



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

MAESTRIA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

**¿CÓMO MEJORAR LAS COMPETENCIAS
COMUNICATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL
MEDIO SUPERIOR A TRAVÉS DEL PROCESO DE
REALIZACIÓN DE UN VIDEO?**

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA
SUPERIOR, EN EL ÁREA DE CONOCIMIENTO ESPAÑOL.

PRESENTA:
CANCINO LEZAMA GANDHI

TUTOR: DR. ALEJANDRO BYRD OROZCO
ENTIDAD DE ADSCRIPCIÓN: FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

MÉXICO, D. F. ABRIL 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**MAESTRIA EN DOCENCIA PARA LA
EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR**

**¿CÓMO MEJORAR LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DE LOS
ESTUDIANTES DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR A TRAVÉS DEL
PROCESO DE REALIZACIÓN DE UN VIDEO?**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN DOCENCIA PARA LA
EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR, EN EL
ÁREA DE CONOCIMIENTO ESPAÑOL.**

**P R E S E N T A
CANCINO LEZAMA GANDHI
TUTOR: DR. ALEJANDRO BYRD OROZCO**

Abril 2015

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

EL SIGUIENTE TRABAJO LO QUIERO DEDICAR A

MONI PORQUE ES SENSACIONAL, PORQUE HACE A ESTE MUNDO MÁS INTERESANTE, PORQUE LA AMO, PORQUE AL VERLA NO NECESITO RAZONES.

A JUAN, DEMIAN, SEBAS, LALO, EDGAR, RAMÓN, CITLALLI, MAGALIE PORQUE TODOS SON MIS HERMANOS POR ELECCIÓN.

A LIDIA, SAMANTHA, ARANTXA, DON CHANO, TÍA CARMELITA, ANICK Y JORGE PORQUE NO SABÍA QUE AHÍ ESTABA MI FAMILIA Y LA ENCONTRÉ.

A LA MTRA FLOR, MTRA MARÍA LUISA, MTRA ALMA, MTRA JACQUELINE, MTRA KARLITA, MTRO JORGE, MTRA DARCY, MTRA MARCE, MTRA CHIO POR SU APOYO TODOS LOS DÍAS Y PORQUE HACEN QUE TODOS LOS DÍAS SE SIENTAN COMO VIERNES.

A LOS DOCTORES ALEJANDRO BYRD, RAFAEL HERNÁNDEZ, DAVID FRAGOSO, RENÉ CUELLAR Y HUGO SÁNCHEZ PORQUE DE UNA U OTRA FORMA, TODOS LOS DÍAS HACEN POSIBLE QUE LA GENTE MEJORE SU VIDA.

Y DE NUEVO GRACIAS AL DR. ALEJANDRO BYRD POR CREER EN ESTE PROYECTO Y APOYARLO.

A LA UNAM, AL POLI Y A LA UPN, ESTO ES DE ELLOS.

A AZUCENA QUE ME ACOMPAÑÓ MIENTRAS ESCRIBÍA Y CUYOS RONRONEOS ME DESBLOQUEABAN, Y POR SUPUESTO, A PAQUITA, TOÑITA, MATI, MIULER, BENITO, A LA DULCE CHESTER, AL ENCANTADOR ESTILOS, A BETITO Y AL EXPRESIVO CAPITÁN CELSO. Y SIMÓN, AQUÍ ESTUVISTE AMIGUITO.

POR SIEMPRE A MI MAMÁ.

Y GRACIAS A MI MAMÁ, A DIOS, Y A MI PAPÁ.

ÍNDICE.

RESUMEN/ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
1. DIAGNÓSTICO SOCIO-EDUCATIVO	14
1.1 <i>Relevancia y pertinencia</i>	
1.1.1 <i>Línea disciplinar</i>	
1.1.2 <i>Modelo educativo</i>	
1.1.3 <i>Sobre la problemática</i>	
1.1.4 <i>El alumnado</i>	
1.2 <i>Contexto escolar</i>	
1.3 <i>Características de la institución escolar</i>	
1.4 <i>Características del grupo escolar y los alumnos</i>	
1.5 <i>Problemática en el ámbito educativo</i>	
1.6 <i>Competencias específicas a desarrollar</i>	
1.7 <i>Ambiente de aprendizaje y expectativas educativas a lograr</i>	
2. FUNDAMENTACIÓN DIDÁCTICO- PEDAGÓGICA	32
2.1 <i>IPN, CECyT, Diseño Gráfico Digital: Modelo educativo</i>	
2.2 <i>La adquisición de competencias genéricas, disciplinares y profesionales.</i>	
2.3 <i>Taller de video: Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.</i>	
2.4 <i>Enfoque pedagógico de la estrategia.</i>	
2.5 <i>Especificación teórico-conceptual de los recursos a utilizar.</i>	
2.6 <i>El rol que juega el docente y el estudiante en la estrategia didáctica</i>	
3. SECUENCIA DIDÁCTICA	56
3.1 <i>Proyecto aula y taller de video: competencias y atributos a desarrollar.</i>	
3.2 <i>Descripción de las actividades.</i>	
3.2.1 <i>¿Qué es un guion?</i>	
3.2.1.1 <i>Guion literario cinematográfico</i>	
3.2.1.2 <i>Guion literario audiovisual</i>	
3.2.2 <i>¿Qué es el storyboard?</i>	
3.2.3 <i>Elementos del lenguaje audiovisual</i>	
3.2.4 <i>Post producción.</i>	
3.3 <i>Recursos didácticos pedagógicos</i>	
4. PLAN DE EVALUACIÓN	83
4.1 <i>Los preceptos institucionales</i>	
4.2 <i>La evaluación en Taller de video</i>	
4.2.1 <i>Unidad uno. Estructura de producción</i>	
4.2.2 <i>Unidad dos. Preproducción de video</i>	
4.2.3 <i>Unidad tres. Postproducción de video</i>	
4.3 <i>Evaluación Proyecto Aula</i>	
4.4 <i>Expectativas de los resultados</i>	

CONCLUSIONES	101
REFERENCIAS	106
ANEXOS	111
ANEXO 1: PROGRAMA DISEÑO	111
ANEXO 2: ENCUESTA ENTORNO	119
ANEXO 3: REPROBACIÓN	120
ANEXO 4: MATERIALES DIDÁCTICOS	122
4.1 Escribiendo para cine	
4.2 Prezi: Guion audiovisual	
ANEXO 5: PROTOCOLO PROYECTO AULA	131
ANEXO 6: ENTREVISTAS	133
6.1 Mtra. Juana María Izquierdo	
6.2 Mtra. Guadalupe Colín Tovar	
ANEXO 7: EVIDENCIAS DE LOS ALUMNOS <i>STORYBOARD</i> Y <i>GUIÓN</i> .	135

INDICE IMÁGENES Y CUADROS.

IMÁGENES.

CAPÍTULO 1. DIAGNÓSTICO SOCIO-EDUCATIVO

Figura 1 <i>Edificios de aulas y talleres</i>	21
Figura 2 <i>Laboratorio de cómputo</i>	22
Figura 3 <i>Hangar</i>	22
Figura 4. <i>Instalaciones deportivas.</i>	22

CAPÍTULO 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Figura 5. <i>Display</i>	69
Figura 6. <i>Guion ilustrado</i>	70
Figura 7. <i>Ángulos de cámara</i>	71
Figura 8. <i>Planos y encuadres</i>	72
Figura 9. <i>Movimientos de cámara</i>	74
Figura 10. <i>Presentaciones para elaborar un guion.</i>	79
Figura 11. <i>Interface CELTX</i>	80
Figura 12. <i>Interfase de Paint</i>	81
Figura 13. <i>Interfase sitio Andrew Whitehurst.</i>	81

CUADROS.

CAPÍTULO 1. DIAGNÓSTICO SOCIO-EDUCATIVO

Cuadro 1 <i>Relación de programas y competencias.</i>	16
---	----

CAPÍTULO 2. FUNDAMENTACIÓN DIDÁCTICO PEDAGÓGICA

Cuadro 2. <i>Unidad 1: Estructura de producción</i>	41
Cuadro 3. <i>Unidad 2 Preproducción de video</i>	42
Cuadro 4. <i>Unidad 3 Postproducción de video</i>	43

CAPÍTULO 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Cuadro 5. <i>La sinopsis</i>	61
Cuadro 6. <i>El argumento</i>	62
Cuadro 7. <i>La estructura</i>	63
Cuadro 8. <i>El guión literario cinematográfico</i>	64
Cuadro 9. <i>El guion literario audiovisual</i>	67

CAPÍTULO 4. PLAN DE EVALUACIÓN

Cuadro 10. <i>Unidad 1 Taller de video</i>	86
Cuadro 11. <i>Lista de cotejo primer parcial</i>	87
Cuadro 12. <i>Evaluación aspectos técnicos.</i>	89
Cuadro 13. <i>Guion: relación entre evaluación y contenidos</i>	90
Cuadro 14. <i>Unidad 2 Preproducción de video.</i>	90
Cuadro 15. <i>Criterio de evaluación del segundo parcial.</i>	91
Cuadro 16. <i>Unidad 3 postproducción de video</i>	92
Cuadro 17. <i>Evaluación del tercer parcial</i>	94
Cuadro 18. <i>Evaluación Proyecto Aula, rubros del guion.</i>	96
Cuadro 19. <i>Proyecto Aula, lista de cotejo del storyboard</i>	97
Cuadro 20. <i>Rubros de evaluación del video para Proyecto Aula</i>	98

RESUMEN/ABSTRACT

El siguiente trabajo presenta una estrategia de aprendizaje: el proceso de realización de un video. Tiene como fin apoyar el aprovechamiento de los estudiantes, a partir de mejorar el aprendizaje de contenidos a través desarrollar las competencias y subcompetencias comunicativas, como es la lectura, la escritura, la escucha y el habla, ya que cada etapa de la producción de un video permite fomentar estas capacidades. El marco en el que se lleva a cabo esta intervención académica, es el programa de Proyecto Aula del Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos plantel dos “Miguel Bernard”.

This document is about a learning strategy: the process of video making. The main objective is to improve the capacity's students to learn through develop communication and linguistic skills as the reading, writing, comprehension and speech; and every step of the video process rise those capacities. The context of this school experience take place in the program calls “Proyecto Aula” in the Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos plantel dos “Miguel Bernard”.

INTRODUCCIÓN

La propuesta de esta tesis es describir el proceso que requiere la realización de un video. Esto surge ante la pregunta que rige el presente trabajo: ¿cómo apoyar los procesos de comunicación, para lograr un mayor aprendizaje de los contenidos académicos, a través del uso del video como parte del programa Proyecto Aula del Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos? Por supuesto, no sólo se trata de describir cómo se hace un video, ya que hay libros y manuales escritos por autoridades reconocidas en el medio o con amplia experiencia en el manejo de este tema.

El video es una propuesta para lograr un mejor rendimiento en la materia de Química, para exponer de mejor forma sus contenidos temáticos, tanto para quienes realizarían el ejercicio, como para su auditorio real y potencial. La asignatura de Química funciona como detonante, ya que proporciona un problema propio de la institución, en este caso, el Centro de Estudios Tecnológicos y Científicos (CECyT) “Miguel Bernard” (también conocida como Vocacional 2 o Voca 2): la reprobación (por cierto, problemática no exclusiva de esta escuela, sino de varias). Las causas: algunos alumnos admiten aburrimiento, otros acusan la habilidad del cuerpo docente, y otros más simplemente no comprenden nada relacionado a esta materia.

También, realizar un video, resulta ser un ejercicio que permite que los alumnos participen en el Proyecto Aula, la propuesta académica impulsada por el Instituto Politécnico Nacional (IPN) y reconocida por instituciones internacionales de alto prestigio como la Universidad de Cambridge, ya que la serie de pasos que sigue involucra a distintas materias de distintas áreas, logrando con esto un producto fruto de la transversalidad escolar. (Avilés, 2013)

Asimismo, el tema, la concepción y la creación de un video sirven como convergencia entre distintas instituciones que deben ser consideradas en el presente trabajo, es evidente la participación del IPN y CECyT como parte del Nivel medio Superior (NMS), pero también se involucra la Secretaría de Educación

Pública (SEP) como regidora de los programas y planes académicos, así como el aval de los programas del el IPN y por tanto, la carrera Técnica de Diseño Gráfico Digital (DGD), en donde encontramos la asignatura eje, Taller de video.

La SEP por obvias razones aparece a lo largo del trabajo, ya que también esta es rectora de diferentes documentos, entre ellos, la Reforma Integral para la Educación Media Superior (RIEMS) en donde se plantean las competencias que vinculan a Diseño Gráfico con el área de Español, en particular las competencias disciplinares y profesionales, en específico las correspondientes a la comunicación. Además, la SEP plantea los distintos planes de estudio de materias relacionadas a Español, en donde las actividades de aprendizaje y las competencias planteadas tienen nexos con los objetivos de asignaturas propias de Diseño Gráfico, en especial con Taller de video, entre otras.

Al mencionar el aspecto disciplinar, la relación con la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior (MADEMS) y los objetivos de la misma se apegan a los propósitos del presente trabajo. De esta manera, se tiene el capítulo uno, en el cual se explica la pertinencia y relevancia del proyecto con el contexto del estudiante de las instituciones participantes. Esta relación se da a partir de la exposición detallada del problema de reprobación en Química, y cómo las distintas asignaturas se van integrando al Proyecto Aula, haciendo hincapié en la mencionada Química.

Igualmente, al definir el Proyecto Aula, de forma minuciosa se describen los distintos lazos entre el IPN, la SEP, la RIEMS, la MADEMS, el área de Español y Diseño Gráfico. También se da un amplio espectro de las características de la escuela – el CECyT 2- y de los estudiantes que asisten a ella, y del perfil del alumno que ingresa a Diseño Gráfico junto con su contexto social, y las competencias participantes en la elaboración de evidencias.

El capítulo uno proporciona un panorama general del contexto en que la intervención académica se lleva a cabo, y como esta situación permite el desenvolvimiento de los diferentes protagonistas en el proceso de aprendizaje.

¿Cuál el fundamento teórico y pedagógico más adecuado para ese escenario? En el capítulo dos se encuentra el modelo educativo centrado en el aprendizaje y la explicación institucional de éste, supeditado a los programas aprobados por el Dirección de Educación Media Superior (DEMS) del IPN.

También se hace una revisión a fondo de distintos sustentos teóricos, principalmente basados en Piaget y Ausubel, retomados e interpretados por otros profesores, expertos y autoridades en el proceso educativo. También se hace una relación entre los planteamientos institucionales del bachillerato, como es el caso de la RIEMS, con estos fundamentos pedagógicos, los cuales también son aplicados a las características propias del adolescente y al estudiante del CECyT.

Con base en estas consideraciones, se destaca la labor del docente y los recursos que le permiten llevar a cabo la estrategia. Cómo el docente se debe involucrar y cómo es que realmente lo hace, es parte esencial de cualquier estrategia. Asimismo, se describe cómo entran en juego los diferentes productos que utiliza en sus actividades y la manera en que se estimula el aprendizaje a través de ellos.

Los recursos que el docente utiliza, se desprenden de los conceptos y contenidos que aparecen en la secuencia didáctica planteada. En el capítulo tres se describen todos los conceptos y contenidos que ayudarán a los jóvenes a generar el aprendizaje, así como el proceso que se deberá seguir.

La descripción de estos pasos son un soporte para la comprensión del momento en que las competencias y los aprendizajes propuestos son adquiridos (o deben serlo) y la relevancia de los contenidos informativos para la estrategia. Por supuesto, también se va ligando de manera más concreta la participación de otras materias y el desarrollo del Proyecto Aula, sin olvidar que es éste el que genera una parte significativa del trabajo.

Para llevar el control de estas actividades, uso de recursos y en general, del desarrollo de la estrategia, entra la evaluación. En el capítulo cuatro se hace un repaso de las competencias y aprendizajes que el alumno debe lograr al ir

desarrollando sus productos o evidencias y los parámetros que permiten valorar la efectividad de éstas.

Por ello, para un mejor entendimiento de estos instrumentos, es necesario explicar en cuáles y en qué consiste cada una de las herramientas que permiten obtener resultados tanto cualitativos y cuantitativos y la pertinencia que éstos tendrán dentro de la estrategia.

Sin embargo, no hay que olvidar que el escolar también debe tener una cercanía con la evaluación y no sólo ser “medido” por ésta. De hecho, hay un proceso en que los estudiantes escogen un jefe de grupo, quien los representa y también otorga la venia a los instrumentos de valoración propuestos: es decir, todos aquellos rubros incluidos, por ejemplo, en una lista de cotejo, sean coherentes con el programa de la materia (el cual se proporciona al principio del semestre), el protocolo de Proyecto Aula, y con los contenidos y actividades vistas en clase.

Se habla en este capítulo también de expectativas, las cuales de alguna manera, ya están incluidas en los planes y programas, y de la misma manera en los instrumentos de evaluación. Aquí cabe mencionar que no sólo se trata de una serie de resultados académicos ceñidos a los contenidos de una materia, sino también a otros aspectos más profundos, como son la actitud de los jóvenes, sus valores y todo aquello que la institución espera de los egresados de sus aulas.

No sólo basta el conocimiento, sino también la integridad de la persona. No debe entenderse que el CECyT busca imponer una personalidad, sino que se acerque a un perfil más ético, o de principios generales, que le sean útiles al país. Un perfil más constructivo, con una sólida formación, sentido crítico y creativo.

Suena ambicioso para cualquier tipo de evaluación, pero como se podrá ver en las siguientes páginas, sólo es una parte de un todo. El proceso para lograr un perfil de egresado se lleva a cabo en algo más que tres años, ya que también están sus años previos al nivel de bachillerato, hay incidentes en su vida académica y social. La escuela no puede resolver por completo la personalidad de

un estudiante, hay factores más importantes: su familia, su medio, su contexto y ante todo, su carácter. Sin embargo, cada materia, cada carrera, cada año, aporta algo a este perfil. Por ello la necesidad de este capítulo.

Finalmente, cada uno de estos capítulos aporta una serie de reflexiones, algunas muy cercanas a sus contenidos, otras más acerca del estudiante. La adolescencia es quizás una gran fuente de temas. De hecho, retomando el capítulo dos, esta etapa de la vida tiene muchos aspectos, desde lo biológico hasta lo psicológico, desde el crecimiento físico al comportamiento, desde la vivencia fantástica propia del joven entre los 15 y 18 años hasta el sentimiento de frustración al chocar con la realidad.

El adolescente es fascinante y ser parte de su proceso de formación, se convierte en una oportunidad para conocer a la humanidad y a uno mismo.

1. DIAGNÓSTICO SOCIOEDUCATIVO

Como en todas las cosas, el proceso de un producto no sólo puede quedarse en el producto en sí. Hay muchas cosas detrás de éste que han permitido su concepción: están los que crean el producto, aquel o aquellos que tuvieron la idea, y en su caso, aquellos que autorizaron la idea. Por otro lado, esa idea tuvo que surgir por una situación, un problema o una necesidad. Existen los medios que permitieron la realización del producto de una forma material y, finalmente, están los controles que pueden certificar si el producto funciona o no y por tanto, la efectividad del proceso.

Una estrategia de aprendizaje, con su debida distancia, no es diferente. El producto es la evidencia, los estudiantes son quienes conciben las ideas y las soluciones ante un problema o ante una situación, lo que les permite generar un trabajo, el cual será efectivo si cumple una serie de determinados objetivos. Hay instituciones y docentes que van gestionando contenidos, van revisando que el proceso se lleve a cabo de una manera adecuada.

En este primer capítulo se presentan las características existentes en el medio que se dará el proceso de aprendizaje, tanto de la escuela, como del aprendiente, y de las diferentes instituciones que tienen cabida en este sistema y cómo se relacionan entre ellas.

Por ello, en este primer apartado, se revisa qué tan oportuno es el presente trabajo, desde un punto de vista institucional, escolar y contextual, tomando en cuenta objetivos, visiones y propuestas de los protagonistas involucrados en este proceso.

1.1 Relevancia y pertinencia.

En este punto, hay aspectos importantes que justifican la descripción de este trabajo y cuya pertinencia tiene rubros muy variados. Evidentemente, la prioridad está en la cuestión académica y en la presentación de la propuesta hacia una solución a la problemática detallada más adelante y sus respectivas consideraciones.

1.1.1 Línea Disciplinar. Al hablar del proceso de producción de un video, aparentemente sólo podría pensarse en los aspectos técnicos de su realización, que definitivamente los tiene, ya que involucra el uso de dispositivos de captura de imagen, así como programas de edición y modificación de contenidos. Ciertamente, también tiene un lenguaje cuyos términos se encuentran en inglés por razones de estandarización (es decir, son universalmente conocidos de esa forma). La materia donde se encuentran la mayor parte de los contenidos pertenece a Diseño Gráfico. ¿Cómo es que tiene relación con la línea disciplinar del Español?

Al entrar en este tema, se contemplan distintas dimensiones, ya que la línea disciplinar se da a nivel de planes de estudio e instituciones. En cuanto a estas últimas, es necesario hablar de la SEP como la principal y, a su vez, como rectora de modelos educativos, programas, etc., así sucede en el caso del IPN, que está avalado por la Secretaría y dirigido en lo curricular por la DEMS, que a su vez rige a los CECyT, donde se imparte el programa de Diseño Gráfico Digital (sólo en el plantel “Miguel Bernard”).

De una manera más sencilla, en cuanto a instituciones, de la SEP surgen los programas del NMS, entre ellos, los pertenecientes al área de Español, como son entre otros, Literatura I y II, o Literatura y contemporaneidad, o bien, avala los planes del CECyT Expresión oral y escrita I y II. Dentro de estos programas, hay una serie de competencias generales y disciplinares que se comparten tanto en los programas de Español como en los de Diseño Gráfico.

Esta relación entre asignaturas puede ser revisada en el Cuadro 1. *Relación de programas y competencias.*

Cuadro 1. *Relación de programas y competencias.*

ASIGNATURAS DEL ESPAÑOL	PROGRAMA	ASIGNATURAS DISEÑO GRÁFICO (UNIDADES DE APRENDIZAJE)	COMPETENCIAS Y APRENDIZAJES.
LITERATURA I (SEP)	BLOQUE IV: representación gráfica o audiovisual para representar la leyenda o el mito.	INFOGRAFIA	Competencia general: Diseña una propuesta de comunicación visual considerando los elementos semióticos para cumplir con la intencionalidad del mensaje. Competencia particular: Aplica los elementos de la semiótica para integrarlos a la comunicación visual.
LITERATURA II (SEP)	BLOQUE II: realizar un análisis en un material de naturaleza visual BLOQUE III: elaborar una tabla con dibujos (gráficos) y características que comparen texto dramático y representación teatral, y elaborar una maqueta de los elementos de comunicación dramática de representación teatral. También está una clasificación gráfica de elementos comunicativos. BLOQUE V: se analizan las características comunes de los géneros que suelen presentarse en materiales audiovisuales, como lo son la comedia y el drama. BLOQUE VI retoma los elementos constituyentes del trabajo que requiere un proceso de naturaleza visual, en donde los objetos de aprendizaje son la dirección, la escenografía, el montaje, entre otros, y estos se estipulan con base a un texto.	ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA	Competencia particular: Analiza los elementos del diseño escénico a través de una obra teatral y los procesos básicos de producción escénica. RAP. Identifica el análisis dramático, escénico y espacial para el desarrollo de proyectos escenográficos.
		MEDIOS AUDIOVISUALES	Competencia general: Desarrolla mensajes audiovisuales en diferentes formatos de acuerdo a los requerimientos de comunicación, comercial, cultural o educativa. Competencia particular: Aplica los elementos audiovisuales a través de la historia, entorno o vida propia del estudiante, como alternativa de comunicación.
LITERATURA Y CONTEMPORANEIDAD I (SEP EDOMEX)	unidad I La literatura: instrumento de interpretación y creación cultural 1.3. Formas que adopta el texto literario en el cual se desarrolla el subtema 1.3.3.1. Teatro y guión (cinematográfico, televisivo y radiofónico)	MEDIOS AUDIOVISUALES	RAP: Elabora el guión para la integración de mensajes de la creación de elementos gráficos audiovisuales. Desarrolla un proyecto gráfico digital de audio y video para la integración de un mensaje de comunicación.
		ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA	RAP. Identifica el análisis dramático, escénico y espacial para el desarrollo de proyectos

Cuadro 3. Continuación

			escenográficos.
		TALLER DE VIDEO	Competencia particular: Elabora la estructura para la producción de un video conforme a los procedimientos estándares (RAP) Aprende a realizar estructuras de guiones
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA I (IPN CECyT)	COMPETENCIA GRAL Produce mensajes informativos, de manera oral y escrita, utilizando correctamente la gramática española en diversas situaciones comunicativas. RAP: Analiza diversos mensajes describiendo el nivel de la lengua a los que pertenecen. Construye textos expositivos empleando las características propias de los modelos.	COMPOSICIÓN DE PUBLICACIONES EDITORIALES	Competencia particular: Desarrolla un proyecto editorial de acuerdo a las necesidades de comunicación en relación a su cliente.
		INFOGRAFÍA	Competencia general: Diseña una propuesta de comunicación visual considerando los elementos semióticos para cumplir con la intencionalidad del mensaje. (RAP)Analiza los elementos semióticos de acuerdo al mensaje a comunicar.
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA II (IPN CECyT)	Competencia particular Redacta textos utilizando las formas y cualidades de la expresión de acuerdo con la intención comunicativa. Expone temas o asuntos empleando las formas de expresión oral y escrita de acuerdo con la intención comunicativa.	ELEMENTOS GRÁFICOS CORPORATIVOS	Competencia general: Propone la imagen gráfica corporativa de una organización de su contexto, con ideas y argumentos claros, coherentes y sintéticos.

Nota: datos de (IPN/DEMS, 2011) (SEP/DGB, 2011)

En este caso, la RIEMS ha sido la que ha establecido el contenido de las diferentes competencias, tanto generales, disciplinares y específicas. Los programas de Español y la Reforma pueden ser consultadas en los sitios que se ubican en el apartado de REFERENCIAS en la página 108, así como el ANEXO 1 en la página 115, para revisar el programas sintácticos de las materias de DGD mencionadas. Por último, uno de los requisitos en el perfil de ingreso para Diseño Gráfico Digital, entre otros, es la expresión oral y escrita. (IPN/DEMS, 2011, pág. 17)

1.1.2 Modelo educativo. Se comentó en la introducción del presente trabajo, el reconocimiento que se le hizo al IPN con respecto a una metodología de aprendizaje llamada Proyecto Aula. El Proyecto Aula es importante porque es una innovación, es un cambio al paradigma pedagógico, siendo uno de sus puntos destacados la *transversalidad*, es decir, que un estudiante de determinado nivel (en este caso, sexto semestre) realiza de forma colaborativa, un proyecto que involucra no sólo las materias pertenecientes a su área de especialización, sino que incluye a otras áreas. Así que, en su propuesta es posible encontrar contenidos aplicados de Física, Química, Cálculo, pero también de Gestión del Diseño (relacionada a la administración de proyectos), Aplicaciones Web (programación en lenguaje HTML o CSS), Medios Audiovisuales (ejercicios que involucran manejo de imagen y sonido) y Orientación Vocacional (un plan de estudios que le permite a los estudiantes definir sus opciones después del bachillerato).

Por ello se hace hincapié en la necesidad de cambios, tanto en los conceptos de educación como en los procesos de la misma. En ello La RIEMS es muy clara, ya que uno de los pasos más importantes que aporta la Reforma, es el enfoque hacia el aprendizaje y no la enseñanza. Este aprendizaje se concibe con base a las características del alumno tales como contexto, acervo, entre otros elementos.

En esos aspectos se encuentra la relevancia y pertinencia de la presente propuesta. En los siguientes puntos se expondrá el contexto de todos los protagonistas de un proceso educativo: el joven, su entorno, las características de la escuela, y por supuesto, la estrategia a implementar ante este marco.

