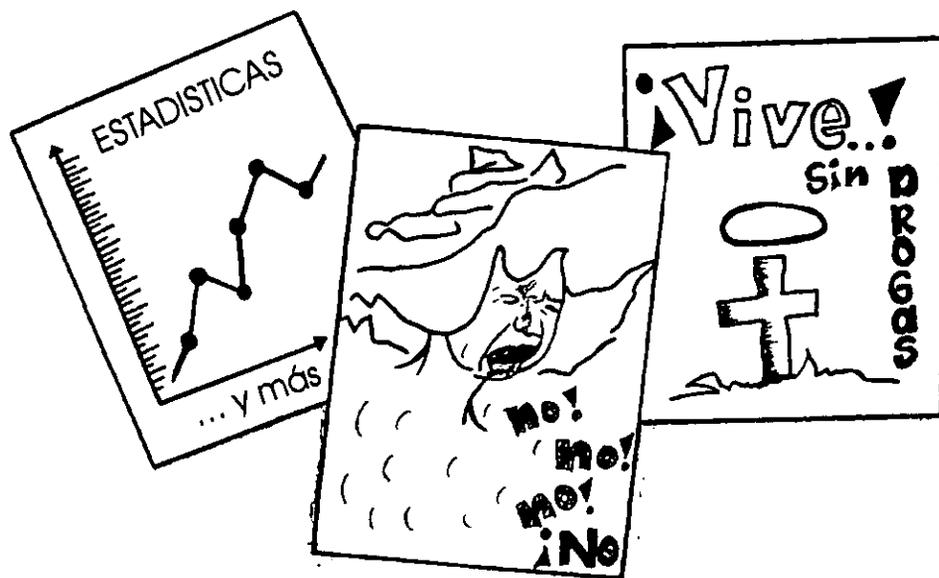


CARTELES

Consiste en láminas sueltas, que contienen dibujos, gráficas, frases, etc.

Se utilizan para:

- Propiciar una discusión reflexiva.
- Despertar el interés por asuntos de diversa índole.
- Estimular la capacidad creadora del alumno.



Es conveniente que:

- Sean simples en sus líneas y revés en su texto.
- Den un mensaje que no se preste confusiones.
- Tengan un aspecto atractivo, logrando mediante la combinación de elementos, colores, etc.

GRÁFICAS

Se utilizan para:

- Representar cualitativa o cuantitativamente un hecho, proceso, etc.
- Favorecer la interpretación reflexiva y fundamentada de lo cambios manifestados en determinado fenómeno.

Es conveniente que:

▸ Para su elaboración y manejo, se aplique lo que el alumno ha aprendido.

Se confeccionen de diferente forma, de acuerdo con las necesidades y exigencias de los hechos, datos, etc.

Ya sea:

- En forma circular, de barras, pictórica, etc.
- En forma de diagramas, organigramas, etc.



MAPAS

Se utilizan para:

- Representar gráficamente una realidad física.
- Ubicar al alumno en un espacio determinado.
- Facilitar la comprensión de hechos o fenómenos.



Es conveniente que:

- Se utilicen fotografías e ilustraciones varias.
- Sean exactos y claros.
- Se realicen de diferentes tipos, de acuerdo con sus necesidades.
- El alumno se habitúe a utilizarlos.

Material audiovisual

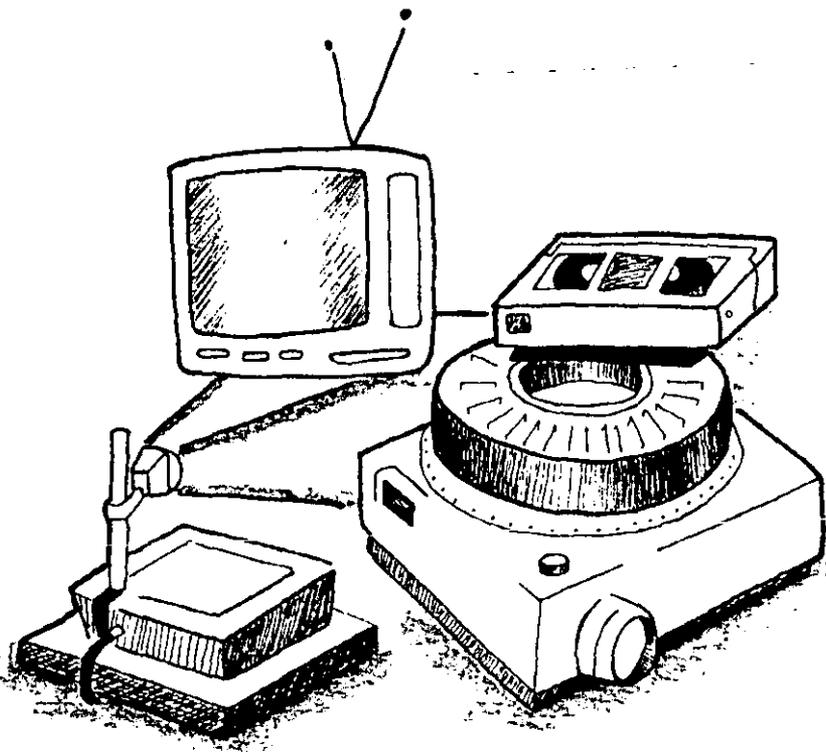
TELEVISIÓN, PELÍCULAS, TRANSPARENCIAS, FILMINAS, ETC.

Se utilizan para:

- Acercar al alumno a la realidad.
- Ilustrar un tema de estudio.
- Proporcionar una visión sintética del tema.
- Estimular y mantener el interés de los alumnos.