1.1.3 Sobre la problemática. Cada año en los cierres de curso, es frecuente el problema de reprobación, el cual se agrava durante el periodo que termina en verano. Si bien es cierto que en el CECyT Miguel Bernard (conocida también como Vocacional 2) los periodos son por semestres, la problemática a la que se hace referencia más adelante, se agrava durante el ciclo que va de enero a junio, ya que es el periodo de transición para aquellos que van en sexto semestre y planean entrar al nivel superior.

La problemática tiene diversos matices: el primero y más importante, por cuestiones prácticas, son los niveles de reprobación que se presentan en el área

básica, la cual está compuesta por las asignaturas o unidades de aprendizaje Física, Biología, Matemáticas (en sus diversas áreas como Cálculo Diferencial e Integral, Probabilidad y Estadística) y Química.

¿Cuáles son las razones de esta situación? En gran parte, algunos profesores aún aplican exámenes y formularios y eso se traduce en quejas de los alumnos, siendo las más comunes el aburrimiento en estas asignaturas. Pero el aburrimiento suele ser un síntoma de que el estudiante no está comprendiendo el contenido, o el proceso de aprendizaje no es el más adecuado.

Es claro que hay una falla también en los niveles elementales de comunicación: no se están manejando los mismos lenguajes entre actores. De ahí lo oportuno de la propuesta, ya que está enfocada en mejorar o dar solución a aspectos trascendentes y significativos en lo comunicativo.

1.1.4 El alumnado. Por otra parte y tomando en cuenta algunas características del estudiante, hay un estudio de la Neumors Foundations: la persona en edad para Educación Media Superior (14-18 años) tiene en su haber un promedio de más de 42 horas a la semana en imágenes adquiridas por televisión, cine e internet. (Nemours Foundation, 2014)

Con base a la situación descrita, es posible trabajar la propuesta estratégica, ya que los jóvenes escolares tienen una referencia clara en cuanto a materiales y medios audiovisuales. Siendo así, el aprendiente está en las condiciones de saber cómo se realizan estos productos, ya que los conoce terminados. La relevancia y pertinencia de la estrategia considera esa parte a la que el estudiante del contexto descrito, le dedica un tiempo considerable a lo visual y audiovisual, por su voluntad y gusto, y porque tiene las posibilidades de involucrarse con estos recursos, o bien, los tiene de una manera muy accesible.

En otras palabras, la población estudiantil del CECyT 2, en general tiene la capacidad social, económica, psicológica y contextual para que la presente propuesta sea adecuada para esta.

1.2 Contexto escolar.

El CECyT Miguel Bernard se encuentra cerca de una estación de metro importante: la estación Cuatro Caminos o Toreo, es importante debido a su cercanía con la zona conurbada del Estado de México, en el punto de Naucalpan, lo que significa que está cerca de una zona industrial, pero también de muchas zonas residenciales de clase media, de hecho, la escuela se encuentra exactamente enfrente de Casa de Moneda, y es una zona de ingreso considerable, ya que los vecinos cuentan con autos de una antigüedad no mayor a cinco años. Asimismo, cerca se encuentra un cine, un centro comercial y otras escuelas de carácter particular (como la Universidad Insurgentes).

Esto también atrae a grupos delictivos menores, es decir, hay asaltos pero no se ve una actividad organizada en este respecto, y acerca del entorno escolar, esta quizá sería una preocupación no sólo de la comunidad de aprendizaje, sino también de la institución, por lo cual se han implementado, junto con los padres de familia un programa de guardias, en que los padres de cada grupo, durante una semana se encargan de vigilar la ruta de tránsito peatonal que va desde la escuela, hasta el metro.

Estas características del entorno, en gran medida han hecho que los jóvenes se sientan seguros, garantizado la posibilidad de llevar a cabo sus estudios. En el documento del ANEXO 2 en la página 119, se podrán ver las opiniones que reflejan la seguridad en el estudiante acerca de las razones de su carácter, conocimiento interno, y seguridad en su persona y en sus obligaciones.

1.3 Características de la institución escolar

Después de realizar una investigación que incluía a profesores y alumnos, se podía concluir, entre otros puntos, la existencia de grillas, o bien, que la cuestión burocrática obstaculiza la labor docente, pero compensada con la buena relación entre compañeros de la academia de Diseño Gráfico (de donde se origina la presente propuesta), y asimismo, con los alumnos, con quienes no siempre se tienen días buenos, pero a final de cuentas, ambas partes comprenden que no es necesariamente personal, y eso ayuda muchas veces a resolver las diferencias o a ponerlas a un lado

por un objetivo mucho más grande a cumplir.

Por otra parte, no hay una relación muy profunda con profesores de otras academias, pero las veces que se ha tenido que convivir con ellos o cuando hay Proyecto Aula (el ejercicio transversal entre las unidades de aprendizaje) el trabajo a veces no es fácil, sin embargo se lleva a cabo, considerando que la comunidad de aprendizaje encuentre sentido y un objetivo a su proceso dentro del NMS.

En cuanto a las condiciones físicas de la Institución, puede describirse como un lugar grande y con muy buena infraestructura en lo general, ya que cuenta con dos edificios para clases en aula, uno de talleres y laboratorios, y otro de salones para clases y exposición ante grupo (ver figura 1)

Figura. 1 Edificios de aulas y talleres



(Cancino, 2014)

Los laboratorios están completos, tanto los que son para la actividad de áreas básicas como Química y Física, así como los laboratorios de cómputo, en donde se encuentran dos áreas con computadoras *Mac* (Apple Macintosh) un taller o área de *PC* (*Personal Computer*) y un aula de cómputo general, para pruebas, clases en sistemas no presenciales y otros servicios (figura 2). Asimismo, se cuenta con un hangar que cumple los requerimientos estándar de este tipo de construcción (figura 3).

Figura 2: *laboratorio de cómputo*; Figura 3. *Hangar*



(Cancino, 2014)

En frente de este terreno está toda el área para servicios internos, como almacenes, estacionamiento de los dos camiones de la escuela, y el taller de impresión y serigrafía. Hay un área deportiva que cuenta con un terreno para el equipo de fútbol americano (Los *Cheyenes*), un gimnasio, cancha de básquet y alberca con fosa de clavados (figura 4).

Figura. 4. *Instalaciones deportivas, alberca y campo de fútbol*



(Cancino, 2014)

Hay otro edificio en donde se realiza toda la parte administrativa de la escuela, y en donde está el auditorio (capacidad de 200 personas aproximadamente) con camerinos, un salón de baile, y la biblioteca.

En cuanto a otros servicios, el estacionamiento para autos de los profesores y

personal es amplio, e incluso llega a alcanzar para cuando los padres de familia van a firma de boletas. Por último, hay una cafetería que vende desde productos envueltos y comerciales así como desayunos y comidas completas y a la carta.

1.4 Características del grupo escolar y de los alumnos

A partir de una investigación realizada entre los alumnos (ANEXO 2 en la página 119) en donde se obtuvieron los siguientes datos, donde se tomó en cuenta los diferentes entornos, se consideró aquellos que viven cerca de la escuela; aquellos que viven retirados, pero cercanos al centro de la ciudad y finalmente, aquellos que viven más lejos, más allá de 10 o 15 km de la escuela y que pueden tardar entre dos y tres horas en sus traslados. Basados en esos elementos, estas fueron las conclusiones.

La mayoría de los alumnos es dependiente de sus padres (en más de un 95% de acuerdo a documentación aplicada en el proceso de acreditación por la que la Carrera de Diseño Gráfico está cursando actualmente y que concluyó en su en noviembre del 2012), y los padres son activos y comprometidos con la preparación de los alumnos, se tiene más de un 50% de asistencia a la entrega de calificaciones que se realiza el sábado inmediato al último día de evaluación periódica. La mayoría de los jóvenes suelen llegar a la institución en transporte público o particular, pero siempre acompañados por algún familiar.

Asimismo, cabe agregar, que la gran mayoría cuenta con los servicios básicos de Agua, luz, teléfono, vías de comunicación e internet. Éste último, sino se encuentra en casa, lo tienen cercano y a bajo costo.

La principal actividad para la mayoría de los aprendientes es el estudio: en la carrera de Diseño Gráfico, se cuenta en el turno matutino con grupos de 40 alumnos, y en el vespertino entre 25 y 30 estudiantes, de los cuales sin contar el servicio social, sólo llegan a trabajar de forma constante (esto es, con un horario y días asignados) de dos a tres alumnos por grupo, si no es que menos. Otros ayudan al negocio familiar, pero no de forma fija, ya que la prioridad es el estudio.

Los estudiantes, en particular, los de zonas más alejadas reconocen que viven en zonas inseguras; afortunadamente pocos han experimentado casos de violencia (hasta ahora, en DGD, se han conocido menos de diez), pero sí han sabido de sucesos cercanos, por ejemplo, compañeros o vecinos. Algunos se quejan de que la inseguridad es más cercana a la escuela, ya que se encuentra a un kilómetro del metro Cuatro Caminos, el cual cuenta con una gran extensión de derroteros y rutas.

Los alumnos no se quejan de problemas ambientales extraordinarios, salvo el excesivo tránsito que se presenta en las mañanas y en toda la ciudad, sin embargo, a nivel local o están acostumbrados o no lo mencionan como problema, aunque sí llegan a destacar que hay mucha basura por la inconsciencia de la gente, así como problemas que resultan en consecuencia, como animales callejeros o ratas.

Una de las razones principales en que se han descubierto bajas en el rendimiento de los muchachos, ha sido por conflictos generados en el hogar, pero hasta ahora no han llegado o no se sabe de violencia física o mental de manera excesiva.

Uno de los problemas que se presenta dentro de cada generación, son los conocidos *porros* (originalmente grupos de animación del equipo, pero que se han deteriorado a grupos de conflicto), que si bien, hasta ahora, en los últimos años no se han manifestado en la Institución, algunos estudiantes han sido registrados en estas filas, abandonando la escuela, desgraciadamente, no hay una estadística al respecto, aunque se hace evidente en el lugar.

Otra problemática grave que se presenta en este contexto es no poder satisfacer la gran demanda de ingreso a las Instituciones educativas de carácter público, la cual trae consigo graves conflictos como son las marchas y protestas. Esto quiere decir –o puede darse esa lectura- que la oferta educativa que representa el CECyT 2 “Miguel Bernard” (junto con otras Vocacionales) es bastante codiciada y se reitera el porqué de que un considerable porcentaje de alumnos hagan viajes prolongados para asistir a sus clases (arriba de un 40%).

Pero haciendo un breve resumen, los alumnos no parecen más preocupados por problemas del entorno, que no seas los propios de la adolescencia, como alienación o dificultades y choques de carácter con familiares y amistades.

Se puede decir, en general, que el joven asistente de Vocacional 2 suele ser amistoso, tiene una serie de valores que lleva a la práctica, entre ellos la solidaridad, apertura y tolerancia, ya que entre los diferentes grupos de amigos es visible la diversidad. Por ello el alumno se siente seguro en su entorno social y su entorno escolar, encontrando estos ejemplos en su comunidad y en su comunidad académica.

Retomando el estudio de la Neumors Foundation, sobre que las personas en edad para Educación Media Superior (14-18 años) tiene en su haber un promedio de más de 42 horas a la semana en imágenes adquiridas por televisión, cine e internet. Hay muchas explicaciones para ello, por ejemplo, estar frente a la computadora les da un medio de expresión y de integración, asimismo, les permite conocer gente nueva y comunicarse. (Nemours Foundation, 2014, págs. Recuperado el 27 junio, 2014, disponible en <http://www.nemours.org>)

Como se dijo anteriormente, el alumno está en las condiciones de saber cómo se realizan estos productos, ya que los conoce terminados. Puede trabajar su proceso, ya que como alumnos de Diseño Gráfico llevan una metodología y por lo mismo, la construcción de un mensaje. Finalmente, en el Programa académico de Diseño Gráfico Digital, el perfil de ingreso deseado es

Conocimientos básicos en unidades de aprendizaje afines y de computación básica, razonamiento lógico, creatividad, expresión oral y escrita, manejar la interactividad de Internet con un pensamiento crítico y analítico, tener una actitud de servicio, poseer valores éticos y cívicos, disposición para el trabajo, trabajo en equipo y colaborativo.
Disciplina para organizar los tiempos para el estudio, prácticas y revisión de las tareas.
(IPN/DEMS, 2011, pág. 17)

Es así como la estrategia de inicio comienza con comprender el mensaje de algo que alumno conozca, y posteriormente, explicarle, por ejemplo, el formato de un guion (inicio del proceso del video) para integrar dicho mensaje a esa estructura.

1.5 Problemática en el ámbito educativo

Ya en el punto *1.1 Relevancia y Pertinencia* se comentaba una problemática constante y que afectaba varios aspectos de la institución: la reprobación. Se convierte en

problema porque reduce los índices de efectividad de la escuela. También es un obstáculo en el desempeño de los jóvenes y factor de desmotivación y frustración. Pero es un problema, principalmente porque daña de manera significativa al estudiante no sólo en el aspecto académico, sino también en el emocional y por tanto, puede mermar su rendimiento de aprendizaje.

En términos más específicos, la carrera técnica de Diseño Gráfico Digital tiene un bajo nivel de reprobación entre su comunidad de aprendizaje, dentro la carrera misma (debajo de un 10%), sin embargo, esos mismo alumnos suelen ir arrastrando materias del área Básica (y también de otras áreas, como Humanísticas, pero no es tan radical la situación) dando un nivel de reprobación de al menos una asignatura cercana al 35% (basado en un documento de la Secretaría Académica enero-julio 2013, ver el ANEXO 3 en la página 120).

Esta estadística corresponde sólo a estudiantes de sexto semestre, ya que son los que están a punto de egresar y quienes determinan los niveles de efectividad de la escuela (y de la carrera), lo cual podría revelar otro problema. Ya se había dicho que uno de los factores que los mismos sujetos de aprendizaje detectaban para su desempeño, era el aburrimiento.

El aburrimiento en clase es un síntoma de males más profundos. Revisando las características del alumno promedio de la Vocacional 2, si bien puede venir de un nivel socioeconómico bajo, usualmente no tiene problemas de alimentación, incluso, una mayoría que sin problemas alcanza el 90%, tiene un dispositivo móvil para hablar por teléfono.

La mayor parte de los problemas que se reflejan en el quehacer académico, y que confiesan los estudiantes, suelen ser comunes entre los adolescentes: problemas con la familia, principalmente con la figura de autoridad, lo cual tiende a resultar en que el o la joven pase más tiempo con sus amigos o en redes sociales a toda costa.

También, un problema similar o consecuencia del anterior, es la relación amorosa con algún o alguna compañera. No quiere decir esto que todas estas relaciones ocasionen dificultades en el aprendizaje, sin embargo, muchas veces sí suele hacerlo ya que provoca un ausentismo palpable en algunas clases, aunque no hay una

estadística al respecto. Derivado de este último y que en los últimos semestres sí se reflejó en algunas alumnas de Diseño Gráfico Digital, fue el embarazo no deseado.

Por otra parte, otras causas del aburrimiento en las asignaturas de área Básica (aclarando nuevamente que la reprobación se da en todas las áreas, pero es más marcada en ésta) la comunidad de aprendizaje apunta al desempeño de profesores y a sus métodos, o bien, a que no saben explicar y en un momento dado se extravían en las explicaciones o exposiciones del maestro. Ciertamente, reconocen que las clases de laboratorio suelen asistir con más entusiasmo. Esta situación se toma en cuenta también para los laboratorios de diseño (enfocados a programas, principalmente de manejo o manipulación de la imagen).

Aquí cabe aclarar que platicando con algunos profesores (no más de tres y de manera extraoficial), muchos no están de acuerdo con una aplicación de aprendizaje por competencias, ya que no pueden renunciar a la aplicación de exámenes o renunciar a un paradigma establecido de trabajo. En la experiencia laboral, a veces no ha habido cooperación de parte de esta área en proyectos transversales como el Proyecto Aula.

En resumen, el problema de reprobación no solo es una cuestión de los contenidos de una asignatura o de varias, sino tiene que ver con la situación del alumno, su disposición y actitud ante los aprendizajes propuestos, pero principalmente, con la comunicación en el aula en sus diferentes niveles.

1.6 Competencias específicas a desarrollar.

Este es un punto que tiene un desarrollo más profundo en distintos apartados del siguiente capítulo, en los que se explica con mayor detalle, las distintas conexiones entre los postulados de la SEP, la carrera de Diseño Gráfico Digital, la línea disciplinar de la MADEMS. En este punto, basados en los aspectos de mayor alcance, las competencias genéricas que propone el programa de Taller de Video (considerando que es la asignatura de sexto semestre que funciona como eje al crear un producto) se pretende desarrollar en la intervención son: “Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y

herramientas apropiados.” (SEP/DGB, 2011, pág. 31)

Al explicar la pertinencia de la estrategia, se presentaba al aprendiente como alguien que ya tiene un conocimiento de los mensajes audiovisuales por su alta exposición a éstos. Como una primera etapa de la intervención, se utilizarán materiales conocidos por ellos pero desde otra perspectiva.

“Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.” (SEP/DGB, 2011, pág. 32). Una de las soluciones ante la problemática expuesta nos la da el Proyecto Aula, en donde el estudiante con un contenido dado, creará en un nuevo lenguaje, una explicación de cómo la química participa en su entorno.

“Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.” (SEP/DGB, 2011, pág. 32). Si bien también se toma en cuenta el trabajo individual desde las planeaciones hasta la evaluación, el eje de los trabajos tiene que ser en equipo, ya que de esta manera también se desarrollan valores. Con respecto a las competencias profesionales desarrolladas por el mismo programa se encuentran: “Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.” (SEP/DGB, 2011, pág. 39). Como todo trabajo que implica un proceso creativo y de investigación, los jóvenes tienen que estructurarse al exponer sus proyectos, para que estos sean claros tanto a sus compañeros como a sus docentes.

“Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.” (SEP/DGB, 2011, pág. 39). En el momento en que se ha optado por trabajar con video, se está trabajando con un lenguaje prestado por una de las siete artes reconocidas: el cine. El cine en su modalidad de video presta su lenguaje como medio de expresión y herramienta para alcanzar los propósitos establecidos al principio del curso.

“Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información”. (SEP/DGB, 2011, pág. 39). Más adelante, al explicar la propuesta y la secuencia didáctica, quedará más clara la

intervención de estas tecnologías, tanto para realizar el trabajo previo al proyecto, como al presentarlo. Algo muy importante en este punto, de forma concreta se habla sólo de las competencias contenidas estrictamente en una materia, sin embargo hay más de ellas involucradas, tal cual se pudo observar en el cuadro del *1.1.1 Línea disciplinar*.

1.7 Ambiente de aprendizaje y expectativas educativas a lograr.

A través de diferentes cursos de actualización intersemestrales, ha existido la oportunidad de redescubrir la escuela o la institución en donde se desarrolla la práctica docente. Muchas veces se revalora lo que tiene y también se encuentran diversas áreas de oportunidad para mejorar no sólo como profesor sino como parte de un sistema y hasta de un país en busca de más beneficios, producto de su sistema educativo.

Este comentario viene en relación al punto de los ambientes de aprendizaje, y es posible concluir que el ambiente de aprendizaje del CECyT Miguel Bernard se forma desde antes de iniciar el semestre, ya que hay que pasar dos semanas de planeación compartiendo con la academia propia, en este caso Diseño Gráfico Digital y las demás áreas de la escuela, como las ya mencionadas Básica y Humanísticas.

La primera parte permite la convivencia con las otras áreas, ya que se inicia el proceso de planeación del proyecto Aula, el cual regirá el aprendizaje de contenidos de forma transversal. ¿Por qué es tan significativo para el ambiente de aprendizaje? Porque hay que pensar en una temática que pueda abarcar a todas las áreas, en las que las evidencias por parte de los estudiantes no sólo satisfagan los contenidos de una asignatura, sino que establecen la existencia de rubros que permitan evaluación tanto de matemáticas como dibujo técnico; o bien, que a simple vista cumplan los parámetros del Diseño Gráfico sin olvidar que quizás Biología estará involucrada en su elaboración.

Llegar acuerdos no es fácil, de ahí que estén contemplados tres días en la elaboración del eje transversal y una temática. Lo ideal es que termine ahí la planeación, pero siempre o al menos hasta ahora, siempre se presentan cambios de

última hora o a través del semestre, o que alguna academia o algún profesor no acepte el llamado protocolo establecido por las distintas academias.

Por ejemplo, en esta tesis, la estrategia de intervención se relacionó con la realización de un video de un contenido de Química; el eje temático era el entorno del estudiante y la educación ambiental. La academia de inglés solicitó que todos los proyectos tuviesen una introducción en este idioma. Matemáticas se añadió proponiendo problemas que complementaron proyectos de página web. También es probable esperar la apatía por parte de algunos docentes, o que no se le de seriedad suficiente (ha ocurrido) sin embargo, el entusiasmo por llevar a cabo el proyecto está presente.

En cuanto a la otra semana (de las dos que se disponen), se emplea para las planeaciones por parte de cada academia, lo que se llama una planeación colegiada, en donde los profesores que forman parte de Diseño Gráfico, comparten experiencias del semestre que acaba de terminar y de otros semestres anteriores, asimismo se intercambian estrategias dependiendo de los contenidos de las asignaturas por periodo.

Asimismo, una vez que se han planteado los contenidos, viene el proceso de intervención con otros dos compañeros: DGD tiene la ventaja de trabajar con un profesor titular de unidad de aprendizaje y de uno a dos adjuntos quienes le apoyan: ya sea cuidando un aspecto disciplinario, orientando a los alumnos durante una práctica o bien, coordinando proyectos con otras asignaturas de la academia así como con otras academias, además de apoyos tutoriales.

Eso permite que, en caso de ausencia del profesor titular, uno de los adjuntos organice la sesión y trabaje con los estudiantes los contenidos planeados para la sesión en curso. El alumno toma este ejemplo de los profesores, para darse cuenta que el trabajo colaborativo es una de las mejores formas de conseguir objetivos, enriqueciendo así más la experiencia de aprendizaje; los profesores a su vez se sienten apoyados y respaldados por la planeación con sus compañeros y la ejecución de la misma.

Para finalizar este capítulo, en un breve repaso, se puede denotar que una propuesta educativa como el Proyecto Aula, presenta una gran oportunidad para relacionar de manera transversal los puntos en común de diferentes asignaturas, y de esta forma, trabajar juntas, ofreciendo soluciones a una problemática común, como es el caso de la reprobación, muchas veces ocasionada por problemas comunicativos.

Es ahí donde se puede ubicar una solución, se propone el proceso de realización de un video: las características de la escuela, los alumnos y el modelo educativo la hacen una opción viable, así como su fuerte nexo con la línea disciplinar de Español, tal cual puede revisarse en los programas de estudio de algunas de sus materias. La fundamentación pedagógica y educativa que hacen posible esta propuesta, se revisarán en el siguiente capítulo.

2. FUNDAMENTACIÓN DIDÁCTICO-PEDAGÓGICA

Como se pudo revisar en el capítulo anterior, existen las condiciones dadas para poder establecer una propuesta y una estrategia que no sólo sea una solución a una problemática dada, sino que logre el aprendizaje en el alumno desarrollando particularmente habilidades comunicativas.

En este capítulo se explora el modelo educativo bajo el cual se fundamenta la propuesta del presente trabajo, así como el apoyo teórico y, a partir de sus características, su relación con los actores en este proceso académico: estudiante, profesores, programas y escuela.

Como se ha mencionado líneas atrás, los programas parten con la idea de cumplir objetivos, contenidos mínimos, y desde una perspectiva reciente, detonar en los estudiantes destrezas, habilidades y competencias. ¿Cuál es el sustento para las actividades y su relación con los aprendizajes pretendidos? Por ello, hay que ver las competencias tanto de la materia eje de la estrategia, como su relación a las competencias generales.

Ampliando el marco, se revisarán estos fundamentos con base a la estrategia y los recursos y conceptos que permiten realizarla. Cabe mencionar que algunos de estos conceptos y actividades son definidos a profundidad en el siguiente capítulo y aquí sólo se exponen con el fin de hacer más claro el nexo estrategia, actividad, contenido, recursos y sustento.

2.1. IPN, CECyT, Diseño Gráfico Digital: Modelo educativo.

Entre octubre y noviembre de 2012, el programa académico de Técnico en Diseño Gráfico Digital terminó su primer proceso de acreditación y certificación con éxito (un proceso regular de toda institución educativa), para lo cual se presentó la fundamentación y características de la carrera con base al contexto, las posibilidades laborales para egresados y la relación curricular, con las rasgos que identifican a una escuela como el IPN y la DEMS.

Algunos contenidos de ese programa se presentan en el capítulo anterior al hablar del contexto escolar, y la investigación llevada a cabo para determinar el perfil de pertinencia del programa. En ese mismo documento se expone el modelo educativo al que la carrera se apega, explicando los elementos que lo sustentan. De forma breve lo explica así “El actual Modelo Educativo en el Instituto Politécnico Nacional (IPN), propone un proceso educativo centrado en el estudiante, orientado a la formación integral y de alta calidad” (IPN/DEMS, 2011, pág. 6)

Por ello se resalta la diferencia de enseñar y de aprender, relacionando la enseñanza con un modelo centrado en el profesor, y el aprendizaje enfocado a las capacidades propias del estudiante.

en consecuencia se hace necesario incorporar modelos que fortalezcan el desarrollo de competencias genéricas del estudiante con planes y programas de estudio que garanticen la interrelación con los sectores productivos, educativos y sociales; que sean formativos, flexibles, con metodologías de enseñanza que otorguen prioridad a la innovación, capacidad creativa y a una formación que capacite a sus egresados para un aprendizaje a lo largo de la vida, así como, para un ejercicio profesional exitoso, tanto nacional como internacional. (IPN/DEMS, 2011, pág. 6)

Es decir, se busca un aprendizaje que sea sustentable a largo plazo, adaptable a las distintas necesidades de comunidad. También que el joven sepa resolver problemas y que no sólo sea un operador de programas, máquinas o demás tecnologías. Bajo este modelo, este documento fundamenta la creación de Diseño Gráfico Digital como programa: “La carrera de Técnico en Diseño Gráfico Digital considera el impulso de los sectores productivos en dos ámbitos principales la comunicación gráfica y el uso de medios digitales a través del uso de las Tic” (IPN/DEMS, 2011, pág. 7)

Es importante destacar la importancia de desarrollar el factor de la comunicación, si bien se habla de su aspecto gráfico, no hay que olvidar que el proceso requiere todos los niveles de ésta. Es decir, el aprendiente tiene que crear desde la palabra misma, un concepto visual que la explique. Esta es una parte destacada del presente

trabajo, ya que como se explicó en el punto *1.1 Pertinencia y relevancia*, de aquí surgen los elementos que relacionan esta carrera con la línea disciplinar de Español.

Finalmente, en este mismo documento se presenta el currículo del programa de Diseño Gráfico Digital, y las competencias y aprendizajes de sus distintas materias, entre ellas, Taller de video, en donde se encuentran los contenidos y conceptos principales considerados por la estrategia.

Dentro de esta estrategia ¿qué es lo que se pretende con el estudiante y qué lo fundamenta? por ello son importantes las competencias de otras materias (revisar el cuadro *1.Relación de programas y competencias*) y los aprendizajes y competencias propuestos por cada una, ya que su incidencia para el proceso de producción de un video es significativa.

2.2 La adquisición de competencias genéricas, disciplinares y profesionales.

En el siguiente apartado se revisarán las distintas competencias que se pretenden alcanzar durante el ejercicio. Es prioritario aclarar que se presentan las competencias generales y luego las competencias disciplinares (las adecuadas en cada caso), ya que a través de ellas existe la relación entre Diseño Gráfico y la línea disciplinar del Español (como se explica en el punto *1.1.1 Línea disciplinar*).

Una vez expuestas las mismas (con su correspondiente explicación) se presentan las competencias propias de la materia de Taller de video, además de la relación que tiene con otras materias paralelas y previas dentro del currículo de Diseño Gráfico Digital.

Hay que retomar el acuerdo 444 de RIEMS publicado en octubre de 2008 y modificado en junio del 2009, en donde se definen las competencias de manera específica y las condiciones que se tienen que cumplir de manera curricular. Con base a lo anterior, en el soporte pedagógico de la estrategia, Salvador Moreno indicaba que determinadas actividades lograban en el alumno una visión de sí mismos (Moreno López, 1997). Por ello, dentro de las competencias genéricas la estrategia cubre:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.

Asimismo, la naturaleza creativa de la carrera y de la asignatura por fuerza contempla que:

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

Por lo mismo y por el tipo de evidencias que se construyen durante el curso y las que han construido de manera paralela al Taller de video y de aprendizaje previos, se puede incluir que:

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

En el caso específico de la situación propuesta por parte de diseño gráfico y la academia de Química encontramos que el estudiante:

5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

En este sentido, el aprendiente crea su propia propuesta para contenidos que ya experimentó en el aula y en los laboratorios, con lo cual, antes de llegar a propuestas alternativas, el estudiante:

6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.

La estrategia, en su planeación y en su evaluación, contempla la investigación de algunos contenidos para que los jóvenes lo desarrollen posteriormente en su práctica, por lo tanto:

7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

Como resultado esperado, se obtiene el aprendizaje autónomo. Sin embargo, la estrategia en su mayor parte plantea el trabajo como actividad en equipo, obedeciendo con esto una resolución similar a la vida real. La estrategia del trabajo colaborativo permite abordar:

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

Por la temática a tratar propuesta por la academia de Química y su conversión al lenguaje audiovisual y a las herramientas propias de video, finalmente se toca esta última competencia.

11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables

La competencia 11 se relaciona sólidamente, ya que el tema de proyecto aula y el video giran alrededor de procesos químicos en la vida diaria y su efecto en la persona y el entorno.

Cabe aclarar que las siguientes competencias genéricas:

3. Elige y practica estilos de vida saludables.

9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo

10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.

Siguen siendo sumamente importantes, sin embargo, no aparecen sus atributos de forma evidente en el proceso descrito en esta tesis, no tanto como las que sí están tomadas en cuenta. (SEP/DGB, 2011, pág. 32 y ss)

El proceso creativo de un video tiene una etapa de preproducción en donde se desarrollan y se establecen ideas y conceptos por escrito, lo que se conoce como el guion y sus distintas vertientes (literario, técnico, cinematográfico, audiovisual) y derivados (*storyboard*, *display*: estos conceptos y contenidos se explican de forma más profunda en el siguiente capítulo).

El guion requiere adquirir información para, posteriormente, depurarla, analizarla, conceptualizarla y convertirla, de manera escrita, en la descripción de acciones e imágenes. En la estrategia, al elaborar el guión y el *storyboard*, con base a los contenidos de Química, el alumno cumple con ello.

Hay que denotar que estas competencias aparecen en el contenido curricular del área de Español propuesta por la SEP (por ejemplo, las asignaturas Literatura y Literatura II) y también se presentan en las competencias a cubrir por parte del programa de estudios de Diseño Gráfico Digital.

La RIEMS ubica de este modo las competencias disciplinares de comunicación.

“1. Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.

2. Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos y nuevos.

3. Plantea supuestos sobre los fenómenos naturales y culturales de su entorno con base en la consulta de diversas fuentes. (SEP/DGB, 2011, pág. 38)

En general, estas competencias se logran al llevar a cabo actividades en las que necesariamente tienen que pasar por la recopilación y el análisis de datos, para posteriormente cumplir con los productos propuestos, escritos o visuales.

“4. Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.

5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.

6. Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa. (SEP/DGB, 2011, pág. 38)

El estudiante, al hacer propuestas o proyectar algún producto o crear una evidencia, inmediatamente recurre a su visión o a la visión de un equipo, pasando por la justificación, la argumentación, la defensa de su obra y finalmente, la presentación de su trabajo.

“7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

8. Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.

9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.” (SEP/DGB, 2011, pág. 39)

En esta tercia, la constante es la elección de vehículos o de canales para la manifestación de logros competentes, así como la resolución de problemas (Competencia 8) que en este caso provienen de un programa como Proyecto Aula; o también las condiciones que podría establecer un cliente a la hora de plantear un problema o una situación detonadora.

“10. Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral o escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto cultural. (SEP/DGB, 2011, pág. 39)

Si bien no se maneja estrictamente una segunda lengua per se, de esta competencia destaca que se toman en cuenta los elementos no verbales, que aluden perfectamente a los productos audiovisuales. Se omite la competencia 11, ya que esa se refiere al dominio o uso de una lengua extranjera, aunque cabe mencionar que muchos términos y conceptos son en lengua inglesa, pero no por ello se puede hablar de dominio. Por otra parte, en una de las materias de Diseño Gráfico se pide un *Abstract* (un resumen) del proyecto de investigación que se genera al final del semestre. Si bien integra parte del Proyecto Aula, esta actividad realmente no tiene eco directamente al proceso de producción del video.

“12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.” (SEP/DGB, 2011, pág. 39) En esta última competencia, la Academia de Diseño Gráfico Digital es reconocida por su constante actualización de estrategias en donde, por necesidad de las mismas, se requiere constantemente del manejo de software general y especializado. El número que acompaña a la competencia lo establece la RIEMS.

Al respecto y para cerrar este apartado, vale la pena citar a Pliego y Badillo en quienes comentan en los programas de estudios de la SEP para EMS :

Una estrategia central en toda reforma educativa relativa a los planes y programas de estudio, radica en garantizar un modelo didáctico situado, es decir, un andamiaje didáctico que permita realizar las potencialidades del estudiante en materia de competencias y del docente en materia de enseñanza colaborativa. (SEP/DGB, 2009, pág. 9)

2.3 Taller de video: Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Si bien se toman en cuenta las últimas dos de las tres unidades de Taller de video para estrategia en la cuestión de evidencias, la primera unidad sirve para relacionar al alumno con el contenido y su entorno, y como práctica al manejar los diferentes formatos que posteriormente utilizará en sus propias propuestas.

Taller de video pertenece al sexto semestre de la carrera de Diseño Gráfico Digital; el estudiante tiene de manera paralela las asignaturas de Medios Audiovisuales, Integración de Proyectos Empresariales, Gestión del Diseño y Aplicaciones Web. La relación entre ellas sucede por el Proyecto Aula y por los proyectos de titulación que presenta la comunidad de aprendizaje que está por egresar.

En general, el proyecto o producto de Taller de video suele complementar sus propuestas de titulación o de Proyecto Aula, al presentarlo como una herramienta complementaria: ya sea en una página Web (una evidencia común de Proyecto aula o de los proyectos de investigación) o bien, como una opción para desarrollar trabajos de manera independiente pero remunerados (frecuentemente llamados *freelance*).

A propósito de semestres anteriores, Taller de video tiene la relación más cercana con Elementos de escenografía y Mercadotecnia. En elementos de Escenografía logra la comprensión de proyectos en los que cada miembro de un equipo desarrolla una tarea individual, pero que afecta el resultado de la evidencia. Con respecto a Mercadotecnia, el alumno propone la utilización de comerciales o productos audiovisuales, con el fin de posicionar una marca o un producto o una idea.

Con base a las características de contexto escolares y del estudiante, y tomando en cuenta el programa curricular de Taller de Video de la carrera técnica de Diseño Gráfico Digital, es conveniente establecer cuáles serían las competencias específicas

de la asignatura, para poder plantear una fundamentación correspondiente con las necesidades de otras áreas de la escuela, además de la transversalidad en el proyecto que servirá de hilo conductor y que culminará con la presentación de una evidencia.

La competencia general, es decir, la capacidad del alumno de dominar el saber, hacer y ser de Taller de video es: “Aplica procesos de edición de un video digital para la post producción de un Proyecto digital.” (IPN/DEMS, 2011, pág. 51)

Hay competencias específicas que se llevarán a cabo por periodo durante el semestre (tres periodos por semestre). “Identifica las Herramientas de Software para la edición de un video de acuerdo al evento.

“Selecciona los procesos que conforman la edición de un video a partir del Storyboard.

“Aplica las Herramientas de un Software para la edición de un video de acuerdo al evento” (IPN DEMS Secretaría Académica, 2008, pág. 51).

En el capítulo tres se explicarán más a fondo estas competencias, por ahora y con el fin de no desviar la atención al tema central de este apartado, retomemos lo relacionado al aprendizaje.

Los mismos aprendizajes y los resultados de aprendizaje propuestos (RAP) nos ayudan a concretar la competencia, asimismo cubren las características que menciona Pere Marqués en su texto de *Concepciones del Aprendizaje* y sus tres factores básicos.

a) Inteligencia y otras capacidades, y conocimientos previos

b) Experiencia, que Marqués plantea como que los nuevos aprendizajes se van construyendo a partir de los aprendizajes anteriores y requieren ciertos hábitos y la utilización de determinadas técnicas de estudio.

c) Motivación, Marqués también menciona que parte importante de este punto es establecer la dirección (tal como la competencia) y que se resume en los dos aprendizajes restantes: La edición, y el proceso de la misma a partir de un *Storyboard*. (Marqués, 1999)

De acuerdo al programa de DGD, en el Cuadro 2. *Unidad 1: Estructura de producción*, estos son los contenidos conceptuales del primer parcial.

Cuadro 2. *Unidad 1: Estructura de producción*

Unidad 1: Estructura de producción.		
Elabora la estructura para la producción de un video conforme a los procedimientos estándares		
Resultado de aprendizaje propuesto (RAP):		
RAP 1: Identifica las Herramientas de Software para la edición de un video de acuerdo al evento. RAP 2: Selecciona los procesos que conforman la edición de un video a partir del Storyboard. RAP 3: Aplica las Herramientas de un Software para la edición de un video de acuerdo al evento.		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Antecedentes del video y sonido Géneros del video Elementos del video y audio Planos visuales Dispositivos de conexión Dispositivos de captura Pre- producción	Manejo de términos técnicos Representación gráfica de términos técnicos. Sigue instrucciones para la elaboración de un storyboard	Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos. (competencias generales RIEMS:4 y 5)

Nota: datos tomados de (IPN DEMS Secretaría Académica, 2008)

Cabe aclarar que estos contenidos se van dividiendo de acuerdo al RAP de unidad y por las fechas programadas. Sobre este primer parcial, y de acuerdo a lo establecido por Pere Márquez, aparecen los conocimientos previos dentro del contenido: Antecedentes del video y el sonido. El aprendiente también comienza a construir los cimientos para un proyecto y lograr la *experiencia* (o la vivencia de aprendizaje), ya que estas *construcciones* se aplican para actividades planteadas en los siguientes parciales (el contenido es **Pre-producción**). Hay que destacar la columna de

Actitudinales, en donde por disposición de DEMS se colocan las competencias generales que se esperan del alumno.

En el Cuadro 3. Unidad 2 *Preproducción de video* se pueden revisar los siguientes contenidos.

Cuadro 3. *Unidad 2 Preproducción de video*

Unidad 2 <i>Preproducción de video</i>		
Aplica procesos de edición de un video digital para la post producción de un proyecto digital.		
Resultado de aprendizaje propuesto (RAP):		
RAP 1: Identifica las Herramientas de Software para la edición de un video de acuerdo al evento.		
RAP 2: Selecciona los procesos que conforman la edición de un video a partir del Storyboard.		
RAP 3: Aplica las Herramientas de un Software para la edición de un video de acuerdo al evento.		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Ambiente de software Herramientas de producción Transferencias de video Edición de video	Ubica las herramientas del software. Transfiere el video de formato líneal a fotograma. Modifica el programa para ajuste y corrección de video. Aplica las herramientas de edición (efectos, audio, transición, textos y título)	Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.(RIEMS)

Nota: datos tomados de (IPN DEMS Secretaría Académica, 2008)

El estudiante retoma los productos obtenidos de la primera unidad para crear sus evidencias o continuar su proceso: en el RAP 2 (*Selecciona los procesos que conforman la edición de un video a partir del Storyboard*), el joven basará su producción en esta evidencia, la cual es un elemento propio de la preproducción (contenida en la parte conceptual de la unidad 1. *Estructura de producción*).

Finalmente, en el Cuadro 4. *Unidad 3 Postproducción de video* se contemplan los siguientes contenidos del último periodo semestral.

Cuadro 4. *Unidad 3 Postproducción de video*

Unidad 3 Postproducción de video		
Genera un disco y/o archivo de video para la visualización de un proyecto digital		
Resultado de aprendizaje propuesto (RAP):		
RAP 1: Aplica las herramientas para el ensamble de fotogramas de un proyecto de video.		
RAP 2: Integra los elementos para la pre visualización y producción de un video en archivo, web y/o CD a partir del Storyboard.		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Integración de elementos de video. Pre visualización Render Formato de salida	Mezcla entre fotogramas con imágenes fijas e imágenes en movimiento. Ensambla videos con títulos audio y voz Verifica la pre visualización del video. Crea el video en formato archivo, web o CD	Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.(Competencias generales RIEMS:4 y 6)

Nota: datos tomados de (IPN DEMS Secretaría Académica, 2008)

En la unidad 3, el trabajo realizado en los parciales anteriores llega a su parte final, y es cuando se convierte en un producto completo, es decir, en el video y sus distintas variantes de archivo. Al lograr esta evidencia, el estudiante alcanza las características indicadas por Marqués: Conocimiento previo (sus antecedentes, gustos por este tipo de productos –generalmente videos musicales-, y el trabajo e investigaciones que ha emprendido a lo largo del semestre, además de ejercicios directos en software); Experiencia, por el trabajo que ha ido realizando en las diferentes etapas de producción de su evidencia. Y por último, motivación: disfrutar un trabajo terminado,

que en ese momento, el sujeto de aprendizaje se da cuenta que él y su equipo, lo concibieron, lo escribieron, visualizaron, produjeron y armaron.

Es evidente que los contenidos actitudinales se repiten de manera frecuente durante las tres unidades, además de que algunos temas están contenidos dentro de otros; pero es claro que en Diseño Gráfico hay conciencia de que los programas se tienen que revisar. En octubre y noviembre del 2012 se realizó la acreditación de la carrera, y ahora la carrera está en vías de la revisión de su programa, con plena idea de que se va bien pero se puede mejorar, hay muchas áreas de oportunidad.

2.4 Enfoque pedagógico de la estrategia.

Lo anterior deja en claro que, las concepciones del aprendizaje más cercanas a lo que se propone con las competencias, son en parte Constructivistas. Esto mismo también es deseable en el perfil docente planteado por el programa de DEMS, así como la psicología cognitiva o el constructivismo social. Por supuesto, ninguna de ellas es la panacea absoluta, pero cada una aporta a la formación de aprendizaje.

Conforme se han revisado los distintos aspectos de la carrera, como el perfil de ingreso y las competencias a desarrollar, la complejidad de las operaciones y su proceso, el enfoque constructivista se hace presente de manera consistente, pero es complementado con la psicología cognitiva, para erigir las condiciones internas que permitirán o darán facilidad a esas operaciones, y esas se harán sobre conocimientos previos, tal como lo menciona el constructivismo social.

Es necesario establecer ambos conceptos como Xavier Vargas plantea al hablar de las corrientes teóricas propias del constructivismo, donde destaca que estas

conciben el aprendizaje significativo más bien en los términos de un aprendizaje donde los contenidos nuevos pueden ser asimilados a los viejos, dentro, siempre, de la estructura cognitiva del sujeto.

Que ambas tienen como eje de su reflexión al sujeto y sus estructuras afectivo-cognitivas desde las cuales entiende y resuelve la realidad.

De modo que ya podemos decir que esa estructura, que moviliza los conocimientos, constituye lo que Piaget llama la organización de esquemas. (VARGAS Beal, 2005, pág. recuperado 11 septiembre 2014 en www.arquepisteme.iteso.mx/reportesobrelascompetencias.doc)

Profundizando en Jean Piaget, es necesario complementar la concepción que él plantea sobre las distintas operaciones de conocimiento que se hacen en las diferentes etapas de crecimiento biológico en el ser humano, siendo las operaciones formales las que mejor explican las características de los estudiantes donde se realizó la intervención.

Formado por jóvenes que se encuentran entre los 16 y los 18 años, quienes están en la etapa de operaciones formales, y de los cuales se describen las características en el capítulo anterior (apartados 1.1.4 *el alumnado* y 1.4 *Características del grupo escolar y los alumnos*). Asimismo, Piaget habla de los diferentes conocimientos y de las distintas herramientas para obtenerlos.

La propuesta de esta tesis, requiere una serie de actividades interdisciplinarias, así como una serie de destrezas propias de la comunicación, sin olvidar su relación competitiva con las asignaturas relativas al Español. Así Pozo, con respecto a Piaget, remarca: “La comprensión de un objeto de conocimiento depende de la posibilidad del sujeto de reconstruirlo, por haber comprendido cuáles son sus leyes de composición.” (Pozo, 1989,1997, pág. 136)

Se encuentran la comprensión y elaboración de ejercicios para llevar a cabo los objetivos de la propuesta. Finalmente, esta serie de ejercicios requiere de los contenidos sostenidos por el conocimiento social, ya que en la ejecución de las diferentes actividades se espera una constante interacción entre los miembros del grupo. De esta manera Leticia Barba, citando a Piaget dice:

El conocimiento es un logro y no un dato inicial; el camino para alcanzarlo no es lineal y se da por aproximaciones sucesivas mediante grandes estructuraciones globales, algunas de las cuales son “erróneas” con respecto al punto final, pero “constructivas” en la medida que permiten acceder a él. (Barba, 2002, pág.136)

Finalmente, no hay que perder el punto de vista principal. Se contempla el error del alumno en la elaboración de la herramienta, pero no se descuida el proceso de aprendizaje: es una constante práctica en la que se puede incluir la adaptación de textos o las investigaciones sobre química al formato del guion.

Es importante realizar el desarrollo estratégico sin descuidar el aspecto de la lectura y lograr los resultados propuestos, ya sea por el programa o el proyecto aula, o el profesor o los mismos estudiantes, y por supuesto, la revisión de los trabajos que ellos realicen y la elaboración de distintos ejercicios. Ciertamente, puede ocasionar una serie de conflictos, pero no hay que olvidar uno de los principios medulares de Piaget: el conflicto cognitivo ayuda al aprendizaje.

A partir de la estrategia y con base a las características de los actores del proceso y las competencias, el estudiante está en las condiciones de construir su aprendizaje a partir de productos que ya conoce y que le proporcionan estructura a sus nuevos contenidos (propiedades los que constituyen la asignatura de Taller de video) ya que pueden basarse en su acervo, lo que han visto y lo que conocen al respecto.

De esta manera, una práctica surgida de una situación propuesta por una Academia diferente a Diseño Gráfico y Español, será una actividad que lleva un proceso activo, tendrá sentido en el aprendizaje de acuerdo a la siguiente cita de Ausubel:

La adquisición y la retención de conocimientos son el producto de un proceso activo, integrador e interactivo entre el material de instrucción y las ideas pertinentes en la estructura cognitiva del estudiante con las que las nuevas ideas se pueden enlazar de maneras particulares. (AUSUBEL, (2002), pág. 13)

Sobre las actividades propuestas por la estrategia y su aprendizaje significativo, hay una gran pertinencia, de acuerdo a lo que el autor añade a continuación “El término *adquisición* también tiene el significado más usual y *general* de *apoderarse* de nuevos significados (conocimientos) que antes no se comprendían o eran inexistentes.” (AUSUBEL, (2002), pág. 15)

Por ejemplo, integrar el concepto del guion literario (parte de las actividades del proyecto) con la cotidianidad del alumno y con lo que académicamente ha conocido, es decir, el ya mencionado concepto de la interdisciplina. En este sentido funciona el Aprendizaje Significativo, es decir, el proceso a través del cual la información nueva se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del individuo.

El cognitivismo tiene interés sobre todo para la teoría de la educación. “de la naturaleza misma del aumento de la estructura psicológica del conocimiento, a través del proceso de asimilación, se desprende que la estructura cognoscitiva existente es el factor principal que influye en el aprendizaje y la retención significativos dentro de este mismo campo (...) cuando nos proponemos influir deliberadamente en la estructura cognoscitiva, a fin de llevar al máximo el aprendizaje y la retención significativos, entramos en el meollo del asunto del proceso educativo (AUSUBEL D. , 1976, 1981, pág. 47)

Aplicándolo al proyecto, sería de esta forma: el aprendiente está ante un nuevo contenido, esto es, la elaboración o el formato del guion literario, y la parte relevante de la *estructura cognitiva del individuo* es el acervo que semana a semana nutre con contenidos audiovisuales, que como se ha mencionado anteriormente, estos contenidos se han originado de un guion literario o audiovisual. La idea es crear esta integración entre lo que él ya conoce (los contenidos) y lo que se plantea como conocimiento (cómo se elaboran). Concretamente Ausubel, retomado por Juan Pozo, lo plantea de esta forma.

La teoría del aprendizaje significativo está centrada en el aprendizaje producido en un contexto educativo, es decir en el marco de una situación de interiorización o asimilación, a través de la instrucción. Pero además, la teoría de Ausubel se ocupa específicamente de los procesos de aprendizaje/enseñanza de los conceptos científicos a partir de los conceptos previamente formados por el niño en su vida cotidiana. (Pozo, 1989,1997, pág. 209)

Sobre esta idea, vale la pena destacar que una de las actividades que se dan en Taller de video (revisar el apartado 2.4 *Enfoque pedagógico de la estrategia* y 2.5 *Problemática en el ámbito educativo*), es pedirle al alumno la elección de un comercial

que salga en televisión y que sea masivamente conocido y solicitarle que se imagine como se planteó el guion antes de la realización de la pauta publicitaria. Al respecto, Pozo lo describe así:

Ausubel pone el acento de su teoría en la organización de su conocimiento en estructuras y en las reestructuraciones que se producen debido a la interacción entre esas estructuras presentes en el sujeto y en la nueva información. (Pozo, 1989,1997, pág. 209)

Asimismo y complementando, Ausubel plantea unas habilidades básicas para el pensamiento: habilidad para conocer, habilidad para recoger, habilidad para organizar y habilidad para utilizar el conocimiento (en esencia, el proceso que se lleva a cabo al realizar el guion).

Otro punto muy importante en el desarrollo de este trabajo proviene de obtener productos a través de las relaciones sociales. Un trabajo de esta naturaleza requiere el compromiso de varios elementos por las distintas tareas que se desprenden del proceso. Como la estrategia y las evidencias, en su mayoría, son un producto del trabajo en equipo, en este caso Salvador Moreno añade:

A través de la interacción con otras personas los seres humanos forman un esquema conceptual referencial y operativo (ECRO) mediante el cual configuran una visión determinada de sí mismos, de los demás, de la sociedad y de la realidad en general. Este esquema es algo así como el cristal a través del cual percibimos la realidad y le damos un significado y matiz propios (Moreno López, 1997, pág. 107)

Con ello no sólo se cumplen las expectativas de contenido, sino que se logra un aprendizaje integral, en donde destaca, de acuerdo a Moreno, la construcción incluso de autoestima, considerando a los demás como a sí mismos.

Si bien se habla de equipos y de soluciones, tampoco se olvida, dentro de la estrategia, que el aprendizaje considera también las capacidades y diferencias individuales, a lo que Cristina Cárdenas llama *apropiación activa del conocimiento*, y define como:

El conocimiento culturalmente convalidado está a la disposición de todos, pero cada cual se lo apropia de manera diferente y específica; en otras palabras, lo re-construye. Desde este punto de vista, todas las posturas pedagógicas que favorecen la apropiación activa del conocimiento serían *constructivistas* (Cárdenas Castillo, Acercamiento al origen del constructivismo, Febrero-julio 2004, pág. Sinéctica 24 p. 12)

Así es como encontramos que la evidencia no sólo es un producto elaborado por seguir una serie de recetas. La estrategia tiene que ser una herramienta que permita el desarrollo del aprendizaje más allá de la materia o la asignatura, tiene que proveer al alumno de la posibilidad de desarrollarse en otros ámbitos debido al proceso por el que la estrategia pretende llevarlo. La maestra María Eugenia Calzadilla, retomando a los autores Coll y Solé da una explicación general de cómo funciona el aprendizaje colaborativo:

La enseñanza es un proceso continuo de negociación de significados, de establecimiento de contextos mentales compartidos, fruto y plataforma, a su vez, del proceso de negociación», lo que permite verificar las conexiones entre aprendizaje, interacción y cooperación: los individuos que intervienen en un proceso de aprendizaje, se afectan mutuamente, intercambian proyectos y expectativas y replantean un proyecto mutuo, que los conduzca al logro mutuo de un nuevo nivel de conocimiento y satisfacción. (Calzadilla, Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación, 2009, págs. recuperado 11 septiembre 2014 de aprendizajesemivirtual-ese.com.mx/)

Como se explicó en el capítulo anterior, respecto al perfil del estudiante y las necesidades establecidas en la problemática, el aprendizaje colaborativo se puede apreciar por los planteamientos de los programas, como en este caso, el Proyecto Aula y la materia de Taller de video, entre otras del programa de DGD. Asimismo, la propuesta sustentada por el proyecto, deja en claro formas de trabajar la herramienta que implica la utilización de este modelo, y que se puede integrar adecuadamente a los supuestos teóricos en las perspectivas manejadas del presente capítulo, por ejemplo, la misma maestra Calzadilla explica respecto a Piaget que:

El aprendizaje colaborativo se sustenta en teorías cognoscitivas. Para Piaget hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de estructuras cognoscitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social. Todos ellos se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos.

La comunidad estudiantil ha estado durante más de dos años y medio bajo un modelo educativo basado en competencias y aprendizaje colaborativo, de donde se pueden tener los siguientes postulados de acuerdo a la Maestra Calzadilla:

El aprender en forma colaborativa permite al individuo recibir retroalimentación y conocer mejor su propio ritmo y estilo de aprendizaje, lo que facilita la aplicación de estrategias metacognitivas para regular el desempeño y optimizar el rendimiento; por otra parte este tipo de aprendizaje incrementa la motivación, pues genera en los individuos fuertes sentimientos de pertenencia y cohesión, a través de la identificación de metas comunes y atribuciones compartidas, lo que le permite sentirse «parte de», estimulando su productividad y responsabilidad, lo que incidirá directamente en su autoestima y desarrollo. (Calzadilla, Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación, 2009, págs. recuperado 11 septiembre 2014 de aprendizajesemivirtual-ese.com.mx/)

Para puntualizar, integrando las diferentes teorías y con base a las características mencionadas que el estudiante tiene, se puede retomar que el desarrollo de Proyecto Aula (el guion, el video basados en investigaciones químicas, buscando una mejor comprensión de contenidos y mejorar la comunicación) tiene cabida tanto en el modelo de aprendizaje propuesto por la escuela, así como en los modelos en los que se pretende sustentar, Wilson menciona en *Cómo valorar la enseñanza* lo siguiente:

El aprendizaje colaborativo, es otro de los postulados constructivistas que parte de concebir a la educación como proceso de socioconstrucción que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema, desarrollar tolerancia en torno a la diversidad y pericia para reelaborar una alternativa conjunta. Los entornos de aprendizaje constructivista se definen como un lugar donde los estudiante deben trabajar juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos informativos que permitan la búsqueda de los

objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas. (Wilson, 1995, pág. 27)

Finalmente, esos son los objetivos con los que se planteó desde un principio el Proyecto Aula y en mayor medida, el programa de Diseño Gráfico.

2.5 Especificación teórico-conceptual de los recursos a utilizar.

Basados en la adquisición de competencias y el aprendizaje significativo, gran parte de los recursos que se emplearán en la estrategia surgen de materiales comerciales que una gran mayoría de los estudiante reconoce, y por tanto puede iniciar su propia construcción a partir de ellos: hay películas en formato DVD cuyos títulos suelen ser populares entre los jóvenes del rango de edad. Asimismo, otros recursos son las presentaciones a manera de tutoriales, en las que se explican los procedimientos prácticos de los contenidos como la elaboración de un guion o un storyboard, y por supuesto, trabajar con distintos software que permitan llevar la práctica a evidencias.