Es conveniente que:

- El profesor seleccione, organice y prepare previamente el material (películas, transparencias, etc.) Con el fin de prever posibles fallas o defectos que ocasionarían la pérdida del interés y de la atención de los alumnos.
- El profesor posea conocimiento previo de los contenidos del material a utilizar.
- Se prepare al alumno para observar este material, a fin de que se obtenga de él el debido provecho.

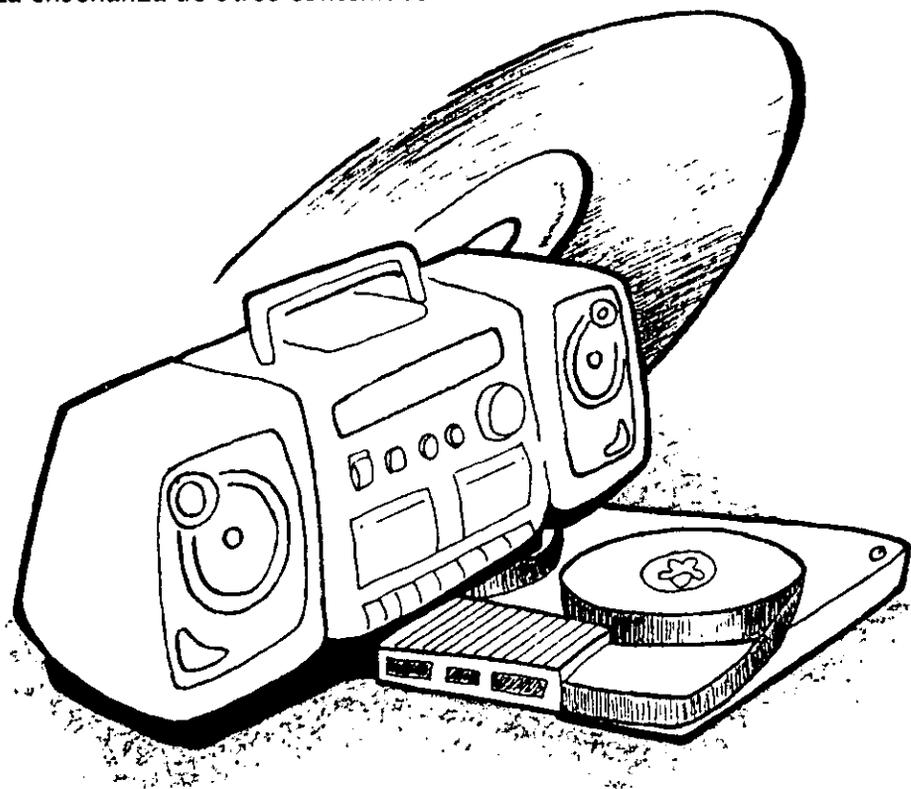


Material auditivo

RADIO, DISCOS, GRABACIONES, ETC.

Se utilizan para:

- Facilitar el aprendizaje de idiomas.
- La enseñanza de la música y literatura.
- La enseñanza de otros contenidos.



Es conveniente que:

- El profesor seleccione previamente el material.
- Los aparatos y material se revisen antes de que se vayan a utilizar.
- El alumno sea orientado e informado para obtener el mayor aprovechamiento.

Conclusiones

La función primordial de todo docente es guiar el desarrollo de los alumnos por medio del proceso de enseñanza- aprendizaje para lo cual será necesario que las técnicas y los recursos didácticos le ayuden a:

- Proporcionar al alumno medios de observación y experimentación.
- Economizar tiempo en las explicaciones para aprovecharlo después en otras actividades del grupo.
- Hacer objetivos algunos temas abstractos del proceso enseñanza-aprendizaje.
- Facilitar la comprensión del alumno.
- Comprobar hipótesis, datos, informaciones, etc. adquiridos por medio de explicaciones o de investigaciones.
- Incentivar el interés de los alumnos por temas que parezcan ser de poca utilidad e importancia para ellos.
- Acercar al alumno en cuanto sea posible a la realidad.

Éste es precisamente el servicio que cualquier recurso didáctico presta al docente, quien además de solucionarlos, organizarlos y utilizarlos en el momento apropiado, los relacione adecuadamente con el tema de la clase.

La educación superior

BASKIN, Samuel y Colaboradores
Ed. Mc Graw-Hill, Argentina 1970

Teoría de la educación

FERMOSO, Estébanez Paciano
Ed. Trillas, México, 1985

Introducción a la didáctica

GUTIÉRREZ, Saenz Raúl
Ed. Esfinge, México, 1993

Diseño de material visual:
didáctico-teoría, composición y ejecución

MACLINKER, Jerry
Ed. Centro Regional de Ayuda Técnica
México, 1971

Los materiales didácticos:
**medios y recursos de apoyo a la
enseñanza**

OGALDE, Careaga Isabel
Ed. Trillas, México, 1992

Recursos didácticos

PINEDA, José Antonio
FERNÁNDEZ, Campos Francisco
Centro de Comunicación y Tecnología
Educativa del IPN, México, 1996

Técnicas de grupo en enseñanza

SCHMUCK y SCHMUCK
Ed. Pax, México, 1986



Formación de docentes
LEPRI, Jean Pierre
Guadalajara, Jal. 1994

**Fundamentación y operatividad
de la didáctica**
PANSZA, González Margarita
Ed. Gernika, México, 1993

El trayecto y la formación
FERRY, Gilles
Ed. Paidós, México, 1990

Material didáctico
WIMAN, V. Raymond
Ed. Trillas, México, 1990