Dentro del proceso de construcción de un video, hay que pasar por el proceso de preproducción, considerado dentro de los contenidos de la asignatura. Los jóvenes podrán escoger sus propios materiales audiovisuales para trabajar el formato, que puede ser proporcionado por una presentación *PREZI* sobre la realización paso por paso del guion literario (ver ejemplo en ANEXO 6), o bien, pueden bajar un programa llamado *CELTX*, en el cual se manejan distintas plantillas para la realización de guion: teatral, audiovisual, cinematográfico o radio, y que ayuda al alumno con la colocación de elementos de acuerdo a las necesidades del producto. Este programa incluye también plantillas para el storyboard. Estos programas, son explicados en el siguiente capítulo.

El alumno al realizar el storyboard, se da cuenta que lo que expresa de manera gráfica se puede convertir en realidad a través de sus manos, pero para ello ocupa un proceso de edición a través de un software. El alumno no sólo está picando botones y obtiene resultados azarosos, sino que conoce la herramienta y sabe cuándo aplicarla, de acuerdo a un plan que él mismo diseñó previamente (guion e storyboard o proceso

de reproducción).

El punto es que todos los recursos contemplados, en general, no son ajenos a la cotidianidad de los actores del proceso, ya que muchos programas, entre ellos el *PREZI* (que sirve para presentaciones) se utiliza en otras materias o en cursos extraclase. Asimismo, los extras de los DVD están al alcance en cualquier centro comercial.

Los estudiantes o público en ese rango de edad, suelen ser usuarios frecuentes de páginas donde se muestran videos, ya sea musicales, entretenimiento o tutoriales, de hecho, representan el sector que más tiempo le dedica a este tipo de páginas (Gómez Pérez & Pérez Rufí, 2012). Y en general, se habla de un grupo cuyas características referidas en capítulo uno, ha vivido casi toda su vida escolar con el uso de estos medios.

En resumen, todos los recursos comentados en este apartado y que serán desarrollados en el siguiente capítulo, forman parte de la construcción de aprendizaje del alumno, ya que, de hecho, son los que han involucrado al estudiante al lenguaje, al conocimiento y lo tangible del producto, ello es lo que lo hace pertinente.

Para cerrar este apartado, hay una cita de Gemma Llunch, quien al respecto ha dicho lo siguiente sobre este tipo de herramientas:

La experiencia que han adquirido como audiovidentes fortalece las habilidades mentales, de modo que el lenguaje de los medios pueden llegar a formar parte de su esquema mental general y hacer que piensen en forma de zooms, panorámicas y cortes de montaje. Dicho de otra forma: las horas pasadas ante el televisor, o en el cine, conforman una forma de pensar, de leer o de mirar. En definitiva, de formalizar el mundo. (Llunch, 2006, pág. 158)

2.6 El rol que juega el docente y el estudiante en la estrategia didáctica

El modelo educativo de la escuela es muy claro en cuanto a los fundamentos que maneja sobre el aprendizaje; de esta forma, el perfil deseable para un docente en una carrera como lo es Diseño Gráfico en el NMS se plantea de esta forma (el plan de

estudios de DGD lo incluye):

Capaz de generar estrategias de aprendizaje contextualizadas con la vida cotidiana de los estudiante y la realidad social de la comunidad a la que pertenecen, que conduzca a la adquisición de competencias disciplinares, laborales y genéricas, dinámico en la motivación y control del proceso de enseñanza-aprendizaje; asertivo en la conducción guía y acompañamiento del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje bajo un enfoque didáctico. (IPN/DEMS, 2011, pág. 19)

Nuevamente se hace presente la necesidad del desarrollo de competencias, utilizando distintas estrategias, siempre dentro del modelo, y dando parámetros de sistema, tal como aparece en el aspecto institucional que debe dominar el profesor:

La metodología que utilizan los profesores es eminente práctica y constructiva, bajo un enfoque por competencias, cuentan con la guía de tres docentes por grupo (40 estudiante), lo cual hace más dinámica la interacción y personaliza la atención de los estudiante, y por otra parte, que se abarcan más áreas de conocimiento con diferentes enfoques. (IPN/DEMS, 2011, pág. 11)

Sin olvidar un amplio interés en el trabajo colaborativo y atendiendo lineamientos de la RIEMS (IPN/DEMS, 2011). Dentro del ejercicio académico en la que se basa la presente tesis, hay grupos de cuarenta estudiantes en donde a veces cinco alumnos (un aproximado) no logran las competencias o los aprendizajes esperados. Por ellos es que la estrategia se vuelve perfectible, y aunque los antecedentes de esos jóvenes indiquen que ese es su comportamiento frecuente, se puede concluir que la estrategia no logró superar esa situación o no se adaptó al individuo.

Existe el otro lado: los sujetos de aprendizaje que logran llevar la estrategia a buen puerto, cumpliendo y entregando las evidencias como corresponde. Ante esta situación ¿cuál es el papel del estudiante? Definitivamente la entrega de evidencias podría ser el último paso. Esto es lo que hay antes:

a) Los actores del proceso actualizan los contenidos: en asignaturas cuya naturaleza implica el uso de programas, en más de una ocasión es posible encontrarse que el estudiante rebasa el aprendizaje propuesto.

b) El aprendiente le da credibilidad a los valores: la estrategia tiene que ser integral, pero el joven es el que da cuenta en el ejercicio si realmente el compromiso existe o la cooperación y la tolerancia son ciertas para todos o sólo para él: ahí estima la importancia de los valores.

c) El estudiante determina si los aprendizajes son en verdad para la vida real.

d) El alumno establece si la estrategia es práctica en la práctica o en lo teórico.

e) La comunidad de aprendizaje determina la relevancia y pertinencia de la estrategia... y del docente.

Por supuesto, estas situaciones los jóvenes a veces las hacen de forma explícita como quejas, actitudes, protestas, ausentismo y un largo etcétera, pero otras tantas surgen en la misma evaluación, en las evidencias o incluso en su interés posterior por los contenidos de la asignatura.

Por ello la importancia complementaría del profesor, quien tiene que lograr no ser guía solo por su posición en el aula o en ejercicio académico, sino ser visto como guía ante la comunidad de aprendizaje, es decir, que ese papel el estudiante mismo se lo asigne. Por otra parte, el docente tiene que comprometerse con ese rol durante todo el tiempo. En este apartado quizá la palabra más importante para realizar un rol sea la credibilidad: la que se obtiene por parte de los demás y la que se asume. Esta última es la base del trabajo como maestro, es la base de la vocación.

En términos más prácticos, el profesor tiene que ser guía no sólo llevando a cabo las competencias docentes determinadas en la RIEMS, sino trabajando con los estudiantes para actualizar los contenidos; en hacer las planeaciones a conciencia y tomando en cuenta críticas, resultados, comentarios adversos. Muchas veces poniendo el ejemplo de tolerancia, al incluir cosas que no le agradan pero que resultarán en un beneficio colectivo (en esa comunidad que resulta el aula). Aceptando que el aprendizaje es cosa tanto de él como de los actores del proceso, y principalmente, aceptando que él también obtendrá un aprendizaje de sus estudiantes.

El papel del docente es posicionarse como el guía del salón a partir de sus hechos y la colectividad que logre con los jóvenes, la institución y los contenidos integrales del aprendizaje esperado.

Para cerrar este capítulo, la siguiente reflexión: el rol del estudiante en la estrategia didáctica, es tan importante que a veces no importa cuántas planeaciones colegiadas se han hecho, no importan los fundamentos teóricos de las sesiones, si el alumno no encuentra sentido o no le da sentido al ejercicio del aprendizaje, la estrategia tiene que ser revisada. En esta situación se hace manifiesta la importancia del docente, ya que es quien experimenta estos cambios o variantes en el alumno, y puede darle dirección a la estrategia y luego hacer formal el perfeccionamiento de la misma. En el siguiente capítulo se explicará paso a paso como estos fundamentos son aplicados en el proceso de aprendizaje.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

El video surge como una propuesta ya que apoya las competencias comunicativas, así como las lingüísticas las cuales son un factor en el problema de reprobación al no ser logradas en alguno o en todos sus niveles (habla, escucha, escritura y lectura) al trabajar con los contenidos de una o más materias.

Pero el video como producto sólo es el final, es la evidencia. De hecho, la estrategia es el proceso de realización de un video, ya que como se podrá ver en este capítulo, requiere de distintos pasos con diferentes niveles de complejidad. Requiere comprensión, capacidad de análisis por parte del estudiante para depurar información que le puede servir o no, y tener una visión de la capacidad de entendimiento de los demás, ya que el video ser para ellos como un público meta. Un buen video será el resultado de una buena comunicación.

En este capítulo se retoma el programa de Taller de video, con sus competencias, aprendizajes y contenidos, con el fin de explicar las diferentes actividades involucradas en el desarrollo de la estrategia, y los recursos con los que se apoya para realizarla.

3.1 Proyecto aula y taller de video: competencias y atributos a desarrollar.

Si bien en el capítulo anterior se hizo una descripción de competencias y contenidos, el propósito era la relación de éstos con los fundamentos teóricos y pedagógicos. En este caso, las competencias se revisan a partir de las actividades y la estrategia.

La estrategia didáctica se desarrolla de forma significativa en el Proyecto Aula ¿pero en qué consiste este proyecto? en desarrollar un producto o una serie de evidencias que fomenten el entrecruzamiento curricular (o transversalidad) no importando el área de la asignatura (conocidas en este caso como Unidades de Aprendizaje), por ejemplo, Física, Matemáticas, Química pertenecen al área Básica; literatura, redacción, orientación, inglés pertenecen al área Humanística y en el área Tecnológica se encuentran las carreras. Diseño Gráfico pertenece a

esta última.

Mientras que los estudiantes están en distintos periodos vacacionales (verano, invierno, etapas intersemestrales) para estudiantes, se realizan las planeaciones y se establecen las problemáticas a desarrollar durante el semestre, y se tienen formatos para que el entrecruzamiento se lleve de forma pertinente (revisar el ANEXO 5 en la página 131. Uno de los caminos que permiten realizar estos entrecruzamientos es a través de las competencias genéricas, como son en este caso: “Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.” (SEP/DGB, 2011, pág. 32). En esta competencia se establece el espíritu de relación curricular, la evidencia final debe ser comprendida desde el enfoque de las diferentes áreas.

“Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.” (SEP/DGB, 2011, pág. 32) Por supuesto, el estudiante tendrá que crear una propuesta con las características del contenido contemplado, tanto en el currículum como en programas y en las listas de cotejo u observación, o la herramienta que le permita al alumno orientarse en dicha propuesta.

“Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.” (SEP/DGB, 2011, pág. 32) Si bien el individuo es importante, en el Proyecto Aula es menester trabajar en equipo, ya que desde la propuesta individual hasta la presentación final del equipo, el grupo de aprendizaje va complementando o encontrando oportunidades para mejorar su trabajo, tanto de manera individual como colectivamente.

Con base a estas condiciones, se mantiene una coordinación para ir controlando el trabajo de las diferentes asignaturas. El trabajo colaborativo por tanto está presente también entre los profesores; para llevarlo a buen término, un profesor es el responsable de esta coordinación, dando informes y actualizando tanto a los maestros involucrados como al grupo de alumnos que tiene a cargo.

A partir de aquí, como parte de las asignaturas involucradas se puede

establecer la estrategia. Por ejemplo, la situación planteada fue la siguiente: la Academia de Química (área Básica) requiere un video explicativo del proceso de un producto que sea necesario en la sociedad, aplicando la tecnología química y valorando su impacto en el hombre y el medio ambiente.

Esa podría funcionar como la pregunta o la situación detonadora. Como se menciona en el **Capítulo 1. Diagnóstico socio-educativo**, Química es una asignatura que suele generar situaciones de reprobación (al igual que Física o materias relacionadas a Matemáticas: Cálculo, Estadística, Probabilidad). Así que la propuesta para Proyecto Aula, también es una oportunidad para trabajar contenidos de áreas que frecuentemente se les dificultan a los estudiantes. La realización del video le permite al aprendiente desarrollar una narrativa visual que le permite adquirir habilidades como la comprensión y la apropiación de conceptos así como la creatividad.

Asimismo, le permite adquirir las habilidades para mejorar la competencia comunicativa, sin olvidar la responsabilidad docente de mejorar las propias. Uno de los factores de la reprobación suele ser la falla en habilidades o niveles comunicativos como la lectura, escucha, habla y escritura. Sobre esta competencia en particular, Carlos Lomas la describe de esta forma:

La competencia comunicativa es entendida, desde la antigua retórica hasta los enfoques pragmáticos y sociolingüísticos más recientes, como una capacidad cultural de los oyentes y de los hablantes reales para comprender y producir enunciados adecuados a intenciones diversas de comunicación en comunidades de habla concretas. (Lomas, 2002, pág. 34)

De esta manera y de acuerdo a la cita, competencia comunicativa está integrada por las siguientes subcompetencias:

- a) Competencia lingüística o gramatical.
- b) Competencia sociolingüística.
- c) Competencia discursiva o textual.
- d) Competencia estratégica.

Taller de Video cubre estas subcompetencias en el desarrollo del producto,

como se podrá revisar en la descripción de actividades. Por otra parte, esta materia tiene clara su tarea ante la situación planteada por la academia de Química, en cuanto a lo que necesita y cómo lograrlo. Así que, revisando las competencias específicas a desarrollar, también se encuentra la siguiente competencia profesional: “Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información”. (SEP/DGB, 2011, pág. 38)

Y en cuanto a las competencias de Unidad de Aprendizaje, o las específicas de la materia, tenemos tres unidades encabezadas por esta competencia: “Elabora la estructura para la producción de un video conforme a los procedimientos estándares.” (IPN/DEMS, 2011, pág. 51) Para llevar a cabo la secuencia didáctica se tienen los siguientes aprendizajes:

1. Identifica los elementos de la producción de un video de acuerdo a los estándares.
2. Identifica los procesos, técnicas y Herramientas de producción.

En la segunda unidad, la competencia: “Aplica procesos de edición de un video digital para la post producción de un proyecto digital” (IPN/DEMS, 2011, pág. 51) considera una base tecnológica muy importante, también la tiene en la cuestión de lenguaje, ya que se hace la parte del montaje, y este proceso tiene que ver con la narrativa.

Por ello, entre los aprendizajes de esta unidad, destacan estos dos:

1. Selecciona los procesos que conforman la edición de un video a partir del Storyboard.
2. Aplica las Herramientas de un Software para la edición de un video de acuerdo al evento.

Hay una tercera competencia, pero se refiere a la creación de un archivo para web o para un CD (Compact Disc, formato que se menciona por la fecha de creación del programa). Es un proceso importante, pero no incidente directamente en la estrategia.

3.2 Descripción de las actividades.

Todo aprendizaje debe comenzar con una evaluación, toda secuencia también, ya que así se ciñe al aprendizaje significativo y la evaluación diagnóstica: en un primer momento, confirmar las condiciones de los actores del proceso de acuerdo a su entorno, y preguntándole si conoce productos tales como programas de televisión, películas y documentales. La segunda pregunta es si saben cómo se realizan o cuál es el proceso para tener un producto de esta naturaleza.

Para permear la aproximación y lo significativo, vendría dos cuestiones: cómo lo relacionan con diseño gráfico (área técnica a donde pertenece la asignatura) y cómo se imaginan que inicia la elaboración de un video. La respuesta sobre la relación de Diseño Gráfico con el proyecto tiene como respuestas principales que:

1) Se trabaja bajo la petición de un cliente, y lograr la expresión que este quiere a través del medio solicitado. El estudiante se basa en los contenidos que la Unidad de Aprendizaje de Química le ha facilitado para realizar y ordenar su video.

2) El diseño y composición que emplea entre textos, imágenes y sonido. Sobre la elaboración del video, la respuesta usual indica que la comunidad de aprendizaje sabe la existencia de lo que es un guion, de hecho, contestan que el primer paso es una planeación, o que es necesario saber más del tema o del público al que hay que dirigirse (en gran parte, porque a estas alturas, han hecho otro tipo de proyectos en que es necesario tener esa información) pero al final, saben que hay que realizar un guion o un guion con imágenes o de teatro. Es decir, hay una idea del concepto, sin embargo no saben *cómo* se desarrolla esa técnica o diferenciar diferentes formatos.

3.2.1 *¿Qué es un guion?* Antes de explicar las características particulares del guion cinematográfico o audiovisual, primero hay que revisar las características generales que constituyen a esta herramienta.

Algunos autores coinciden que el guion es el plano sobre el que se va a edificar un proyecto de naturaleza auditiva, como un programa de radio; o de naturaleza visual, por ejemplo, una presentación o exhibición; o ambas, como una obra de teatro, una película o un video institucional.

El guion tiene distintos formatos, dependiendo de las necesidades del proyecto: un guion de radio tiene indicaciones distintas a las que tiene un guion audiovisual, empezando por que el primero no tiene que recurrir a la descripción de imágenes, y el segundo usualmente sólo tiene una columna para todo lo que tenga que ver con sonido (en el caso del guion radial, hay dos columnas: una de indicaciones y efectos y otra para diálogos). Sin embargo, a pesar de estas diferencias, comparten aspectos en común. Parten de un proceso creativo similar. J. Romanguera establece los siguientes pasos:

1) El tema y la idea. Puede ir desde una ocurrencia, hasta un tópico por encargo o por el contexto del momento. Por ejemplo, las ideas pueden partir de una experiencia, o una inquietud persona. Un tema o idea por encargo puede ser algo comercial: un cliente necesita que realizar publicidad para su producto.

También pueden separarse estos dos conceptos: puede que una idea desemboque en un tema, o el tema provoque un alud de ideas. Un caso práctico: el tema puede ser la deserción escolar, y la idea para abordarla podría ser una charla entre dos señoras o dos estudiantes, o entre un padre y su hijo.

2) La sinopsis. Utiliza pocas palabras para expresar cómo se va abordar el tema a través de la idea. Es la forma de dar un panorama muy general del proyecto. Tomando en cuenta los casos anteriores, en el Cuadro 5 se puede observar un ejemplo de sinopsis:

Cuadro 5. *Sinopsis*

Un padre intenta convencer a su hijo que no deserte de la escuela o podría lamentarlo.
--

3) El argumento. En éste se hace un desarrollo más completo de la idea ya

que se establece un contexto y la mayoría de las acciones o las acciones más importantes. Basado en el ejemplo anterior, en el Cuadro 6 aparece como quedaría el argumento manteniendo la idea de la sinopsis. En el texto del cuadro se podrá observar que el mensaje, el tema y la idea se han desarrollado a través de una serie de acciones estableciendo personajes, lugares, diálogos (no siempre son necesarios).

4) El tratamiento. Usualmente este lo establece la naturaleza del argumento o las mismas acciones lo definen. El tratamiento es el tono, el ánimo que se le imprime a los sucesos dentro del argumento. Puede tener un ambiente cómico, dramático, trágico o dinámico, todo depende que sea lo mejor para comunicar el mensaje. En el argumento presentado, un tratamiento serio o formal le podría dar fuerza a la idea; un tratamiento más cómico podría quitarle efectividad a la intención del mensaje.

Cuadro 6. *Argumento*

En una cafetería, un señor alrededor de los cuarenta años, desayuna con su hijo adolescente. El señor deja de desayunar y aborda a su hijo de una manera directa "oye, tu mamá dice que quieres dejar la escuela"; el hijo lo observa y continua desayunando, finalmente responde "pues sí, falta dinero en la casa". El papá queda un rato en silencio, hasta que dice "sé que es un problema hijo, pero te prometo que no te va a faltar lo necesario, aunque haya que hacer sacrificios"

El hijo reacciona "No papá, no me puedo quedar sin hacer nada". El papá esboza una sonrisa "Hijo, si haces eso, nuestros problemas van a empeorar, porque ahora seríamos unos pésimos padres y tú ni siquiera tendrías la prepa terminada, si quieres ayudar, ayúdanos estudiando y deja que tú mamá y yo nos preocupemos por el dinero.. ¿puedes hacer eso por nosotros?" El hijo suspira y medio suspira "de acuerdo papá". Al final aparece un mensaje "La escuela es tu trabajo, ayudas a todos si lo haces bien"

5) La estructura. No siempre es efectiva una narración lineal, ya que puede resultar sosa o aburrida. Hay veces que un relato comienza por el final y el proceso consiste en saber ¿cómo se llegó a ese punto? En eso consiste la estructura: el mensaje es dividido en diferentes partes comúnmente llamadas *escenas* (cada una, por fuerza, realiza una aportación al contenido) y a veces se reordenan buscando una mejor efectividad en su entendimiento. Este aspecto puede observarse ejemplificado en el Cuadro 7.

Basado en el ejemplo que aparece en el Cuadro 6., se aplica una estructura diferente, respetando las situaciones, pero sólo modificando el orden u omitiendo algunas partes. Como se podrá ver, la esencia del mensaje queda igual, pero la estructura es diferente al argumento original.

Cuadro 7. La estructura

En una cafetería, un señor alrededor de los cuarenta años, desayuna con su hijo adolescente. El señor deja de desayunar y aborda a su hijo de una manera directa "oye, tu mamá dice que quieres dejar la escuela"

El papá queda un rato en silencio, hasta que dice "sé que es un problema hijo, pero te prometo que no te va a faltar lo necesario, aunque haya que hacer sacrificios"

El papá esboza una sonrisa "Hijo, si haces eso, nuestros problemas van a empeorar, porque ahora seríamos unos pésimos padres y tú ni siquiera tendrías la prepa terminada, si quieres ayudar, ayúdanos estudiando y deja que tú mamá y yo nos preocupemos por el dinero.

Aparece un mensaje "La escuela es tu trabajo, ayudas a todos si lo haces bien"

El hijo suspira y medio suspira "de acuerdo papá"

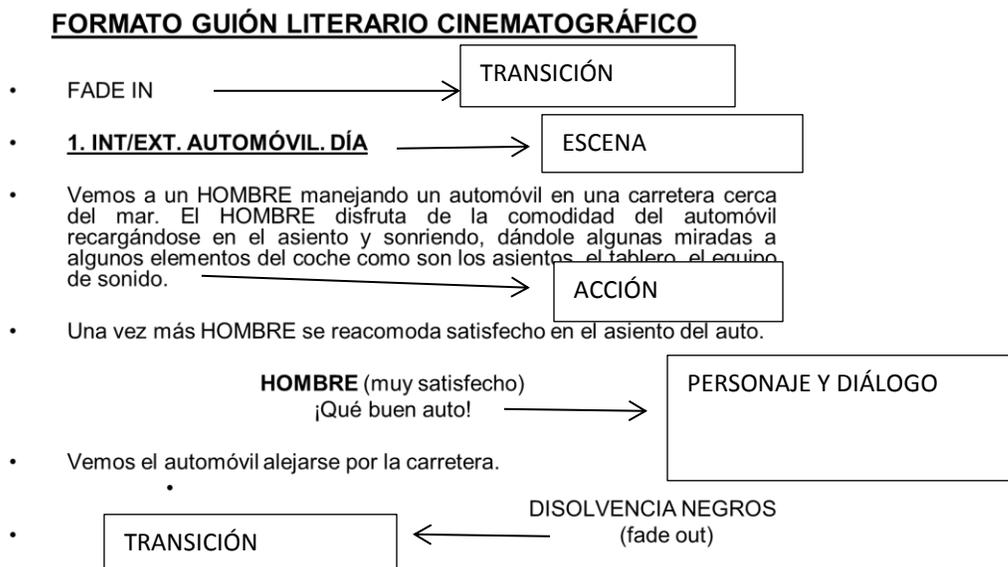
6) El guion. Ya que tenemos todos los elementos: personajes, acciones, mensaje, objetivo, se procede a trasladarlo a un formato más general y comprensible para cualquiera. Se reitera que hay distintos formatos, la única

regla es que sean comprensibles y funcionales a su objetivo. En general, son los pasos que idealmente tiene que tener un guion. (Romanguera, 1989) Cuando se empieza con esta técnica, hay algunos pasos que pueden faltar, o bien, algunos pasos son más propios para algunos formatos (los ejemplos descritos aquí, son más adecuados para un ejercicio de narrativa). La coincidencia más importante en los distintos formatos, es que el proyecto debe comunicar con efectividad su mensaje, sea cual sea el formato utilizado.

En Taller de video se manejan dos tipos de guiones literarios en dos de sus variantes: el guion literario cinematográfico, y el guion literario audiovisual. Comparten características, sin embargo, tienen elementos propios que los hacen adecuados a distintos propósitos.

3.2.1.1. *El guion cinematográfico.* Se utiliza generalmente para contar historias o desenvolver un conflicto a partir de un relato, tiende a apegarse a las reglas del drama, utiliza personajes para desarrollarse. En el Cuadro 8 se presenta el esquema común de este tipo de guion.

Cuadro 8. *Guion literario cinematográfico.*



(Cancino, 2010)

Desglosando este ejemplo, estas son sus partes:

1) *Fade in*. Aparece al inicio del guion o de un acto. En español se le conoce como *fundido*, pero en términos prácticos, es una transición de imagen perteneciente a las *disolvencias*, es decir, la imagen se integra con otra apareciendo una y desapareciendo la otra gradualmente. El *Fade in* va de una imagen en negro a la imagen descrita en el guion.

2) La Escena. Se escribe con mayúsculas, subrayado y tiene una fuente o tamaño diferente con el fin de distinguirla de manera inmediata. Lleva un número para mantener un orden consecutivo en la narración. Inmediatamente aparece la característica de la locación (**INT/EXT**), es decir, si la escena se desarrolla en un exterior o en un interior o en ambas. Esta indicación ayuda al fotógrafo y al iluminador a planear las características de luz de la escena. En este ejemplo aparece la palabra **AUTOMÓVIL**, pero este espacio es para indicar el lugar específico de la escena, y pueden emplearse varias indicaciones: **CASA**, **COCINA** o bien **HOTEL. ALBERCA. BAR** lo cual ayudará a ubicar mejor la acción.

3) La acción. Es la descripción de todo lo que deberá ocurrir en pantalla, todo lo que se debe ver y cómo se dan los eventos. Entre otras características, se sugiere que los nombres o los personajes aparezcan en mayúsculas para ubicarlos rápidamente (en este caso HOMBRE). No importa que tan larga sea la acción y su descripción, se aconseja hacer párrafos de 4 a 5 renglones para darle agilidad a la lectura.

Es optativo, pero se sugiere utilizar la fuente *Courier* en 12 puntos y a espacio y medio, ya que es muy similar a lo que las máquinas de escribir hacían: de esta forma, cada página se traduce (aproximadamente) a un minuto en imagen. Es la fuente utilizada en los Cuadros 5 a 7.

4) Personaje y diálogo. Este se escribe centrado con respecto a la acción. El personaje va en mayúsculas, no así la acotación que le acompaña. Dentro de las acotaciones de un diálogo, se puede encontrar *VO (Voice off)* en el caso de que en la escena haya una narración o un personaje esté pensando. Si un personaje

no aparece a cuadro, pero su voz sí participa en la acción, la acotación será VOS (*Voice off screen*), por ejemplo, un interlocutor en el teléfono.

5) Transición. Hay tres tipos de transiciones: el corte, la disolvencia y el barrido, cada una tiene distintas variantes. En el guion no suele indicarse CORTE A, simplemente se asume así si no aparece una transición específica. En cuanto al barrido (una transición en el que la imagen entra como si fuese un telón o unas cortinas) y la disolvencia, estas serán anunciadas. Por último, la transición es una acción que ayuda a separar las escenas, indican el principio y fin de cada una.

3.2.1.2. *El guion audiovisual*. Se utiliza frecuentemente para comerciales, mensajes directos, videos institucionales o informativos. Usualmente giran alrededor de una institución, algún producto o servicio, e incluso algún acontecimiento de tipo social. Tiene nomenclatura similar al expuesto en el guion cinematográfico, en el Cuadro 8 se explican sus partes y su función.

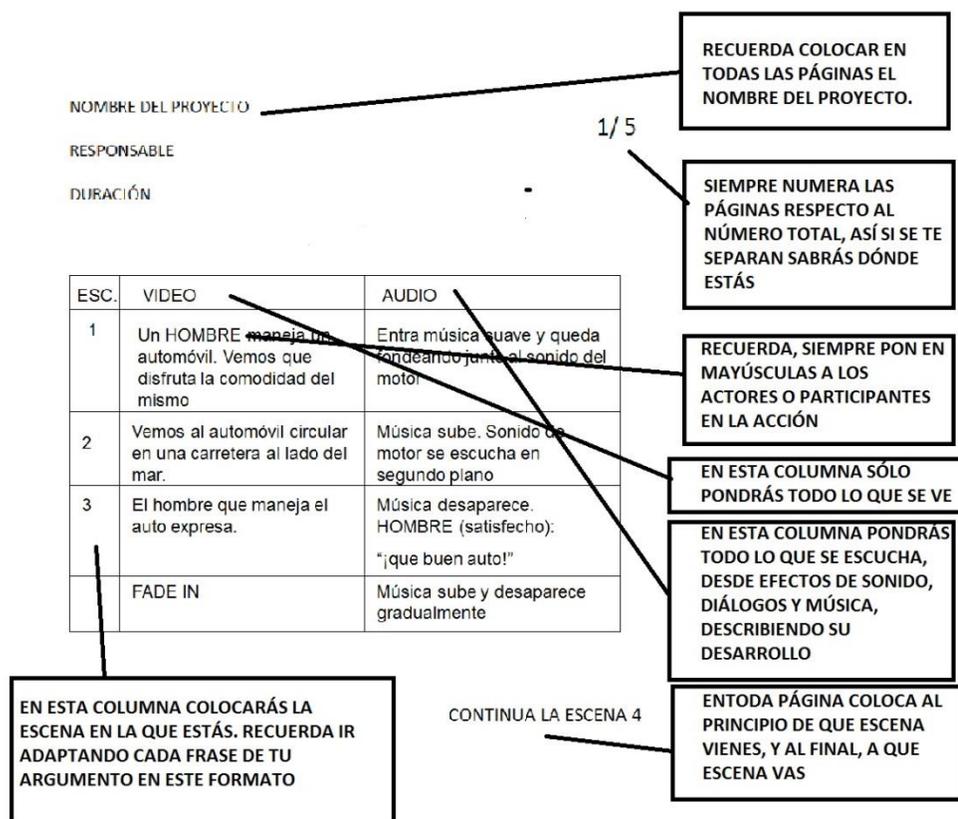
Este ejemplo ocupa la misma acción que formato anterior, sólo que su acomodo es diferente: Utiliza tres columnas, en las que se coloca el número de escena, en otra la imagen o acciones que se observan, y sus especificaciones sonoras en la última columna. Además se agregan otras formalidades que permiten darle un uso de trabajo, como la página y su relación al total, y la continuidad de escenas, página a página. Los términos como VOS, VO, FADE son los mismos.

Algo más, es importante explicar que se le llama guion *literario* ya que describe acciones, personajes, presenta diálogos y textos, todos esos elementos sin dar indicaciones técnicas tales como planos, encuadres, ángulos o movimientos de cámara como podrían ser un *close-up*, un *plano americano*, un *ángulo en contrapicada*, un *product shot*, entre otros. Tampoco incluirá indicaciones específicas de iluminación, como podrían ser: *iluminación cálida filtrada a 3200 K*, utilizar *petit*, *limitar luz con astas sobre actor*.

En general, ese tipo de indicaciones y decisiones técnicas no las toma quien realiza el guion, sino quien se encarga de la producción del mismo, como puede

ser el director del proyecto, o el encargado de la fotografía o video (aunque a veces el director también puede ser guionista), y quienes al llevar a cabo el proyecto se dan cuenta de lo que se puede hacer o cuál puede ser la mejor posibilidad para expresar lo escrito en el guion.

Cuadro 9. *Guion literario audiovisual*



(Cancino, 2010)

Cabe aclarar que pueden aparecer algunas indicaciones sobre algunos efectos de sonido, siempre y cuando apoyen la historia o la información o sugerir alguna canción que funcione como fondo a las acciones. En este caso se está respetando la esencia del guion literario, es decir, apoyar el contenido de lo que sucede en las descripciones que constituyen al guion.

Como se mencionó anteriormente, no es una norma que se utilicen esos formatos para esos productos o esos proyectos exclusivamente, sin embargo, suelen emplearse de ese modo.

Como se podrá observar, la esencia del guion es la descripción de acciones, por ello es necesaria la comprensión de la información, hacer una buena lectura para saber depurar el contenido. Requiere una buena escritura, para que cualquier persona pueda entender las indicaciones plasmadas. Como generalmente el guion lo maneja un director, su realización implica una buena comunicación oral, y seguir estas instrucciones necesitan de una buena escucha. Toda esta operación la realiza un equipo, mejorando sus destrezas comunicativas.

Las actividades que contempla el uso del guion, se ligan con la parte diagnóstica de la secuencia didáctica. Ya que los estudiantes, al comprender los formatos de guion, proceden a elegir un comercial (o algún producto audiovisual breve) y desglosarlo en forma de guion. El alumno convierte las acciones en palabras.

Posteriormente, al afinar esta práctica, que contempla productos inventados (estimulando la creatividad) o pequeños relatos, los estudiantes inician su investigación relacionada a Química (y al Proyecto Aula). Con base a esta información, realizan su guion.

La idea que se persigue en esta etapa, es obtener la aprobación del guion por parte de la academia de Química. Se considera que en esta área no están familiarizados con los formatos aquí expuestos. Los docentes, al leer el guion y comprenderlo, pueden encontrar ahí si la pertinencia de contenidos es correcta o no y si está bien explicada.

3.2.2 ¿Qué es el storyboard? El siguiente paso de la estrategia, es la visualización, o propiamente dicho, la *pre visualización*. Se considera una visualización cuando la evidencia está terminada en video o cuando ya se produjo el proyecto. Una previsualización es el instrumento que a partir de las palabras se pasa a las imágenes. Entre la primera unidad de Taller de video y la segunda, se

trabaja el *storyboard* (la previsualización) respetando la estructura de un guion (las palabras) para la producción de un video.

El *storyboard* consiste en hacer una serie de dibujos o ilustraciones, basadas en las escenas descritas en el guion. Al igual que el guion, hay distintos formatos, y su propósito principal o su regla principal, es que explique o permita comprender en términos visuales lo que se quiere hacer en el proyecto. También se le llega a conocer (por sus características) como *guion ilustrado*. En las siguientes ilustraciones se presentan dos de los formatos comunes y utilizados en Taller de video.

En la Figura 5 hay un ejemplo de *display*, suele emplearse para una exposición del proyecto, en donde la narrativa corre por parte de quien explica la historia o de lo que trata el proyecto. No utiliza indicaciones técnicas por escrito, ni da una relación de ilustraciones por escena, ya que el expositor da la explicación mientras señala alguno de los dibujos.

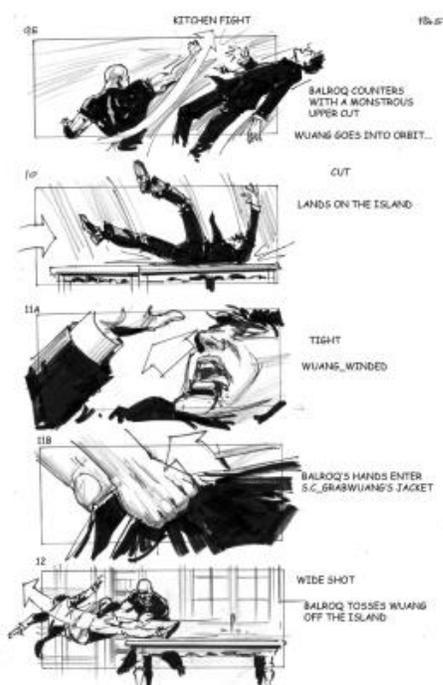
Figura 5. *Display*



(Educación artística, 2013, págs. Recuperado el 16 mayo, 2014, disponible en <http://educacionartisticacine.blogspot.mx/2013/03/caracteristicas-del-storyboard.html>.)

En la Figura 6, se presenta un guion ilustrado. Como se puede ver, este tiene indicaciones técnicas, referencias a las escenas del guion (el número que aparece en la parte superior izquierda de cada viñeta).

Figura 6. *Guion ilustrado*



(Diseño audiovisual gráfico, 2005-2013, págs. Recuperado el 16 mayo, 2014, disponible en <http://diloengrafico.wikispaces.com/Dise%C3%B1o+Gr%C3%A1fico+en+cine.+Storyboard.>)

Una pregunta frecuente cuando se realiza el *storyboard* es ¿cuántas imágenes se necesitan por escena? La respuesta es: las que se necesiten. Hay escenas que pueden ser representadas por una imagen y bastantes indicaciones. Hay escenas que requieren más imágenes, ya sea por los movimientos, las expresiones de los personajes o la acción ocurrida. La única regla es que cualquiera persona ajena a los autores del proyecto, entiendan lo que ocurre (sin necesidad de saber la terminología técnica). En este caso, nuevamente, la academia de Química, debe dar su visto bueno, ya que con ello queda claro que los alumnos han comprendido el contenido solicitado por los profesores de esta área, y lo han expresado adecuadamente en palabras e imágenes.

3.2.3 *Elementos del lenguaje audiovisual.* El estudiante en este momento ya conoce como hacer un guion literario. Ahora tiene que pasar por un proceso que conoce de otras asignaturas dentro de la carrera técnica, y este es el proceso de *bocetaje*, en donde realiza su primera visión, y a la par se va integrando el aprendizaje sobre planos, encuadres, ángulos y movimientos de cámara. Los elementos del lenguaje visual.

El boceto es un intento por acercarse a la imagen o viñeta deseada, son los ensayos gráficos antes de escoger el que mejor va a funcionar para el trabajo. Para realizar este paso, requiere conocer el lenguaje visual antes mencionado: encuadres, ángulos y movimientos de cámara.

En la figura 7 se podrán contemplar los ángulos de cámara: Es la posición de la cámara que da una perspectiva. Por lo regular, el ángulo normal no se menciona en las indicaciones técnicas, y es poco común utilizar los ángulos cenital y nadir (aunque el cenital, tiene uso cuando en una mesa se muestran ingredientes, por ejemplo). El picado y contrapicado, normalmente se les da un significado de inferioridad o superioridad cuando hay una interacción de personajes, o bien, ayudan a la ubicación de un objeto o personaje con respecto a un lugar.

Figura 7. *Ángulos de cámara*



Aprende Fotografía Digital (Alisea, 2012, pág. recuperado 15 abril 2014 disponible en <http://www.aprendefotografiadigital.com>)

En la Figura 8, se presentan los distintos encuadres. Se les conoce también

como *tomas* y se refiere a la apertura de la cámara respecto al objetivo o lo que captura como imagen. Tiene distintas nomenclaturas, en inglés y en español. En la ilustración están las siglas en español y en paréntesis su equivalente en inglés)

Figura 8. *Encuadres y planos*



(Alisea, 2012, pág. recuperado 15 abril 2014 disponible en <http://www.aprendefotografiadigital.com>)

PD: Plano Detalle (*extreme close up, tight shot*)

PPP: Primerísimo Primer Plano (*big close up*)

PP: Primer Plano (*close up*)

PMC: Plano Medio Cercano (*medium close up*)

PM: Plano Medio (*breast shot*)

PML: Plano Medio Lejano (*medium shot*)

PA: Plano Americano (*knee shot*)

PE: Plano Entero (*Big Shot, Long shot*)

PG: Plano General (*Medium Wide Shot*)

GPG: Gran Plano General (*Wide Shot, Big Long Shot*)

Hay otros nombres, como plano panorámico (GPG), plano vaquero (PA), pero varía entre autores o en equipos de trabajo. Todos estos encuadres son derivaciones de tres encuadres principales: Plano Cercano, Plano Medio, Plano Lejano, los cuales tienen un uso en el lenguaje audiovisual y le permiten al estudiante ir construyendo su previsualización y sus indicaciones técnicas.

El Plano Cercano: es también conocido como plano expresivo. Su función es precisamente mostrar reacciones y expresiones de los personajes, o si se utiliza en objetos, éstos inmediatamente se convierten en un elemento narrativo; por ejemplo, en una pelea, si alguien saca un cuchillo y se hace un encuadre de éste, se sabe que esa arma va a participar de manera significativa en la historia.

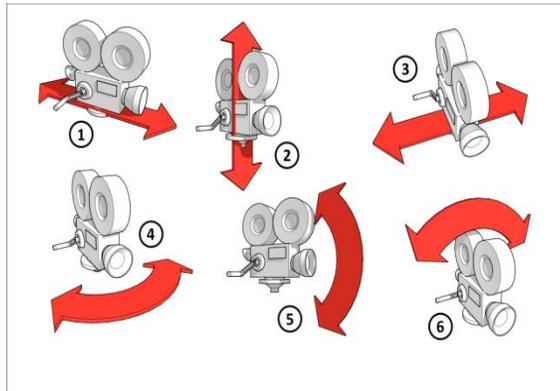
El Plano Medio: identificado como el plano de acción. Es el que permite darle más importancia a las acciones que a las expresiones, aunque suelen empalmarse con los planos cercanos: acción- reacción.

El Plano lejano: nombrado también como Stablishment Shot o plano de ubicación. Son todos los planos que permiten ubicar el lugar de la acción, o en general, se identifican así a todos los encuadres muy abiertos.

En los encuadres se basa la mayor parte del lenguaje audiovisual, ya que una escena suele formarse con una combinación de un plano lejano, para ubicar al espectador; así se pasa al plano de acción, para ver que se está haciendo; y por último, para subrayar la importancia, se hace el plano expresivo.

Finalmente, en la Figura 9, se encuentran los movimientos de cámara. Sirven para darle dinamismo y estética a la narrativa visual. Ayudan en gran forma en los planos subjetivos o puntos de vista, por ejemplo, cuando la acción es vista a través de los ojos de un personaje. También resaltan la acción en persecuciones u objetos en movimiento a los cuales se les sigue.

Figura 9. *Movimientos de cámara*



(Molinari, 2011, págs. Recuperado el 8 mayo, 2014, disponible en <http://www.molinaripixel.com.ar/notas/2011/encuadre-y-movimientos-de-camara>)

Basado en el número que acompaña a cada viñeta, estos son los movimientos:

1. *Dolly in – out*: La cámara se desplaza sobre el eje de su objetivo o lente.

2. *Crane up- down*: la cámara se sube y baja sobre una línea, esta se usa en elevadores o en competencias de clavados para ver el desarrollo de una acción.

3. *Travelling*: La cámara se mueve sobre sus costados, esta es la que frecuentemente se emplea en persecuciones de autos, o cuando se sigue a un personaje a lo lejos.

4. *Panning o paneo*: La cámara no se desplaza, sino que se mueve sobre su propio eje. Ayuda a contemplar dimensiones de espacio en una ubicación.

5. *Tilt up- down*: al igual que el paneo, la cámara no se traslada, sino que el movimiento lo hace sobre su eje y, por ejemplo, cuando un personaje desde su perspectiva contempla la altura de un edificio.

6. *Zoom in-out*: El único movimiento ocurre dentro de la óptica de la cámara, para hacer acercamiento o alejamiento, la operación es focal. De todos los movimientos descritos, este es el único que el ojo humano no puede imitar.

La combinación de todos estos encuadres, ángulos y movimientos son los que le permiten al estudiante crear su previsualización.

Conforme los sujetos de aprendizaje van realizando bocetos sobre lo que quieren que la cámara retrate o que sea visto en determinada escena, ya sean gráficos, entrevistas, notas o documentos, van encontrando las distintas nomenclaturas sobre el encuadre que usa o sobre el movimiento de cámara que requiere (desplazamientos en escena, giros de la cámara, movimientos de elevador) y asimismo, la apertura de cámara que necesita para mostrar algo como *close up*, *group shot*, *wide shot*, etc.

El estudiante comprende la importancia del *storyboard* al darse cuenta que así puede mostrar su trabajo tanto al Área de Básicas o de las otras asignaturas involucradas y obtener una aprobación antes de hacer el trabajo pesado o que requiere más gente involucrada. Se da cuenta del valor de esta herramienta, ya que si hiciera directamente el video y este fuese rechazado, tendría que comenzar de nuevo con una buena cantidad de tiempo y recursos perdidos.

Por tanto, la actividad consiste en hacer *storyboard* basado en el guion ya aprobado por Química, además de otros ejercicios menores, basados también en guiones pequeños de una cuartilla, con el fin de ir perfeccionando este recurso.

Una vez aprobado el *storyboard*, comienza la etapa de producción, donde se le dan unas cuantas indicaciones, tales como siempre utilizar un tripié, grabar el audio aparte y utilizar a cámara: difícilmente hay que explicar cómo hay que manejarla, ya que generalmente tienen una en su casa o bien, tienen la opción de utilizar su teléfono celular.

3.2.4. Post producción. Una vez aprobado el contenido y el proyecto por parte de las otra áreas, el alumno puede ir siguiendo sus propias indicaciones o las indicaciones propias de su equipo o con quienes lleve el proceso colaborativo. Cuando el estudiante realiza la producción de su video con ayuda de sus compañeros, en donde puede dar indicaciones con lenguaje técnico y a la par, puede ir conociendo técnicas de iluminación relacionadas con el ejercicio del proyecto (este proceso de iluminación se explica mejor con los recursos didácticos, tema del siguiente apartado).

Cuando los alumnos han capturado suficiente material o el que crean suficiente, pueden pasar a la siguiente competencia: “Aplica procesos de edición de un video digital para la post producción de un Proyecto digital” (IPN/DEMS, 2011, pág. 51). De acuerdo al programa de la asignatura, para lograr la competencia, se requieren estos aprendizajes.

a) Selecciona los procesos que conforman la edición de un video a partir del Storyboard.

b) Aplica las Herramientas de un Software para la edición de un video de acuerdo al evento.

Aquí encontramos procesos formativos, similares a los descritos en la primera competencia, sólo que en este caso se trabajará directamente con el programa de edición, o cualquier *software* o programa que permita modificar la captura de imágenes y sonidos que se hicieron durante el proceso de producción. Este proceso es el de post producción.

La post producción consiste en organizar todas las imágenes y sonidos obtenidos en el proceso de producción (cuando los alumnos filman y graban con cámaras y grabadoras) basado en el guion y el *storyboard*. También basados en estos instrumentos, se realiza la post producción.

Nuevamente, el alumno parte sobre lo que ya conoce, ya que regresa nuevamente a su instrumento primario, es decir, el guion, en donde ya tiene una estructura y una secuencia lógica; además se apoya en el *storyboard*, que le permite ir transformando en el editor, lo que ya planteó visualmente en sus bocetos.

En la post producción, hay dos términos principales: la edición y el montaje. Generalmente tienden a confundirse, pero hay una diferencia esencial: la edición consiste en cortar material, es decir, solo se selecciona aquel que es útil o pertinente a los objetivos del proyecto, por ejemplo, se cortan o eliminan todas las escenas donde los actores se ríen involuntariamente, o bien, accidentes no previstos, como una mesa cayéndose o un experimento fallido.

El montaje es un proceso en el que todo ese material seleccionado después de la edición, se une y empieza a darle forma al contenido propuesto por el guion y el *storyboard*, colocándolo en el orden adecuado, además de añadirle textos en pantalla, o manejo de colores o blanco y negro.

En este caso, el contenido de aprendizaje rondará en el manejo de las herramientas digitales que le permitirán construir y modificar su proyecto, y también reconocerá las diferentes formas de archivarlo, las calidades de señal y los sistemas estándares dependiendo de la zona que requiera el producto (por ejemplo, quizá su trabajo sea solicitado en Argentina, en donde ocupan otro tipo de señal de video) y que tiene que ver directamente con el almacenaje que permiten los distintos software de video y audio.

Al estar en ese punto, los estudiantes se darán cuenta de la importancia de organizar bien desde el proceso de preproducción al encontrar coherencia y claridad de conceptos en ese medio. De no encontrarlos, tendrá que modificar su material las veces que sean necesarias: en primer lugar para convencerse a sí mismo y a su equipo de que el producto es el correcto. En segundo lugar, lograr la convicción del cliente (las otras asignaturas).

En este proceso, llegamos a la última competencia de la asignatura: estamos a mediados del cuarto mes, a estas alturas y a mediados del quinto mes del semestre, el video tiene que estar aprobado y listo para presentarse como evidencia del Proyecto Aula, así como para la exhibición ante profesores, padres y autoridades escolares.

La competencia para el caso es la siguiente: “Genera un Disco y/o Archivo de Video para la visualización de un Proyecto Digital” (IPN/DEMS, 2011, pág. 51) y el aprendizaje desprendido sería “Integra los elementos para la pre visualización y producción de un video en archivo, web y/o CD a partir del Storyboard” (IPN/DEMS, 2011, pág. 51).

Los alumnos ya han trabajado con *software* y tiene que presentar la evidencia final a diferentes profesores (Unidades de Aprendizaje involucradas en el Proyecto Aula) y por ello, un aprendizaje correcto de las competencias anteriores

les permitirán llevar distintas formas de archivado de sus documentos visuales, ya que a donde presenten su trabajo, no contarán siempre con las condiciones favorables, es decir, no siempre habrá un DVD o una computadora, por tanto tienen que considerar esas posibilidades al mostrar su proyecto.

La estrategia ha logrado que el alumno se haya involucrado con contenidos que generalmente pueden ocasionarle problemas como la reprobación, ha desarrollado destrezas de comunicación y lingüísticas, las cuales ha ejercido en el proceso de la evidencia, siendo esta una herramienta auxiliar que le apoye en su aprendizaje.

3.3 Recursos didácticos pedagógicos

Para el desarrollo de la estrategia, a continuación están los siguientes materiales accesibles desde bibliotecas cercanas al CECyT Miguel Bernard o bien, pueden consultarse en línea o se le proporciona al estudiante el archivo para su consulta. Los textos más adecuados para guion e *storyboard* o producción son a continuación y en orden alfabético, los siguientes:

FERNÁNDEZ Díez, Federico. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidós.

ROMANGUERA, J. (1989). El cine en la escuela: elementos para una didáctica. Barcelona: EUMO.

VALE, Eugene. (1986) Técnicas de guion para cine y televisión. Barcelona: Gedisa.

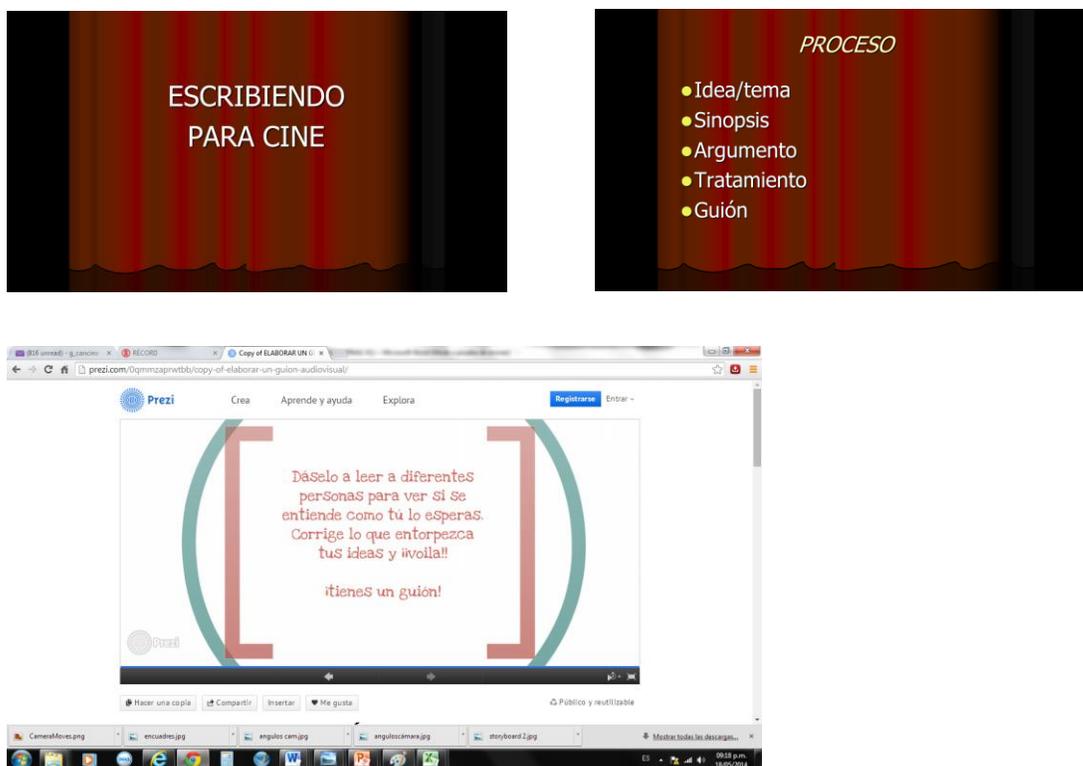
Si bien, algunos pueden parecer viejos, la técnica y formatos de guion no han cambiado mucho a lo largo de los años, ya que es un sistema que funciona y cuya evolución se ve hasta el momento de la realización del proyecto.

Puede incluirse de manera complementaria el libro *El guion* de Robert McKee (Alba Editorial, 2013), un reconocido conferencista de Hollywood quien se ha hecho famosos por dar clínicas sobre la construcción de la historia, aunque para las exigencias que requiere la competencia, podría ser un libro demasiado

especializado y por ello es mejor utilizarlo a nivel superior, en donde los alumnos ya tienen determinada la profesión que quieren seguir.

Asimismo, se crea un material adicional para explicar el proceso de construcción de guion, con una presentación *Powerpoint* (revisar el ANEXO 4 en la página 122) También pueden revisar en línea este material original elaborado para consulta de los estudiantes, en la Figura 10 se presentan unas cuantas diapositivas y puede ser consultado en: <http://prezi.com/0qmmzaprwttbb/copy-of-elaborar-un-guion-audiovisual/>

Figura 10. Presentaciones para elaborar un guion.



Dentro del currículo de la materia, no se pide que el alumno aprenda a dibujar, sin embargo el storyboard necesita del bocetaje y de la imagen para poder exponer las primeras visualizaciones sugeridas por el guion. Para ello se recomienda la revista *Dibujarte* (Editoposterque, 2012) que se encuentra en cualquier tienda de cómics o que vendan productos para diseño, así como en Samborns. Esta revista, en cualquier ejemplar, da pasos muy básicos o elementales para retratar la figura y acción.

Asimismo, el libro *Dibujar Comics* de Franklin Bishop (Taschen Benedickt, 2006), que da los primeros pasos para dibujar ambientes, desarrollo rápido de la figura y espacio. En fin, son títulos sugeridos y de hecho, se proporciona a la comunidad de aprendizaje fotocopias de este texto en las sesiones cuyo contenido es el storyboard.

Por último, en cuanto al guion y el *storyboard*, se puede descargar de manera rápida y gratuita el software *Celtx*, que viene en versión en español y que paso a paso ayuda a elaborar formatos de guion y de *storyboard*, aunque los dibujos siguen siendo cuestión del quien los hace. En la Figura 11 puede verse la interfase inicial del programa *CELTX*

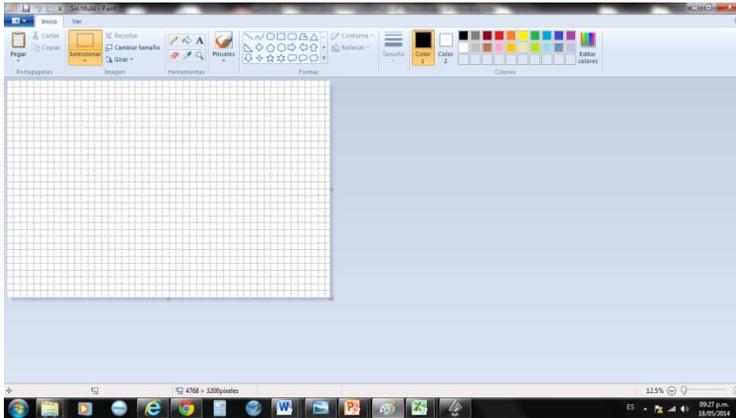
Figura 11. *Interface CELTX*



Puede considerarse que dentro de Diseño Gráfico, al utilizar *Photoshop* e *Illustrator* en bastantes asignaturas de la carrera, el estudiante puede valerse de ellos para dibujar o ilustrar sus ideas, también puede utilizar el programa que viene en toda computadora PC: *PAINT*

En la Figura 12 se presenta la interfase inicial del programa *Paint*, la cual es bastante intuitiva, es decir, no requiere de manera absoluta un instructivo (que lo tiene) y es fácil de usar y es gratuito (viene incluido en cualquier computadora de tipo PC).

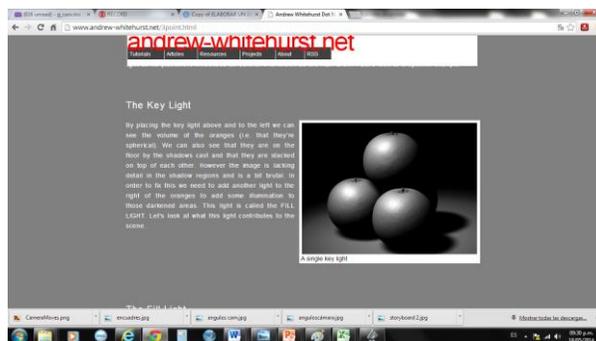
Figura 12. *Interfase de Paint*



Dentro de los contenidos que incluyen producción del video, es muy importante la iluminación: por supuesto, no se pueden utilizar luces profesionales ya que son muy costosas, y el tipo de instalación eléctrica que requieren es especializada y de un voltaje mayor al que se emplea normalmente, por ello no pueden utilizarse ni en el aula ni en casa; sin embargo, los principios de iluminación son los mismos y por eso, a través del aprendizaje colaborativo, se utilizan focos comunes para lograr los puntos usuales de iluminación al utilizar una cámara.

Para apoyar los contenidos se utiliza o se recomienda consultar el sitio de iluminación de Andrew Whitehurst que se puede consultar en la siguiente dirección: <http://www.andrew-whitehurst.net/3point.html> y en la Figura 13 puede verse su *interfase* principal para un mejor reconocimiento del sitio.

Figura 13. *Interfase sitio Andrew Whitehurst.*



(Whitehurst, págs. Revisado 14 mayo 2014 en <http://www.andrew-whitehurst.net/3point.html>)

Por otra parte, para explicar lo que cada quien hace en un equipo de producción, la película *Harry Potter y el misterio del príncipe* (Harry Potter and the half-blooded prince, Warner Bros 2009, David Yates) ofrece en uno de los materiales incluidos (llamados *extras*), una explicación sencilla de las labores en un set de filmación, entre ellas las de director, guionista, fotógrafo y hasta efectos especiales.

Para La postproducción o edición, nuevamente se puede contar el documento de Roy Thompson, *Manual de montaje cinematográfico* (Plot ediciones, 2010) además de tutoriales contenidos en el canal *Youtube*. No se especifica alguno, ya que usualmente van cambiando ante el desarrollo de nuevos software. Aquí también se puede recomendar un extra de la película *Toy Story 3* (Toy Story 3, Disney Pixar 2010) en el cual se explica en qué consiste la edición y el montaje.

Finalmente, para el diseño de audio se cuenta con la película *Walle-e* (Wall-e, Pixar 2008) que contiene un extra explicando la importancia y concepción de esta importante área de producción: *Building worlds from the sound up* (Pixar, 2008.)

Es claro que el mejor apoyo pedagógico que los actores del proceso obtienen en un trabajo de esta naturaleza, es la práctica misma; y es claro que el trabajo del profesor no sólo debe consistir en la exposición o en la gestión del contenido, sino de iniciar a los estudiantes en el manejo de distintos programas, en guiarlo en la observación como un respaldo a su propio desarrollo audiovisual y construir en la realidad, el mundo que él mismo visualiza al obtener información de materias ajenas a esta, pero que la alimentan para que se conjunten en el aprendizaje del estudiante.

En el capítulo siguiente se revisarán las diferentes evaluaciones que se desencadenan en relación a estas actividades y a la estrategia en general. También se analizará cómo las propuestas de evaluación aportan a la construcción del aprendizaje y el logro de las competencias.

4. PLAN DE EVALUACIÓN

El plan de evaluación hay que verlo desde tres puntos de vista. En primer lugar están los parámetros institucionales para la evaluación, qué es lo pide la escuela, cuáles son sus estándares para realizar una valoración y cuáles son sus momentos.

Basado en esos elementos, en segundo lugar hay que considerar el plan de la asignatura que se propone al inicio del semestre, y que se mantiene como una estructura en cada periodo escolar, pero aun así tiene algunas modificaciones por el tipo eventos que se pudiesen presentar a lo largo de enero a julio, por ejemplo, concursos de video de otras instituciones dentro y fuera del IPN. En esta planeación intervienen tanto los aspectos institucionales, como la aportación del profesor y su interacción con la asignatura.

En tercer lugar estaría la evaluación relacionada al Proyecto Aula, la cual tiene incidencia en la evaluación regular de Taller de video, pero tiene una exposición más amplia por la relación transversal con otras áreas del CECyT y como un producto final escolar.

¿Cuáles son los criterios que se consideran más adecuados para evaluar un trabajo creativo y cómo coincidir con otras áreas de la escuela? Los siguientes apartados pretenden explicar el proceso de evaluación de la secuencia expuesta en el capítulo anterior.

4.1 Los preceptos institucionales.

De acuerdo al programa de estudios aprobado por el IPN y la DEMS, el programa de Diseño Gráfico Digital conceptualiza así la evaluación: “La evaluación del aprendizaje se realiza durante todo el proceso de enseñanza, busca tomar en cuenta el desempeño de los estudiantes en un contexto profesional, social, disciplinar, dinámico y multidimensional”. (IPN/DEMS, 2011, pág. 46)

La primera condición a nivel institucional, es que cualquier plan de trabajo debe considerar los aspectos contextuales del alumno, es decir, no sólo revisar el

conocimiento o el contenido, en términos concretos, tiene mucho que ver con su aplicación y las posibilidades de ésta.

Tomando en cuenta tanto el proceso, como los resultados, lo cual se traduce en una retroalimentación cuantitativa como cualitativa y de esta forma se reconocen sus potencialidades, basándose en criterios objetivos y evidencias consensuadas. Todo ello en congruencia con el Modelo Educativo centrado en el aprendizaje con enfoque de Competencias. (IPN/DEMS, 2011, pág. 46)

De esta manera, también se plantea que la evaluación no sólo seguirá un esquema, sino que tendrá variantes, donde destaca que no sólo se calificará el resultado, sino el proceso para llegar a éste.

De hecho, en la práctica, a veces los alumnos no logran de todo las evidencias solicitadas (lo cual sería ideal), pero no por ello se considera una falla del programa o un fracaso del joven, ya que muchos aspectos de valoración tienen que ver con la aplicación de métodos, justificaciones (es decir, porqué siguieron determinado camino), búsqueda de soluciones, e incluso, la consulta al profesor. Al fin y al cabo, si la evidencia no se logra del todo, de todas formas se obtiene un resultado, y el estudiante logra el aprendizaje.

Como puede verse, se hace hincapié en que la evaluación debe ser un proceso continuo, y por ello, la institución determina que esta tiene que ser en tres fases:

1. Diagnóstica: en el **Capítulo 3. Secuencia didáctica**, al abordar la estrategia, con el fin de comentarla, se realiza la siguiente pregunta sobre el guion *¿qué tanto saben de esta herramienta?* La evaluación diagnóstica es la base sobre la que se construirá el aprendizaje, ya que permite saber que tanto conoce el estudiante sobre los contenidos, elaboraciones y contexto de la asignatura.

Lo interesante, tal y como lo plantea el programa de DGD, es que los resultados no son exclusivos para el profesor, sino que se comparten con los alumnos.

2. Formativa: en esta etapa ya se consideran los contenidos de la planeación, pero al igual que en la fase diagnóstica, aún no entran o se generan calificaciones. Aquí se trata de prueba y error, y de constante retroalimentación entre

estudiantes/profesor y profesor/estudiantes: ellos en la ejecución de procesos, y el profesor en los ajustes de su metodología o técnica.

3. Sumativa: Tiene una mayor complejidad, ya que debe estar sustentada por evidencias o procedimientos que demuestren que los jóvenes han alcanzado habilidades, destrezas, aprendizajes y competencias. También requiere de distintos instrumentos para poder realizarse, como rúbricas, listas de cotejo, entre otras, con el fin de cuantificar el aprovechamiento del estudiante.

Con base a estos preceptos aplicables a cualquier asignatura dentro de la carrera (de hecho, a cualquier área o academia dentro de la escuela, ya que sigue un modelo educativo) es que se inicia el proceso de planeación por asignatura, por academia y por área.

4.2 La evaluación en Taller de video.

El Proyecto Aula, como se explicó en capítulos anteriores, es un trabajo que varía semestre con semestre y puede tener distintos enfoques: a veces está centrado en el aspecto del joven y la educación; con frecuencia se trata del tema de sustentabilidad, o bien, el de educación ambiental (eje que fue escogido durante el ejercicio aquí expuesto). El punto es que sus ejes y sus temáticas no son constantes, y por ello requieren una evaluación diferente semestre con semestre.

Por otro lado, Taller de video puede tener variantes en estos temas o adaptarse a las necesidades del alumno con respecto a la exigencia de otras unidades de aprendizaje, por ejemplo, a veces la academia de Física requiere que se compruebe un experimento y la herramienta de video también puede ser un apoyo para ese tipo de pruebas.

El punto es que Taller de video tiene una metodología constante, no importando esta variedad temática o de necesidades, el proceso para generar evidencias o productos se mantiene igual. De hecho, las variantes en este sistema dependen en gran parte de las tecnologías o los recursos al alcance. Pero, también es necesario aclarar que hay una base teórica que no cambia, a pesar del desarrollo de los medios, por ejemplo, los principios de iluminación o los de sonorización: las herramientas pueden evolucionar, pero sus principios son los mismos.

4.2.1 Unidad uno. Estructura de producción. Con base en esa constancia se realiza la evaluación, ya que, como se verá a continuación, cada unidad presenta una serie de competencias y aprendizajes a alcanzar por parte del alumno, asimismo, cada unidad tiene su instrumento de evaluación, creado conforme a las actividades y productos generados por la estrategia de aprendizaje emprendida por el profesor titular, dos adjuntos y el jefe de grupo, y por supuesto, siguiendo las directrices de evaluación establecidas por el IPN y la DEMS.

En el primer parcial, como se puede ver en el Cuadro 10, están contemplados los siguientes aspectos: hay bastantes elementos conceptuales y también dos evidencias que permiten una revisión de aprendizajes alcanzados: el guion y el *storyboard*, ya que en estos instrumentos se encuentran las aportaciones necesarias para estructurar un proyecto que posteriormente será realizado o producido. Además de que requieren la revisión de los antecedentes del video, planos y dispositivos de captura.

Cuadro 10. Unidad 1 Taller de video

Unidad 1: Estructura de producción.		
Elabora la estructura para la producción de un video conforme a los procedimientos estándares		
Resultado de aprendizaje propuesto (RAP):		
RAP 1: Identifica las Herramientas de Software para la edición de un video de acuerdo al evento. RAP 2: Selecciona los procesos que conforman la edición de un video a partir del <i>Storyboard</i> . RAP 3: Aplica las Herramientas de un Software para la edición de un video de acuerdo al evento.		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Antecedentes del video y sonido	Manejo de términos técnicos	Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos. (competencias generales RIEMS:4 y 5)
Géneros del video	Representación gráfica de términos técnicos.	
Elementos del video y audio	Sigue instrucciones para la elaboración de un <i>storyboard</i> .	
Planos visuales		
Dispositivos de conexión		
Dispositivos de captura		
Pre- producción		

Con información de (IPN DEMS Secretaría Académica, 2008)

El instrumento de evaluación es una lista de cotejo, dividida en tres columnas, en las

En algunos puntos, se comparten trabajos con las otras materias de DGD, tal es el caso de la tarjeta de San Valentín, un proyecto que coincide con la época y que se aprovecha debido al entusiasmo de los estudiantes con esta celebración: les permite realizar una aplicación del aprendizaje a una situación cotidiana. En el caso de taller de video, se contempla la parte del audio que llevará una tarjeta virtual (una tarea más propia de la materia de Aplicaciones WEB). El audio también apoya otro ejercicio, en este caso, uno de animación con el fin de trabajar el proceso de sincronización audio/video.

De esta manera, al terminar el primer periodo, se han realizado las tres evaluaciones. Por ejemplo, la evaluación diagnóstica inicia en el mismo momento que inicia el curso sobre la expectativa que tienen de la materia y de qué creen que trata, y de esta misma forma en cada uno de los conceptos y contenidos.

En general, el aprendizaje para taller de video suele ser una serie de ejercicios planteados por iniciativa del profesor o profesores, ya que muchas veces la parte teórica o de contenido tiene más sentido en una práctica ¿cómo lograr esto con temas que tienen que ver con la historia o los antecedentes? En este caso se emplea un invento mencionado en los antecedentes llamado *taumatropo*, con el cual se explica la naturaleza del humano y su capacidad de ver imágenes en movimiento o la ilusión de imágenes fijas a dinámicas.

Esta es una relación aproximada entre los contenidos de la primera unidad y su instrumento de evaluación, sin perder de vista que hay otra evaluación específica relacionada al proyecto aula. En el Cuadro 12 la evaluación se enfoca a los aspectos técnicos. Entran los elementos del video y audio, y en la lista de cotejo hay una serie de actividades y evidencias para ir encauzando el *cómo hacer* hacia el proyecto, es decir, producir un guion requiere de ciertas instrucciones que primero se deben experimentar. Por ello, el proceso de las actividades es una evaluación formativa, debido a su necesaria repetición, guía, resolución de dudas, operación de equipo y lo más importante: *¿qué voy hacer y cómo voy a hacerlo?*

Cuadro 12. *Evaluación aspectos técnicos.*

LOOP: Uso de editor de audio, para que a partir de una canción, crear un circuito continuo sin notar principio y fin. Válido si el loop se logra repetir de forma continua 30 seg o lo suficiente para no ser notado su principio y fin.	10%
EFECTO audio Sn Valentín: A partir del uso de mezcla de sonidos, se crea un diseño sonoro con un propósito, y se explica cómo se realizó. Tiene que ser con objetos o elementos ajenos al efecto (por ejemplo: si es efecto de vidrio roto, no se puede usar vidrio)	20%
Elaboración animación. Se tiene que lograr lip-synch, es decir, sincronización entre audio y la boca del personaje en stopmotion al decir una frase.	30%
	10%

Por otro lado, debido a lo exigente de estos procedimientos, el aprendiente no aprecia que no sean tomados en cuenta en su calificación, por ello se vuelven la parte significativa de la evaluación sumativa (aproximadamente un 60% del primer parcial) ya que esa es la base para la producción del proyecto en las siguientes unidades.

Se puede observar también en el Cuadro 12, que el ejercicio de San Valentín aparece (aprovechando el contexto en que ocurre este parcial y la época del año) como un ejercicio completo que incluye animación y sonido pero enfocados a un propósito. Esa es otra aportación del docente a la evaluación (y también es digna de revisión como estrategia).

Si bien el guion y el *storyboard* tienen una influencia más directa en el proyecto y son fases fundamentales para la estrategia, la parte técnica es muy agotadora en la elaboración, por ello el porcentaje de estas herramientas de preproducción aparecen con un porcentaje menor, además de que los ejercicios son más sencillos, y finalmente, es una actividad integradora que retoma más valor a lo largo del semestre.

Como se puede observar en el cuadro 13, los elementos a revisar en el guion son mínimos, como es el formato, es decir, el alumno respetará los lineamientos para escribir su guion, y también iniciará con el proceso de *storyboard*, donde realiza conceptualizaciones de la palabra escrita a la imagen. Dentro de los contenidos puede verse el contenido de “planos visuales” los cuales forman el lenguaje para ir

traduciendo de la palabra a la imagen con los diferentes encuadres, ángulos, movimientos (ver el **Capítulo 3.Secuencia didáctica**).

Cuadro 13. *Guion: relación entre evaluación y contenidos*

Evaluación	Contenido
<p>10%</p> <p>Guion audiovisual: ejercicio para entrenar en el formato estándar de guión. Respeto de formato, uso literario.</p> <hr/> <p>20%</p> <p>Bocetaje e Storyboard: primera conceptualización visual de un proyecto con base al guión.</p> <hr/> <p>70%</p> <p>Storyboard</p>	<p>Planos visuales</p> <p>Dispositivos de conexión</p> <p>Dispositivos de cámara</p> <p>Sigue instrucciones para la elaboración de un storyboard</p>

4.2.2 *Unidad 2. Preproducción de video.* Como se explicó antes, la unidad uno provee de elementos a los alumnos para poder materializar sus trabajos a partir de las proyecciones puestas en marcha en el guion y el *storyboard*, bajo esa dinámica inicia la unidad dos, cuyos contenidos y competencia particular se presentan en el Cuadro 14.

Cuadro 14. *Unidad 2 Preproducción de video.*

Unidad 2 <i>Preproducción de video</i>		
Aplica procesos de edición de un video digital para la post producción de un proyecto digital		
Resultado de aprendizaje propuesto (RAP):		
<p>RAP 1: Identifica las Herramientas de Software para la edición de un video de acuerdo al evento.</p> <p>RAP 2: Selecciona los procesos que conforman la edición de un video a partir del Storyboard.</p> <p>RAP 3: Aplica las Herramientas de un Software para la edición de un video de acuerdo al evento.</p>		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>Ambiente de software</p> <p>Herramientas de producción</p> <p>Transferencias de video:</p> <p>Edición de video:</p>	<p>Ubica las herramientas de software</p> <p>Transfiere el video de formato <u>lineal</u> a fotograma</p> <p>Modifica el programa para ajuste y corrección de video.</p> <p>Aplica las herramientas de edición (efectos, audio, transición, textos y título)</p>	<p>Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>Desarrolla innovaciones y propone soluciones a partir de métodos establecidos.</p> <p>Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p> <p>(competencias generales RIEMS.4, 5, 6)</p>

Con información de (IPN DEMS Secretaría Académica, 2008)

De acuerdo a los contenidos, es evidente una instrucción formativa para poder trabajar con el proyecto final: entre los temas se encuentra el *ambiente de software* que en esencia trata de editores de imagen y sonido. *Herramientas de producción* se relaciona con los elementos que ayudan a la captura de imagen y sonido, manejo de grabadoras, micrófonos, iluminación y cámaras (esta última también se revisa en la unidad 1). *Transferencia y edición de video* tiene que ver más con la construcción del proyecto en cuestión de lenguaje que en los aspectos técnicos (para ello está ambiente de software). Toda esta descripción se puede corroborar en la columna *Procedimentales* de este mismo cuadro.

En el Cuadro 15 se muestra el criterio de evaluación empleado para esta unidad. En donde realmente una actividad alcanza la evaluación sumativa con respecto a los elementos mostrados en la unidad dos: *Video infografía o cortinilla*, ya que aquí se comprueban las aplicaciones técnicas de producción y edición con un ejercicio pequeño pero de valor considerable (20% del parcial) debido a la complejidad del trabajo. Por ello se remarca el valor formativo de esta unidad, y en ese tenor es como se logra la competencia descrita en el encabezado del instrumento.

Cuadro 15. *Criterio de evaluación del segundo parcial.*

Criterios de evaluación
Lista de Cotejo
Taller de video

Jombre ____Gandhi Cancino Lezama____
Fecha de revisión: ____Abril 2013____ Grupo:

APETENCIA: Aplica procesos de edición en un video para la post producción de un proyecto digital

	%	SI	NO	Observaciones
Primer Guión chiste, cortinilla, comercial (individual) - Características del formato, indicaciones de audio y video en su sitio. - Literario, sin indicaciones técnicas	10%			7 marzo
Primer Storyboard basado en guión. - Respetando formatos, coherente con el guión, correcto uso de planos técnicos.(parejas)	15%			14 marzo
Archivos de ejercicio: - Reporte visita. (10%) - Inv. transiciones (5%)	15%			
Video infografía o cortinilla: Producto terminado, en donde se aplica elementos de video y audio. Coherente con guión e storyboard.(parejas)	20%			21 marzo
Guión PA: Los alumnos hacen preproducción del trabajo final con las características del Proyecto Aula. Cuidado y coherencia de formato. Sin indicaciones técnicas, con indicaciones de audio y video en su respectivo espacio.	20%			9 abril
Primer draft de Storyboard PA: Los alumnos hacen preproducción del trabajo final con las características del Proyecto Aula. Calidad en diseño, presentación y claridad e indicaciones técnicas nombradas apropiadamente.	20%			16 abril

En cuanto a la evaluación sumativa, esta está enfocada a dos ejercicios: un guion e *storyboard* que terminan en el video antes descrito, cuidando la coherencia entre palabra, imagen y realización. Nótese que todas las actividades promueven el trabajo colectivo, ya que son labores en parejas o en equipo. El trabajo en equipo da pie al segundo ejercicio de guion e *storyboard*: el Proyecto Aula. Aquí se busca un trabajo más completo en cuanto a manufactura, ilustración, formato y basado en los contenidos de la materia de Química. Por ello, su valor sumativo es de 40%.

4.2.3 Unidad tres. Postproducción de video. En la tercera unidad, la competencia es relativamente sencilla, ya que al explorar los ambientes de software, hay muchos elementos inherentes que la práctica misma genera, en este caso, la manera de realizar los archivos y almacenarlos: *Genera un disco y/o archivo de video para la visualización de un proyecto digital*. Se presenta por último, el programa correspondiente a esta unidad. En el Cuadro 16 están sus aprendizajes, competencia particular y sus constituyentes conceptuales y procedimentales. No hay que perder de vista que también, al igual que en el resto de las asignaturas, la parte de *Actitudinales* se constituye por las competencias generales del NMS.

Cuadro 16. *Unidad 3 postproducción de video.*

Unidad 3 <i>Postproducción de video</i>		
Genera un disco y/o archivo de video para la visualización de un proyecto digital		
Resultado de aprendizaje propuesto (RAP):		
RAP 1: Aplica las herramientas para el ensamble de fotogramas de un proyecto de video.		
RAP 2: Integra los elementos para la pre visualización y producción de un video en archivo, web y/o CD a partir del <i>Storyboard</i> .		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Integración de elementos de video.	Mezcla entre fotogramas con imágenes fijas e imágenes en movimiento.	Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
Pre visualización	Ensambla videos con titulos audio y voz	Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.(Competencias generales RIEMS:4 y 6)
Render	Verifica la pre visualización del video.	
Formato de salida	Crea el video en formato archivo, web o CD	

Con información de (IPN DEMS Secretaría Académica, 2008)

Nuevamente, en relación a los contenidos de este parcial, la evaluación es formativa, ya que se trata de las diferentes características que tienen los distintos

archivos y compresores de video. El enfoque es una cuestión de usabilidad, es decir, qué archivos le sirven a los sujetos de aprendizaje y en qué circunstancias.

Por ejemplo, si el estudiante tiene que entregar un DVD que pueda ser leído en cualquier aparato de reproducción de este formato él tiene que encontrar la mejor forma de comprimirlo respetando sus características de resolución y peso, por mencionar un caso, no es el mismo archivo el que se utiliza para un CD que para un DVD o para una memoria USB.

Así que con base a estos ejemplos, los estudiantes realizan una serie de guardados en busca de la mejor respuesta ante una necesidad dada: el error suele ser constante, ya que algunas extensiones (.wmv, .avi, .mov, .png, entre otras) no guardan sonido o llenan de pixeles la imagen deformándola. Por ello la evaluación formativa es natural en el tema.

En cuanto a los aspectos de la evaluación sumativa, este tema alcanza alrededor de un 15% y compartiendo un 20% con el producto final (la aplicación del contenido en la evidencia) constando de una investigación documental (además de la práctica) sobre los distintos formatos y dando la oportunidad de realizar esta valoración de manera individual con cada alumno.

Vale la pena mencionar que la investigación se califica en el cuaderno del estudiante, ya que ese tipo de tareas suelen ser una provocación para que se haga *copy/paste*, es decir, que busquen en internet la información, la copien y la peguen en un documento sin haberla leído, perdiendo todo propósito la actividad. Por ello, para garantizar la lectura del texto, se solicita a los jóvenes lo escriban de puño y letra en sus apuntes. Quizás valga la pena revisar esta estrategia en otro trabajo, ya que es un hecho común en estos tiempos.

En cuanto a los otros rubros de la evaluación, como se puede comprobar en el Cuadro 17, están enfocados por completo al Proyecto Aula, en donde las actividades relacionadas alcanzan el 85% del total de la unidad.

Cuadro 17. Evaluación del tercer parcial

Criterios de evaluación		
Lista de Cotejo		
Taller de vídeo		
Nombre: <u>Gandhi Cancino Lezama</u>		
Fecha de revisión: <u>Abril 2013</u> Grupo:		
COMPETENCIA: Genera un Disco y/o Archivo de Vídeo para la visualización de un Proyecto Digital.		
Actividades	%	Observaciones
Videos y formatos: trabajo de investigación con las características de compresión para archivos de vídeo	10%	en cuaderno, firma individual
Créditos: ¿qué hace cada quién en un proyecto? Trabajo de investigación	5%	en cuaderno, firma individual
Créditos: Reporte de participación de cada miembro en las actividades del video, making of, compresión. - Dependiendo del número de actividades cubiertas individualmente. (individual y equipos)	De 0 a 10%	Actividades acreditables: - Dirección - Actuación - Cámara - Edición - Producción: (realización de experimentos decorados, ambientación). - Documentalista (cámara de making of, elaboración del making of) 9 de mayo
Video PA presentado. Cuidando características del formato. Archivo para PC (5%) Archivo Mac (5%) DVD video PA y making off (10%) - Resolución - Info completa	20%	9 de mayo Pts extra si incluyen material extra: bloopers.
Video PA making of. - Constancia de participación de todos los miembros del equipo.	10%	- 9 de mayo
Video para Proyecto Aula. Realización de video para el PA basado en el guión y el storyboard, aprobado por las Unidades de Aprendizaje pertinentes en cuanto su contenido y claridad.	35%	9 de mayo
Presentación Proyecto Aula -Características del protocolo, calidad, presentación	10%	Presentación auditorio.
Titular: Gandhi Cancino Lezama		

Se incluyen los aspectos de guion e *storyboard* nuevamente, pero en este caso, solo se procura que el proyecto ya realizado y editado en video, sea coherente con lo propuesto en la unidad anterior. Además, se toma en cuenta la presentación en público de esta evidencia y su adecuada integración al trabajo final del proyecto Aula (hay que recordar que se constituye por evidencias de las otras asignaturas, aunque todas guardan relación).

Al ser un trabajo en equipo, parte de la evaluación implica explicar el desempeño de cada individuo dentro del producto: *los créditos* (de un 0 a un 10% del total), y aunándolo con el *making of* (una video que documenta lo ocurrido detrás de cámaras). Como este video no requiere una estructura, sino sólo una selección del material al azar que muestre al grupo en sus funciones, tiene un 10% de participación en la evaluación.

Cabe aclarar que estos tres instrumentos incluyen las actividades realizadas en el proyecto aula de manera general, ya que las actividades o evidencias que se desprenden de sus distintas etapas, también tienen parámetros específicos y que son tema del siguiente apartado.

4.3 Evaluación Proyecto Aula.

Tomando en cuenta los aspectos comunes de Taller de video y su evaluación, los instrumentos permiten valorar la participación de las actividades en el desarrollo del aprendizaje del alumno. Asimismo, hay ciertas actividades que están sumamente relacionadas con otras áreas académicas, específicamente Química, lo cual es consecuencia del Proyecto Aula. Así que las actividades no solo son revisadas para lograr competencias propuestas en los planes de estudio, sino que tienen también la función de cubrir los aspectos que el protocolo de Proyecto aula requiere (revisar el ANEXO 5 en la página 131).

En las evidencias de los equipos, hay tres en particular que relacionan a Diseño Gráfico y a Química: el guion, el *storyboard* y el video terminado. Aunque también se puede considerar la presentación del proyecto y su pertinente inclusión en las exposiciones que realizan los alumnos casi al terminar el curso, como se pudo observar en el instrumento de evaluación de la unidad tres (Cuadro 17).

Como se mencionó en el capítulo anterior, la herramienta que permite el desarrollo del producto es el guion, ya que retoma la investigación de contenidos de Química y los traduce a un escrito cuyo propósito es convertirse en un material audiovisual, lo que implica trabajar el texto bajo un formato (revisar el apartado 4.2.3, en donde se presenta este tema) el cual tiene como propósito ser el puente entre las palabras y las imágenes.

De esta forma, en el Cuadro 18 se presenta el instrumento de evaluación sumativa para el guion del Proyecto Aula. Es muy importante aclarar que los porcentajes que aparecen en esta lista de cotejo alcanzan un 100%, pero al cubrir ese valor, se alcanza el porcentaje establecido en la lista de cotejo general de Taller de video. Se establecen los aspectos a valorar dentro del guion, destacando la aprobación de la academia de Química, de hecho, este rubro, aunque aparece con un 15%, es el que le da la característica de un producto de integración. Aunque es un porcentaje medio, es necesario para obtener luz verde en el proyecto. Los otros rubros son técnicos y están más relacionados a la aplicación de contenidos y características (columnas indicadas, paginado, continuidad descrita, etc.), lo cual en sí es un trabajo complejo y por ello también se les asigna valor.

Cuadro 18. *Evaluación Proyecto Aula, rubros del guion.*

ELEMENTOS DEL GUIÓN AUDIOVISUAL	PORCENTAJE	COMPLETO	INCOMPLETO (OBSERVACIONES)	PORCENTAJE OBTENIDO
Firmado por la academia de química	15%			
Todas las indicaciones de imagen en la columna "video"	15%			
Todas las indicaciones de sonido en la columna "audio"	15%			
Actores con acción o incidencia señalados en mayúsculas	10%			
Encabezado	10%			
Continuidad de escenas indicadas.	10%			
<u>Paginado del guión</u>	10%			
Descripción de escenas de forma pertinente	15%			
- Acciones claras en ejecución y correspondencia (5%)				
- Respetar la secuencia o dejarla clara (5%)				
- Apunte de transiciones. (5%)				

Una característica en común entre las tres listas, es que no se toma parámetro definitivo, por ejemplo, la evidencia está completa o incompleta, pero no así el porcentaje asignado, el cual se proporciona a partir de la calidad del rubro específico.

En el cuadro 19 se presenta la lista de cotejo del *storyboard*, viene el apartado para la Academia de Química, y además de ese elemento de integración hay otro rubro que mantiene la unidad del proyecto a través de sus fases: las referencias a las escenas del guion (a qué corresponde cada dibujo) y la inclusión de todas las escenas descritas en esta herramienta (tercer y séptimo rubro). En cuanto al resto de

los aspectos, aparecen las aplicaciones teóricas, como la nomenclatura teórica adecuada, es decir, los nombres de planos, movimientos y ángulos de cámara (descritos en el **Capítulo tres Secuencia didáctica**).

Cuadro 19. *Proyecto Aula, lista de cotejo del storyboard*

ELEMENTOS DEL STORYBOARD	PORCENTAJE	COMPLETO	INCOMPLETO (OBSERVACIONES)	PORCENTAJE OBTENIDO
Firmado por la academia de química	15%			
Presentar bocetos, con calidad, comprensibles.	15%			
Formato completo storyboard (paginado, cabezas, referencias de escena)	10%			
Indicaciones técnicas (escritas o incluidas en viñetas)	10%			
Indicaciones técnicas pertinentes	10%			
Nomenclatura técnica adecuada.	10%			
Storyboard completo, terminado.	30%			
-inclusión de todas las escenas descritas en el guion.				
-Continuidad.				
-Ilustrado.				

Asimismo, otros rubros tienen un nivel de exigencia registrado, como la calidad que deben de tener los bocetos (dando espacio a la evaluación individual y para revisar el nivel de participación de los involucrados en la evidencia) y el acabado final del *storyboard*.

En la última etapa se presenta el video terminado, en el Cuadro 20 se pueden contemplar los rubros para basar la evaluación. Algunos de ellos ya fueron descritos en la lista de cotejo de la unidad tres, aquí solo se muestran de manera más específica. Nuevamente está el rubro que mantienen la unidad e integración del proyecto, aquel que considera al área de Química y la coherencia con el guion y el *storyboard*.

Vale la pena mencionar que solo se solicita un 80% de relación entre las herramientas de texto y el video: esto se debe a que en la producción o realización hay cosas que por falta de recursos, tiempo, disposición o acceso (por ejemplo, algunos experimentos químicos) obligan a hacer cambios. Se pretende que al menos el video mantenga una fuerte esencia del proyecto original.

Cuadro 20. *Rubros de evaluación del video para Proyecto Aula*

ELEMENTOS DEL VIDEO	PORCENTAJE	COMPLETO	INCOMPLETO (OBSERVACIONES)	PORCENTAJE OBTENIDO
Aprobado por la academia de Química	15%			
Coherente al menos en un 80% con guion e storyboard.	20%			
Audio comprensible <ul style="list-style-type: none"> - Sin perder diálogos o contenidos audibles. (5%) - Mezcla correcta. (5%) - subtítulo si es necesario.(5%, si no es necesario, incluir este porcentaje) 	15%			
Imagen comprensible. <ul style="list-style-type: none"> - Resolución suficiente que exponga adecuadamente su contenido 	15%			
Edición y montaje <ul style="list-style-type: none"> - narrativa visual comprensible (10%) - cortes invisibles (5%) - transiciones pertinentes.(5%) - Manejo de color (5%) 	25%			
Archivado de video <ul style="list-style-type: none"> - Resolución adecuada - Legible en cualquier sistema 	10%			

En cuanto a los otros aspectos, que tienen nexos con los contenidos de la evaluación formativa, como edición, archivado, o sonido, se toma en cuenta la correcta aplicación en el producto. En estos casos, se considera nuevamente los recursos de los estudiantes y se evalúa por caso, dependiendo de los dispositivos de captura tanto de sonido e imagen, aunque para las características socioeconómicas descritas en el capítulo uno, la exigencia puede ser mayor.

En las tres listas de cotejo (guion, *storyboard* y video) es necesaria la aprobación de Química, ya que ellos son quienes llevan el control y calidad del contenido informativo en las diferentes etapas del proyecto. Por otro lado, esta aprobación de Química también tiene importancia por el logro de competencias comunicativas, ya que diferentes lenguajes en contenido y soporte son comprendidos tanto por las diferentes áreas: Diseño Gráfico y Química. Asimismo, tiene significación el proceso, auxiliando al estudiante a un mejor aprovechamiento de sus asignaturas.

4.4 *Expectativas de los resultados.*

Como se podrá ver, la comunidad de aprendizaje no puede realizar el producto sin pasar por el proceso, simplemente porque es la naturaleza del producto llevar una metodología para obtenerlo, salirse de ésta implica que el video no se obtiene, y por

tanto la competencia no está lograda; finalmente, se reflejaría en la evaluación, tanto del aprendiente como de la estrategia aplicada. Al respecto, se cita a Pablo Ríos Cabrera ya que es muy puntual al establecer que

La educación no termina con la adquisición de conocimientos, sino que abarca las actitudes y los valores; es decir, la formación integral del individuo dentro y fuera de la escuela. Desde esta perspectiva, la evaluación supone un proceso reflexivo, cualitativo y explicativo; orientado a procesos, es una evaluación centrada en el análisis y la comprensión e interpretación de los procesos seguidos para el logro de un producto y no únicamente en los resultados. (Ríos Cabrera, 2008, pág. 3)

Quizás el mejor soporte de ese argumento, son los hechos que se han relatado en esta tesis, no hay un mayor mérito, ya que como se apunta líneas arriba, es la naturaleza misma de la asignatura. En el ANEXO 7, en la página 135, pueden revisarse las evidencias obtenidas a partir del proceso descrito.

Sobre los resultados de esta estrategia, se recupera dos entrevistas breves hechas a dos maestras de la academia de Química, quienes ya tienen más de dos décadas en el NMS y con quienes se compartió el Proyecto Aula: la Maestra Juana Izquierdo Domínguez, quien es la presidente de la Academia de Química del CECyT Miguel Bernard, tiene 33 años como docente y fue la maestra del grupo con el que se trabajó. Al respecto de la evidencia final y los resultados en su materia dijo:

Ellos involucraron mucho la materia de química y no la dejaron sin tomarla en cuenta e hicieron productos muy bonitos, sobre todo funcionales donde se notó la importancia de la química sobre todo en el ámbito cotidiano. Nos ayudó a mejorar. También sobre todo que ellos entendieran la importancia que tiene la materia en todo lo que ellos tienen o que está a su alrededor. Considero que sí, se logran mejoras (en la asignatura). (IZQUIERDO Domínguez, 2014)

Complementando al respecto, la maestra Guadalupe Colín Tovar, con 22 años en esta Academia, también se involucró con el proyecto y comentó lo siguiente:

Me pareció muy bueno el trabajo de los alumnos con respecto a mi materia, se centraron en el proyecto y lo desarrollaron con las herramientas que les da la carrera de Diseñador Gráfico. Presentaron trabajos muy bien realizados.

(Les ayudó a mejorar en Química) porque es una estrategia de elaboración centrada en el aprendizaje. En el video realizan todo el proceso, lo graban y lo complementan con una presentación *power point*. Eso les ayudó mucho, entonces sí es posible aplicarla a cualquier tipo de actividad, ya sea áreas básicas, tecnológicas o humanísticas. (COLÍN Tovar, 2014)

Las entrevistas pueden ser encontradas transcritas y con audio original en el ANEXO 6, en la página 133.

Si bien puede discutirse que la evaluación de Química solo tome en cuenta un porcentaje para esta actividad, finalmente, el hecho de que maestras que lleven tanto tiempo en el NMS y den un testimonio de mejoría notable por la intervención de esta estrategia, bien vale la pena considerarla por su potencial.

Sirva una cita a manera de conclusión: Ríos Cabrera retoma a Mauri en un aspecto muy importante para obtener los productos que faciliten la adquisición de la competencia

Para que el aprendizaje tenga este carácter estratégico, es necesario que los partícipes del proceso educativo compartan unos objetivos claros y útiles, esto es, que les sirvan para planificar y orientar sus acciones. Deben tener también unos criterios e indicadores de evaluación explícitos que les ayuden a valorar los progresos (Ríos Cabrera, 2008, pág. 3)

El trabajo es de todos y de todos depende hacerlo funcionar.

CONCLUSIONES

Hay una frase de Alvin Toffler que dice que el analfabeta del siglo XXI es aquel que no puede aprender, aquel que no puede desaprender y ese que no puede reaprender. El trabajar con maestros de diferentes generaciones me ha dejado en claro ese concepto, cuando uno deja el deseo de querer renovarse uno muere, al menos, profesionalmente.

La experiencia docente ha sido muy revulsiva en estos años: es difícil a veces, despegarse de hábitos o de la zona de confort; la dificultad para comprender la diferencia entre enseñar y generar el aprendizaje puede ser compleja, pero dependerá de la disposición, la cognición y habilidades de cada quien, sin embargo, tiene su parte importante el contexto, la institución, los actores del proceso.

Este trabajo me ha permitido repasar ese proceso de cambio, de disfrutar el aula y de crecer. En ese recorrido, y a partir de la estructura de la tesis, estas son mis conclusiones:

Sobre el Capítulo 1: Diagnóstico socio-educativo.

1. En el entorno que se ha descrito en este documento, se puede ver que hay una situación bastante fácil con respecto al contexto y equipamiento que se cuenta en la escuela (guardando las debidas proporciones). Los mismos alumnos se dan cuenta de la oportunidad y están dispuestos aprovecharla, aunque el futuro laboral para todos sea incierto.
2. Por otra parte, a pesar de una situación holgada en cuanto a recursos, no exenta a la escuela de problemáticas comunes como son la reprobación o el choque de caracteres entre el estudiante y las asignaturas que se siente obligado a estudiar.
3. La situación descrita en el punto 2 da una serie de detonaciones para crear propuestas estratégicas, en particular la que aquí se ha presentado y que podemos ser optimistas: funciona, pero puede mejorarse mucho.

4. Una lección que deja el aprendizaje por competencias, es que al tener un trabajo más profundo con el aprendiente, también se recibe aprendizaje, ya que ellos son los que realmente hacen legítimo si los contenidos son actuales, si deben actualizarse o son anquilosados. También enseñan valores, como la humildad: por la dificultad de asumirla o de renunciar al ego como docente. Y quizá la lección más importante: ellos muestran el camino para ser guías, a veces se puede ver, a veces no, a veces la labor docente misma dificulta ese sendero.

Sobre el Capítulo 2: Fundamentación didáctico- pedagógica.

5. Con respecto a los contenidos y las estrategias para llevarlos a cabo, es sorprendente como los fundamentos pedagógicos pueden mantenerse actuales, tanto en la aplicación práctica así como en la influencia que han ejercido en muchos autores y que han logrado hacerlas más comprensibles, más adaptables e incluso, más amistosas con el entorno escolar.
6. Puede ser un detonante el confrontar al estudiante con lo que se dice en estos fundamentos. Ejercer la docencia es, sin duda, una de las acciones que más se acercan a la naturaleza del adolescente, y a su personalidad compleja y llena de contradicciones, y asimismo, es la invitación a tomar el riesgo de encajar su perfil en lo que los postulados afirman sobre este ser tan variante pero al mismo tiempo, tan típico.
7. El mejor apoyo pedagógico que el alumno obtiene en un trabajo es la práctica misma, y es el trabajo del profesor no sólo debe consistir en la exposición o en la gestión del contenido, sino de iniciar al alumno en el manejo de distintos programas, en guiarlo en la observación como un respaldo a su propio desarrollo audiovisual y construir en la realidad el mundo que él mismo visualiza al obtener información de materias ajenas a esta, pero que la alimentan para que ambas se conjunten en el aprendizaje del alumno.
8. Otra reflexión que queda es el cambio ¿cómo será el futuro? ¿Las técnicas generarán nuevas teorías? ¿Las teorías nos harán generar nuevas mecánicas para el aprendizaje del alumno? Siempre hay que pensar de forma universal,

pero es cierto que las entrañas de este trabajo hablan de algo muy técnico, y a veces esos son los principios que permanecen y que dictan el orden alrededor de ellas. Hay que observar los nuevos cambios en los planes de estudio, en lo que lo técnico permanece y las humanidades siempre se ven amenazadas. Por ello la necesidad de ser incluyente.

Repasando el Capítulo 3: Secuencia didáctica, estas son las conclusiones.

9. Hay una frase en la película *Contacto* (Zemeckis, 1997) cuando a la astronauta le dan una cápsula de cianuro; el que se la da le dice “Hay miles de razones que se nos ocurren para que se la tome, pero se la damos para todas esas razones que no se nos ocurrieron”. Y así son las estrategias y la docencia. Se puede planear, crear complejos y completos sistemas de evaluación o de secuencias didácticas, pero nunca se estará completamente preparado para un alumno que simplemente amaneció con una mala idea y la actitud para llevarla a cabo.
10. Tampoco hay que olvidar que una estrategia debe considerar comprender las condiciones y contexto del alumno (hasta un cierto límite, en el cual afectemos al resto del grupo en beneficio de un solo estudiante), porque hay veces que el factor humano puede crear una brecha importante entre lo planeado y lo que en la realidad ocurre.
11. En estos tiempos se ha aclamado de forma importante la presencia de la tecnología en la vida de los jóvenes y cómo ésta debe formar parte de toda planeación. No debería ser una regla o una norma definitiva. Hay una anécdota al respecto: En un centro de alto rendimiento deportivo, uno de los doctores comentaba una peculiaridad en el sistema de salud de Estados Unidos, decía que la razón por la que llegaban a contratar a doctores mexicanos era por las condiciones en las que se preparaban. Mientras que un doctor americano tenía una sólida educación apoyada por el manejo de distintos aparatos en la práctica médica, un doctor con estudios en México sabía qué hacer si había un apagón o las máquinas no estuviesen disponibles.

Con respecto al Capítulo 4: Plan de evaluación, he aquí las reflexiones.

12. Durante la elaboración de esta propuesta, se han escuchado y creado debates con respecto a la evaluación, principalmente en el rubro de la calidad contra la cantidad, y la prioridad que deben tener sus distintas categorías, porque hay quienes le dan mayor crédito a lo Formativo, sin embargo, el espectro Sumativo es lo que permite revisar el alumno en un parámetro universal. La evaluación siempre será complicada.

13. En la película *Armageddon* (Bay, 1998) hay una discusión entre un líder de proyecto del viaje espacial y uno de los doctores. Al parecer la discusión se centra en si es posible determinada maniobra. El líder del proyecto insiste en que sí es posible, el doctor que se opone le pregunta al líder

- ¿En qué se basa?
- En uno de mis asesores
- ¿quién es su asesor?
- El Dr. Smith (por decir algún nombre)
- Pues no debería confiar en un doctor cuya calificación en aeronáutica fue un 6.

El fin de esta anécdota es para ilustrar lo polémico de la evaluación, en un término cualitativo, todos son doctores especialistas en un programa espacial, pero en un término cuantitativo, es posible discriminar a uno de ellos por sus habilidades dentro de un problema determinado.

14. Hay que hacer la evaluación. En este trabajo se hace muestra de ello, pero con la consciencia de que puede mejorarse basándose en los aprendizajes que va dejando cada semestre.

Dentro de las conclusiones generales se tiene:

15. La reforma definitivamente motiva a abandonar el área de confort que frecuentemente se presenta en el cuerpo docente. El hecho de tener que planear tanto contenidos hasta evaluaciones nos hace reflexionar sobre las muchas actividades del quehacer docente: no hay que detenerse en una sola estrategia que muestra resultados positivos, siempre hay que estar pensando en planes alternativos, opciones.

16. Lo que queda en el aprendizaje del diseño y en general, de todos los cursos en donde se ven programas, TIC o apoyos tecnológicos, es que el motor de todos ellos es la mente. Las computadoras podrán tener los programas de diseño, pero el diseñador sigue siendo el alumno, y de hecho, puede llegar a prescindir de ellas. Había diseño antes que computadoras.

17. Una lección valiosa para tomar en cuenta en cualquier fundamento para el aprendizaje. El aprendizaje siempre ha estado ahí, la tecnología sólo es un apoyo, el humano permanece. No debe entenderse que hay una oposición hacia la tecnología, sería absurdo cuando el presente trabajo se ha basado en una materia cuya naturaleza es esa, sin embargo, no hay que olvidar que el aprendizaje ha evolucionado pero no deja atrás su recurso más importante: el ímpetu del estudiante.

Para terminar, como última conclusión, es el aspecto del modelo de competencias: aún le falta mucho por trabajar, el camino es bueno, y a todo lo nuevo hay que darle oportunidad. Por experiencia propia se puede atestiguar que la comunidad de aprendizaje se encuentra motivada y aprendiendo, después de todo, eso es por lo que uno está aquí.

REFERENCIAS.

Bibliografía:

Ausubel, D. P. (1976, 1981). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Trillas, España.

Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Madrid, Paidós.

Badillo Pérez Xóchitl , M. D. P. D. (2009). Programa de estudios de Literatura y Contemporaneidad para tercero semestre E. d. M. Secretaria de Educación Pública, SEP.

Barba, M. (2002). Pedagogía y relación educativa. México, UNAM.

Bishop, F. (2006). Dibujar cómics. Berlín, Taschen Benedikt.

Fernández Díez, F. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona, Paidós.

Gómez, G. O. (2010). Habilidades básicas del pensamiento. México, Cengage.

Lluch, G. (2006). Del relato audiovisual al literario. Enseñar literatura en secundaria. C. B. A. D. Plaja. Barcelona, GRAO.

Lomas, C. (2002). Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras. México, Paidós

Marqués, P. (1999). Concepciones sobre el aprendizaje Barcelona, UAB.

McKee, R. (2013). El guion. Madrid, Alba.

Moreno, S. L. (1997). La experiencia interna del maestro: un aspecto descuidado en la formación de profesores universitarios en Desarrollo del potencial humano México, Trillas.

Posada Álvarez , R. Rodolfo Currículo y aprendizaje en la formación superior fundamentados en competencias, UPN.

Pozo, J. I. (1989, 1997). Teorías cognitivas del aprendizaje. . España, Morata.

Romanguera, J. (1989). El cine en la escuela: elementos para una didáctica. Barcelona, EUMO.

Thompson, R. (2001). Manual de montaje cinematográfico. Madrid, Plot Ediciones

Vale, E. (1986). Técnicas de guión para cine y televisión. Barcelona, Gedisa.

Wilson, J. D. (1995). Como valorar la calidad de la enseñanza. Madrid, Paidós.

Hemerografía:

Cárdenas, C. Acercamiento al origen del constructivismo. Sinéctica. No. 24 febrero-julio 2004. México.

Ríos, Cabrera, Pablo Evaluación en tiempos de cambio. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Caracas, Venezuela. UPN-COSDAC, 2008. México.

VA. Dibujarte. México, Editoposterque. 2012, 2014

Documentos institucionales:

CERTIDEMS (2012). Guía para llevar a cabo el proceso de certificación de competencias docentes para la EMS. ANUIES, ANUIES.

DEMS/IPN (2008). Programa académico: técnico en Diseño Gráfico Digital. DEMS, IPN.

SEP (2008, 2009). Acuerdo 442 y 444 SEP, Diario Oficial de la Federación

Internet instituciones:

IPN. Aula Polivirtual. México: IPN, 2011. Recuperado el 3 marzo, 2014, disponible en <http://www.polivirtual.ipn.mx/carreras/cecyt2/menus/objetivo.html>.

IPN. Perfil de ingreso Diseño Gráfico Digital. México: IPN, 2009-2010 Recuperado el 3 marzo, 2014, disponible en <http://www.ipn.mx/mediasuperior/Paginas/Tec-Dis-Gra-Dig.aspx>.

IPN. Proyecto Aula. México: IPN, 2009-2010 Recuperado el 3 marzo, 2014, disponible en <http://www.dems.ipn.mx/Paginas/Docentes/PROYECTO-AULA.aspx>.

IPN. Unidad de aprendizaje: expresión oral y escrita. México: IPN, 2008
Recuperado el 3 marzo, 2014, disponible en
http://www.cecyt11.ipn.mx/Documents/estudiantes/guia_estudio/GUIA_EOYE__EX P13BCD.pdf.

IPN. Unidad de aprendizaje: expresión oral y escrita II. México: IPN, 2008
Recuperado el 3 marzo, 2014, disponible en
http://www.cecyt11.ipn.mx/Documents/estudiantes/guia_estudio/GUIA_EOYE_II_1 3BCD.pdf.

SEP. Programas de estudio. México: SEP, 2011 Recuperado el 3 marzo, 2014, disponible en http://www.dgb.sep.gob.mx/02-m1/03-iacademica/01-programasdeestudio/documentobase/doc_base_032012_rev01.pdf.

UAM. Recursos digitales de información. México: UAM, 2011 Recuperado el 9 junio, 2014, disponible en
http://www.bidi.uam.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=62:citar-recursos-electronicos-normas-apa&catid=38:como-citar-recursos&Itemid=65.

UNAM MADEMS.MADEMS Español. México: UNAM, 2007. Recuperado el 3 marzo, 2014, disponible en
http://www.cuaed.unam.mx/posgrado/madems_espanol/.

Internet:

Alicea, S. Los cinco ángulos de perspectiva de la fotografía. Puerto Rico, 2012 recuperado 15 abril 2014 disponible en <http://www.aprendefotografiadigital.com/afd/2012/02/13/angulos-de-perspectiva/#.U64DFvI5OSq>.

Áviles, K. Otorgan reconocimiento a proyecto aula de IPN. México: La Jornada 2013 recuperado 15 abril 2014 disponible en <http://www.jornada.unam.mx/2013/01/04/sociedad/037n2soc>

Calzadilla, M. E.. Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación Venezuela, Universidad Pedagógica Experimental Libertador.2009 Recuperado el 11 de septiembre 2014 disponible en aprendizajesemivirtual-ese.com.mx/

Diseño Audiovisual Gráfico. Diseño gráfico en cine. Storyboard. Madrid: Diseño audiovisual gráfico, 2005-2013 Recuperado el 16 mayo, 2014, disponible en <http://diloengrafico.wikispaces.com/Dise%C3%B1o+Gr%C3%A1fico+en+cine.+Storyboard>.

Educación Artística. Características del storyboard. México: Educación artística, 2013 Recuperado el 16 mayo, 2014, disponible en <http://educacionartisticacine.blogspot.mx/2013/03/caracteristicas-del-storyboard.html>.

Molinari, C. Encuadre y movimientos de cámara. Argentina, 2011. Recuperado el 8 mayo, 2014, disponible en <http://www.molinaripixel.com.ar/notas/2011/encuadre-y-movimientos-de-camara/>.

Nemours. Datos concretos sobre las DOS.EEUU: Nemours, 2010,2014. Recuperado el 27 junio, 2014, disponible en <http://www.nemours.org/content/dam/nemours/www/filebox/service/preventive/nhps/resource/fivetwoone/parent2spn.pdf>.

Pérez Rufí José Patricio, G. P. F. J. YouTube: Tendencias en visitas y perfiles de usuarios. España: Asociación española de investigación de la comunicación, 2012 Recuperado el 14 mayo, 2014, disponible en http://www.ae-ic.org/tarragona2012/contents/comunicacions_cd/ok/368.pdf.

Sketch Up. Sketch Up Advanced Camera Tools: Moving and aiming an ACT camera. EEUU: Trimble navigation limited, 2013 Recuperado el 15 mayo, 2014, disponible en <http://help.sketchup.com/en/article/1220896>.

Vargas Beal, X. El aprendizaje y el desarrollo de las competencias, 2005 recuperado el 11 septiembre, 2014, disponible en www.arquepisteme.iteso.mx/reportesobrelascompetencias.doc

Whitehurst, A. Basic 3 Point Lighting .EEUU: Creative Commons, 2010 Recuperado el 6 mayo, 2014, disponible en <http://www.andrew-whitehurst.net/3point.html>

Películas:

Building Universes. [audiovisual extra] producción por Pixar. Staton, A. Hollywood CA, Pixar, 2009 1 DVD (20 mins), son, color, DVD .

Toy story 3. Cine-explore [audiovisual extra] producción por PIXAR. Unkrich, Hollywood CA, Pixar, 2010 1 DVD (10 mins), son, color, DVD.

Harry Potter and the half-blooded prince. [película] producción por Warner Bros. Yates, D. EEUU Inglaterra, WB, 2009. 1 DVD (145 mins), son, color, DVD

Entrevista:

Cancino, G. (2014). Entrevistas Guadalupe Colín Tovar y Juana Izquierdo Domínguez.

ANEXOS.

ANEXO 1: PROGRAMAS DE DISEÑO

1. Plan de estudios de Técnico en Diseño Gráfico Digital

PROGRAMA ACADÉMICO

Rama del Conocimiento:

Físico-Matemáticas:	X
Médico-Biológicas:	
Ciencias Sociales:	

Modalidades:

Modalidad Presencial:	X
Modalidad a Distancia:	

Unidad(es) Académica(s) donde se imparte:

 Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos No. 2
"MIGUEL BERNARD"

**TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
RICFMPA 38**

MARCO DE REFERENCIA DEL CURRÍCULO

1. MODELO EDUCATIVO

Se centra en procesos de formación en niveles de estudio y en la formación continua y permanente, cuya característica esencial es el estar centrado en el aprendizaje, considerando lo siguiente:

- Promover una formación integral y de alta calidad científica, tecnológica y humanística.
- Combinar equilibradamente el desarrollo de conocimientos, actitudes, habilidades y valores.
- Proporcionar una sólida formación que facilite el aprendizaje autónomo, el tránsito de los estudiantes entre niveles y modalidades educativas, instituciones nacionales y extranjeras, así como, hacia el mercado de trabajo.
- Se exprese en procesos educativos flexibles e innovadores y su relación con el entorno.
- Permitir que los egresados sean capaces de combinar la teoría y la práctica para contribuir al desarrollo sustentable de la Nación.

Dicho modelo pretende promover una educación de calidad tomando en cuenta aspectos sustantivos como son: equidad, pertinencia, relevancia, eficiencia y eficacia. Con procesos educativos que tengan una mayor correspondencia entre los contenidos y resultados del quehacer académico, ante las necesidades y expectativas de la sociedad y de los estudiantes, con programas que permitan cumplir los objetivos institucionales de manera eficaz y eficiente, así como, oportunidades equitativas para el ingreso y en un sentido más amplio de la equidad, para la permanencia de los estudiantes mediante estrategias que faciliten la adquisición de las herramientas necesarias para que en todos los niveles aprendan a lo largo de su vida, tengan las bases para su actualización permanente y adquieran las competencias para una práctica exitosa de su profesión en el ámbito local, nacional e internacional, con las oportunidades para crecer y desarrollarse en el plano humano y social.

Los elementos principales en los cuales se sustenta la propuesta del Modelo Educativo en el IPN son:

- **Centrado en el aprendizaje.** El estudiante como el centro de la atención del proceso académico, un individuo que construye su propio conocimiento con el apoyo y la guía de sus profesores, que

diseñan y definen sus propias trayectorias e intensidades de trabajo dejando de lado la concepción tradicional del estudiante como un ente abstracto, receptor de conocimientos y de información.

- **Promueve una formación integral y de alta calidad científica, tecnológica y humanística, combine equilibradamente el desarrollo de conocimientos, actitudes habilidades y valores,** en donde se considere el desarrollo armónico de todas las dimensiones del estudiante, aplicados tanto, a la formación de contenidos como propios de la profesión y de los conocimientos básicos que proporcionen las herramientas intelectuales básicas para el aprendizaje permanente y la resolución de problemas en donde se requiera la aplicación integral de diversas disciplinas.
- **Que proporcione una sólida formación y facilite el aprendizaje autónomo del educando por sí mismo,** primero con la guía de sus profesores y posteriormente sin ella, de manera que la institución se convierta en un espacio al cual pueda recurrir el estudiante para actualizar sus conocimientos, desarrollar y mejorar sus cualidades humanas, mantenerse vigente como profesional y ciudadano, pero también como una persona con capacidad de hacer todo ello de manera independiente.

> Que se exprese en procesos flexibles, innovadores, que permita el tránsito de los estudiantes entre niveles educativos y cuente con múltiples espacios de relación con el entorno, considerando para ello, la diversidad de condiciones económicas y sociales de los estudiantes, sus capacidades y ritmos de aprendizaje. Por lo que también, la flexibilidad se expresa en un currículum que ofrezca trayectorias formativas múltiples y opciones de dedicación variable. Sin poner en riesgo la calidad de la formación a través del apoyo permanente y servicios integrales en beneficio del aprendizaje, diferenciados de acuerdo con las necesidades formativas y condiciones de los estudiantes.

> Que forme bajo diferentes enfoques culturales y que capacite a los individuos para su incorporación y desarrollo en un entorno internacional y multicultural. Incluye la internalización en la formación de los estudiantes, de manera tal que les permita desarrollarse en

un mundo multicultural o bien la asimilación de la dimensión internacional a la esencia, identidad y cultura de la institución requiriéndose para ello la disposición al cambio y a la transformación a programas flexibles y normatividad que facilite el reconocimiento de créditos y la revalidación de

estudios realizados en otras instituciones educativas, y la participación en programas y proyectos que desarrollen competencias, actitudes y habilidades de tal manera que formen a los estudiantes para su incorporación al entorno local, nacional e internacional.

> Que permita que sus egresados sean capaces de combinar la teoría y la práctica, y contribuyan al desarrollo sustentable de la Nación. Privilegia los contenidos y estrategias que combinen adecuadamente la formación teórica y la práctica, concordante con los avances de la ciencia y la tecnología, la realidad del ejercicio profesional, así como, el conocimiento del entorno.

En resumen el actual Modelo Educativo en el Instituto Politécnico Nacional (IPN), propone un proceso educativo centrado en el estudiante, orientado a la formación integral y de alta calidad; en consecuencia se hace necesario incorporar modelos que fortalezcan el desarrollo de competencias genéricas del estudiante con planes y programas de estudio que garanticen la interrelación con los sectores productivos, educativos y sociales; que sean formativos, flexibles, con metodologías de enseñanza que otorguen prioridad a la innovación, capacidad creativa y a una formación que capacite a sus egresados para un aprendizaje a lo largo de la vida, así como, para un ejercicio profesional exitoso, tanto nacional como internacional.

En el ámbito institucional el Modelo de Integración Social, plantea una amplia perspectiva hacia las funciones sustantivas de extensión, investigación y vinculación, con el objetivo de enriquecer la relación con el entorno a fin de aprender de él y permitir el autofinanciamiento de las escuelas, centros y unidades del Instituto.

2.- FUNDAMENTACIÓN

La carrera de Técnico en Diseño Gráfico Digital considera el impulso de los sectores productivos en dos ámbitos principales la comunicación gráfica y el uso de medios digitales a través del uso de las TIC.

En México se han desarrollado las Políticas Públicas en relación al uso de medios digitales (Asociación Mexicana de la Industria de Tecnologías de 2009), en este informe retoma especial relevancia la formación de recursos humanos en el ámbito de la comunicación gráfica digital. La industria gráfica en Latinoamérica está actualmente liderada por Brasil, seguido por México y Argentina. El sector está integrado por empresas pequeñas y medianas con 54,000 empresas y 600,000 empleos de buena calificación. El valor bruto de la producción gráfica en América Latina es de 40,000 millones de dólares anuales. Los segmentos claves son la conversión de etiquetas, empaques, materiales de seguridad e impresos publicitarios. De acuerdo a la Conlatingraf la impresión digital y la serigrafía marcan que, en 2011, éstas habrán crecido 40% en la región. Si desagregamos su crecimiento por tipo de bien gráfico producido, vemos que para los próximos cinco años la

impresión en folletería por sistemas tradicionales crecerá 3%, en tanto la digital lo hará en 23% y en libros un 32% (Zamora Contreras, 2009)

El planteamiento de la creación de la carrera de Diseño Gráfico Digital, está soportada en una investigación documental y de campo, que permitió determinar la pertinencia en el Nivel Medio Superior del IPN. Como parte de la investigación documental se consideraron los estudios realizados por la Unidad Politécnica de Integración Social¹, responsable del seguimiento de los egresados, quienes reportan que existe un 22.6% de estudiantes que optaron por una Institución diferente al IPN, para formarse como profesionistas en Diseño Gráfico, este referente generó una opinión favorable tanto en alumnos como en docentes para atender esta necesidad. El 35% de alumnos encuestados a través del instrumento aplicado en el 2007, manifestó su deseo de contar con la especialidad de Diseño Gráfico para integrarse al campo laboral en el área de las Artes Gráficas como Técnico

Profesional². Los docentes con este nuevo enfoque, asumen el reto de capacitarse y atender la demanda de estos jóvenes en los cuales se observan habilidades y potencial para la especialidad.

Por lo anterior, el CECyT 2 "Miguel Bernard Perales", se dio a la tarea de realizar el estudio sobre la oportunidad que representa la carrera de Técnico

¹ Resultados estadísticos reportados a la Dirección de Egresados y Servicio Social. Encuesta de inserción al nivel superior. 2000-2007.
² Resultados Encuesta de Sondeo a la comunidad estudiantil en el 2007. (Anexo 1)

contexto y circunstancias del mundo actual, motivando su permanencia y éxito en sus actividades académicas.

Por último, la formación la carrera de Técnico en Diseño Gráfico Digital se desarrolla en las instalaciones del CECyT N°2 "Miguel Bernard" durante tres años, en periodos de seis meses y se imparte de manera presencial, en un horario determinado y con sesiones preestablecidas. Para ello, se cuenta con laboratorios equipados con MAC, Proyector y con conexión a Internet.

La metodología que utilizan los profesores es eminentemente práctica y constructiva, bajo un enfoque por competencias, cuentan con la guía de tres docentes por grupo (40 alumnos), lo cual hace más dinámica la interacción y personaliza la atención de los alumnos, y por otra parte, que se abarcan más áreas de conocimiento con diferentes enfoques. La resolución de dudas y preguntas en el mismo momento de la sesión, así como, las evidencias que son generadas por los alumnos pueden ser revisadas en tiempos y formas.

Las actividades que se realizan dentro de los talleres se ven enriquecidas con actividades en línea las cuales representan un 30%. También se realizan diversas prácticas profesionales con diversas empresas dedicadas al diseño gráfico, asociaciones civiles y fundaciones culturales, con lo cual se fomentan el desarrollo de competencias laborales

multimedia	Interactivos para entretenimiento (videojuegos) P.D. Diseño de bloques interactivos para mercadotecnia. P.D. Conocer los proyectos multimedia para mercadotecnia. P.D. Integrar proyectos empresariales contextualizados en su entorno.
------------	--

PERFILES CURRICULARES

4.-PERFIL DE INGRESO

Conocimientos básicos en unidades de aprendizaje afines y de computación básica, razonamiento lógico, creatividad, expresión oral y escrita, manejar la interactividad de Internet con un pensamiento crítico y analítico, tener una actitud de servicio, poseer valores éticos y cívicos, disposición para el

trabajo, trabajo en equipo y colaborativo. Disciplina para organizar los tiempos para el estudio, prácticas y revisión de las tareas.

Conocimientos	Aptitudes	Actitudes
Copiar, cortar, pegar y guardar documentos digitales. Búsqueda, selección de información y fuentes digitales. Comprender, expresarse y comunicarse en lenguaje matemático. Dialogar, generar ideas, estructura conocimientos de forma oral y escrita.	Disposición para el trabajo colaborativo y organizado para cumplir en tiempo las actividades requeridas para estudiar e iniciar el aprendizaje y tener interés por el lenguaje matemático. Ser propositivo, perseverante y comprometido con el estudio.	Tolerancia y respeto a la diversidad de opiniones y pensamientos. Ser disciplinado y organizado para cumplir en tiempo las actividades requeridas para estudiar e iniciar el aprendizaje y tener interés por el lenguaje matemático. Ser propositivo, perseverante y comprometido con el estudio.

Requisitos Académicos.

Alumnos dentro de reglamento, con manifiesto interés en el desarrollo de competencias de comunicación visual, compromiso en el estudio.



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

MAIA CURRICULAR DE LAS ÁREAS DE FORMACIÓN INSTITUCIONAL, CENTRICA,
HUMANÍSTICA Y TECNOLÓGICA BÁSICA Y DE FORMACIÓN PROFESIONAL DEL PROGRAMA ACADÉMICO DE
TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
(Módulo Profesional)

MATA DE INGENIERÍA EN CIENCIAS FÍSICO MATEMÁTICAS		PLAN 2006	
ÁREA	SEMESTRE	SEMESTRE	SEMESTRE
ÁREA DE INGENIERÍA EN CIENCIAS FÍSICO MATEMÁTICAS	PRIMERA	SEGUNDA	TERCERA
	CUARTA	QUINTA	SEXTA
ÁREA DE FORMACIÓN INSTITUCIONAL	1.01	1.02	1.03
ÁREA DE FORMACIÓN HUMANÍSTICA	2.01	2.02	2.03
ÁREA DE FORMACIÓN TECNOLÓGICA BÁSICA	3.01	3.02	3.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	4.01	4.02	4.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	5.01	5.02	5.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	6.01	6.02	6.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	7.01	7.02	7.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	8.01	8.02	8.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	9.01	9.02	9.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	10.01	10.02	10.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	11.01	11.02	11.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	12.01	12.02	12.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	13.01	13.02	13.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	14.01	14.02	14.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	15.01	15.02	15.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	16.01	16.02	16.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	17.01	17.02	17.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	18.01	18.02	18.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	19.01	19.02	19.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	20.01	20.02	20.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	21.01	21.02	21.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	22.01	22.02	22.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	23.01	23.02	23.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	24.01	24.02	24.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	25.01	25.02	25.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	26.01	26.02	26.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	27.01	27.02	27.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	28.01	28.02	28.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	29.01	29.02	29.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	30.01	30.02	30.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	31.01	31.02	31.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	32.01	32.02	32.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	33.01	33.02	33.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	34.01	34.02	34.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	35.01	35.02	35.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	36.01	36.02	36.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	37.01	37.02	37.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	38.01	38.02	38.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	39.01	39.02	39.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	40.01	40.02	40.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	41.01	41.02	41.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	42.01	42.02	42.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	43.01	43.02	43.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	44.01	44.02	44.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	45.01	45.02	45.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	46.01	46.02	46.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	47.01	47.02	47.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	48.01	48.02	48.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	49.01	49.02	49.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	50.01	50.02	50.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	51.01	51.02	51.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	52.01	52.02	52.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	53.01	53.02	53.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	54.01	54.02	54.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	55.01	55.02	55.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	56.01	56.02	56.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	57.01	57.02	57.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	58.01	58.02	58.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	59.01	59.02	59.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	60.01	60.02	60.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	61.01	61.02	61.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	62.01	62.02	62.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	63.01	63.02	63.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	64.01	64.02	64.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	65.01	65.02	65.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	66.01	66.02	66.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	67.01	67.02	67.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	68.01	68.02	68.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	69.01	69.02	69.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	70.01	70.02	70.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	71.01	71.02	71.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	72.01	72.02	72.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	73.01	73.02	73.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	74.01	74.02	74.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	75.01	75.02	75.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	76.01	76.02	76.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	77.01	77.02	77.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	78.01	78.02	78.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	79.01	79.02	79.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	80.01	80.02	80.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	81.01	81.02	81.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	82.01	82.02	82.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	83.01	83.02	83.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	84.01	84.02	84.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	85.01	85.02	85.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	86.01	86.02	86.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	87.01	87.02	87.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	88.01	88.02	88.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	89.01	89.02	89.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	90.01	90.02	90.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	91.01	91.02	91.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	92.01	92.02	92.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	93.01	93.02	93.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	94.01	94.02	94.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	95.01	95.02	95.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	96.01	96.02	96.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	97.01	97.02	97.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	98.01	98.02	98.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	99.01	99.02	99.03
ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	100.01	100.02	100.03



APROBADO POR EL CONSEJO DE INGENIERÍA Y CIENCIAS FÍSICO MATEMÁTICAS DEL I.P.N. EN SU COMISIÓN DE PLAN DE ESTUDIOS Y CURRÍCULO EL 22 DE DICIEMBRE DE 2006.
CON VIGENCIA A PARTIR DEL ASESORIO DE 2006.

El programa Académico de la carrera de Técnico en Diseño gráfico Digital forma parte del Bachillerato Tecnológico Bivalente, perteneciente al Nivel Medio Superior del Instituto Politécnico Nacional y a la Rama del Conocimiento de Ingeniería y Ciencias Físico Matemáticas.

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

RELACIONE DE UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS CORRESPONDIENTES AL PROGRAMA ACADÉMICO DE
TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
(MODALIDAD PRESENCIAL)

PLAN 2008

UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS	PARA IMPARTIRSE EN EL NIVEL	HT	HP	CR	ÁREA DE FORMACIÓN
OPATIVA 1: COMUNICACIÓN Y LIDERAZGO	SEGUNDO NIVEL, TRONCO COMÚN	3	0	3.37	CIENT. HUMANIST. Y TECNOL. BÁSICA
OPATIVA 1: APLICACIÓN ARTÍSTICA	SEGUNDO NIVEL, TRONCO COMÚN	3	0	3.37	CIENT. HUMANIST. Y TECNOL. BÁSICA
OPATIVA 1: TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO	SEGUNDO NIVEL, TRONCO COMÚN	3	0	3.37	CIENT. HUMANIST. Y TECNOL. BÁSICA
OPATIVA 2: ELEMENTOS GRÁFICOS CORPORATIVOS	TERCER NIVEL	1	2	3.37	ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
OPATIVA 2: ELEMENTOS DE INFOGRAFÍA	TERCER NIVEL	1	2	3.37	ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
OPATIVA 3: ELEMENTOS GRÁFICOS DE ENVASES	CUARTO NIVEL	1	2	3.37	ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
OPATIVA 3: APLICACIONES FUNCIONALISTAS	CUARTO NIVEL	1	2	3.37	ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
OPATIVA 4: DESARROLLO DE ESPACIOS PUBLICITARIOS	QUINTO NIVEL	1	2	3.37	ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
OPATIVA 4: ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA	QUINTO NIVEL	1	2	3.37	ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
OPATIVA 5: INTEGRACIÓN DE PROYECTOS EMPRESARIALES	SEXTO NIVEL	1	4	5.62	ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
OPATIVA 5: GESTIÓN DEL DISEÑO (OPCIÓN CURRICULAR DE TITULACIÓN)	SEXTO NIVEL	1	4	5.62	ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL

AUTORIZADO POR LA COMISIÓN DE PROGRAMAS ACADÉMICOS DEL CONSEJO GENERAL CONSULTIVO DEL IPN, EN SU SESIÓN ORDINARIA N.º 18, DEL 20 DE ABRIL DE 2008.
CON INFORMACIÓN A PARTIR DEL MES DE JUNIO DE 2008.

M. en C. FERNANDO ZARATE GARCÍA
DIRECTOR GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

13.- EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación del aprendizaje se realiza durante todo el proceso de enseñanza, busca tomar en cuenta el desempeño de los estudiantes en un contexto profesional, social, disciplinar, dinámico y multidimensional. Tomando en cuenta tanto el proceso, como los resultados, lo cual se traduce en una retroalimentación cuantitativa como cualitativa y de esta forma se reconocen sus potencialidades, basándose en criterios objetivos y evidencias consensuadas. Todo ello en congruencia con el Modelo Educativo centrado en el aprendizaje con enfoque de Competencias.

Se conforma por tres fases y se clasifica atendiendo principalmente al nivel de información de las competencias que se pretende verificar, en: diagnóstica, formativa y sumativa.

1.- DIAGNÓSTICA

Dicha evaluación se realiza antes de iniciar cada unidad de aprendizaje, verificado el nivel de conocimientos y habilidades que poseen los estudiantes para desarrollar las competencias esperadas. Todo ello, para evitar, supuestos que provoquen una pérdida de tiempo, errores, confusiones y

múltiples dificultades para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otra parte, los resultados no sólo son del conocimiento del profesor, sino también se le proporcionan al estudiante, para que conozcan su punto de partida y la situación en que se encuentra el grupo y por otra parte, adecuar las estrategias didácticas propuestas.

2.- FORMATIVA

Ésta se desarrolla a lo largo del periodo de la unidad de aprendizaje y tiene como finalidad localizar los puntos débiles, los errores y las deficiencias, de modo que el estudiante pueda corregir, aclarar y resolver los problemas que dificultan su progreso.

Cabe destacar que la evaluación formativa no pretende asignarle una calificación al estudiante, pero tampoco pone énfasis en los resultados, más bien se aboca hacia la realimentación y los procesos de aprendizaje, es por ello, que si el estudiante se equivoca, tiene la oportunidad de constatarlo y descubrir, en qué consistió su error y cómo corregirlo y de esta manera asumir la responsabilidad de su propia evaluación, y de adquirir conciencia de la forma como se está dando su aprendizaje y de lo que debe hacer para mejorarlo.

Es por ello que se incluye una valoración continua y sistemática sobre el desarrollo cualitativo y conductual de cada estudiante dentro del contexto individual y grupal, tomando como principios fundamentales los valores

humanos e institucionales que enmarcan la vida académica de la comunidad Politécnica.

3.- SUMATIVA

Es aquella que se realiza al término de la unidad de aprendizaje, con el fin de verificar las competencias alcanzadas, implican un mayor grado de complejidad, ya que no sólo se refiere a los conocimientos que debió haber alcanzado un estudiante, sino también a lo que debe hacer con esos conocimientos, o bien a las habilidades que debe poseer o los procedimientos que debe ser capaz de desarrollar es decir la aplicación de la competencia para la resolución de un problema.

Por otra parte es sustentada por una serie de instrumentos evaluativos como listas de cotejo, rúbricas y la producción de evidencias físicas que permitan cuantificar los alcances obtenidos sobre la prospectiva de competencias estimadas para cada unidad de aprendizaje.

14.- ACTIVIDADES CURRICULARES PARA ACREDITACIÓN Y PROMOCIÓN DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

Las actividades curriculares que se realizan fuera del CECyT "Miguel Bernard" tienen como finalidad enfrentar al estudiante con el medio laboral, lo cual les brinda una experiencia directa con su futuro profesional, tanto en conocimientos, habilidades y actitudes en un contexto real que le permitan problematizar al estudiante.

Por otra parte, cumplen con una variable en su estructura didáctica con relación al entorno donde habrán de desarrollarse externamente (bibliotecas,

ANEXO 1: SINTÉTICOS DE UNIDADES DE APRENDIZAJE DE DISEÑO (CONT)

PROGRAMA SINTÉTICO		
COMPETENCIA GENERAL (DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE) : Composición de Publicaciones Editoriales		
Realiza un Proyecto Editorial a partir de la aplicación de las diferentes herramientas y elementos editoriales por medio de los parámetros establecidos que satisfagan las necesidades del cliente.		
COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDACTICA)	RAP	CONTENIDOS
Elabora diferentes formatos editoriales, utilizando la metodología del Diseño Editorial.	RAP 1. Identifica las características del Diseño Editorial y la clasificación de las publicaciones editoriales para determinar el tipo de formato a utilizar. RAP 2. Utiliza la metodología para la elaboración de distintos formatos editoriales con base a los requerimientos establecidos	I.1. Historia del Diseño Editorial I.2. Funcionalidad I.3. Conceptos editoriales I.4. Clasificación de las publicaciones
Desarrolla un proyecto editorial de acuerdo a las necesidades de comunicación en relación a su cliente.	RAP 1: Integra los elementos editoriales para estructurar el diseño de los formatos editoriales de manera creativa y funcional. RAP 2: Aplica las herramientas editoriales con base a las normas para la composición visual del formato.	II.1. Papel. II.2. Formato y series DIN. II.3. Márgenes, Reticulas, Columna y Método del caracol II.4. Tipografía II.5. Error Editorial II.6. Imagen II.7. Conceptos Editoriales de la Revista.
Organiza los elementos que integran las publicaciones editoriales para el manejo de la información a presentar, con base en las especificaciones establecidas.	RAP 1: Integra los conceptos, elementos y herramientas editoriales a un Proyecto Editorial, mediante un software especializado. RAP 2: Elabora la presentación del proyecto considerando la justificación de los elementos editoriales.	III.1. Software Propuesto (In Design, Page Maker) III.3. Manejo de archivos III.4. Impresión III.5. Metodología III.6. Administración de recursos III.7. Controles de calidad III.8. Finanzas



PROGRAMA SINTÉTICO		
COMPETENCIA GENERAL (DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE) Diseña una propuesta de comunicación visual considerando los elementos semióticos para cumplir con la intencionalidad del mensaje.		
COMPETENCIA PARTICULAR	RAP	CONTENIDOS
Aplica los elementos de la semiótica para integrarlos a la comunicación visual.	RAP 1: Identifica las características de la semiótica para aplicarlas en la comunicación visual. RAP 2: Integra los elementos semióticos, aplicables a la comunicación visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Semiótica • Estructuralismo. • Semiótica Visual. • Conceptualización de los elementos semióticos: Icono, Índice, y Símbolo.
Desarrolla imágenes visuales a partir de iconos semióticos considerando el mensaje a comunicar.	RAP 1: Analiza los elementos semióticos de acuerdo al mensaje a comunicar. RAP 2: Elabora propuestas de comunicación visual considerando los elementos seleccionados en el análisis semiótico.	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción del mensaje visual • Iconos: • Cromático: Color • Lingüístico: Texto • Icónico: Imagen • Análisis Semiótico.
Desarrolla proyectos infográficos aplicando los elementos semióticos para cumplir con las necesidades de comunicación visual.	RAP 1: Analiza los elementos infográficos para la construcción de un mensaje visual. RAP 2: Elabora las soluciones gráficas sustentadas en el análisis semiótico que cumplan con los requerimientos de un proyecto infográfico.	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción del mensaje. • Diseño del mensaje.



PROGRAMA SINTÉTICO: ELEMENTOS DE ESCENOGRAFIA		
COMPETENCIA GENERAL: Diseña elementos y medios de comunicación grafica y visual como elementos de escenografía para la producción obras artísticas, espectáculos escénicos y culturales.		
COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDACTICA)	RAP	CONTENIDOS
<p>I. El espacio escénico y escenográfico</p> <p>Representa los elementos de la escenografía y el espacio escénico en el contexto del arte teatral</p>	<p>RAP No.1: Identifica los conceptos y elementos básicos de la escenografía para el desarrollo de proyectos escenográficos.</p> <p>RAP No.2: Esquematiza el espacio escénico en el contexto de la escenografía.</p> <p>RAP No.3: Integra los elementos y características del teatro tradicional y la importancia de los elementos y componentes de la escenografía en el espacio escénico.</p>	<p>CONCEPTUALES:</p> <p>1.1. Esbozo de la escenografía y el espacio escénico</p> <p>1.2. Elementos y componentes escenográficos.</p> <p>1.3. Elementos corpóreos y no corpóreos.</p> <p>1.4. Elementos de iluminación y efectos especiales.</p> <p>PROCEDIMENTALES:</p> <p>Identifica gráficamente las características de un edificio teatral.</p> <p>Dibuja los elementos escenográficos y distingue sus componentes.</p> <p>ACTITUDINALES:</p> <p>Es atento a la exposición y cumple con los materiales y el trabajo solicitado.</p>
<p>II. El diseño escénico y la producción escénica.</p> <p>Analiza los elementos del diseño escénico a través de una obra teatral y los procesos básicos de producción escénica.</p>	<p>RAP 1. Identifica el análisis dramático, escénico y espacial para el desarrollo de proyectos escenográficos.</p> <p>RAP2. Ordena el espacio de representación teatral para el desarrollo de proyectos escenográficos</p> <p>RAP 3. Estructura las características de la producción escénica para el desarrollo de proyectos escenográficos</p>	<p>CONCEPTUALES: 2</p> <p>2.1. Definición de conceptos del Diseño escénico.</p> <p>2.2. Análisis dramático, escénico y espacial.</p> <p>2.3. El espacio escénico y escenográfico.</p> <p>2.4. Principios de la producción escénica.</p> <p>PROCEDIMENTALES:</p> <p>Ordena, clasifica en distintos organizadores gráficos del espacio escénico. Aplica el análisis dramático de manera textual y visual de una obra y esboza los documentos de trabajo de la producción escénica</p> <p>ACTITUDINALES: Demuestra disciplina y compromiso en la presentación del proceso creativo</p>
<p>III. Proyecto escenográfico.</p> <p>Crea diseños gráficos y visuales congruentes a las necesidades escénicas y escenográficas de obras artísticas espectáculos escénicos y culturales.</p>	<p>RAP No.1: Ordena los elementos del diseño escenográfico para la producción de proyectos escenográficos.</p> <p>RAP No.2: Estructura el plan técnico de escenificación para el desarrollo de proyectos escenográficos.</p> <p>RAP No.3: Desarrolla el proyecto de diseño gráfico y visual para la escenografía de una obra.</p>	<p>CONCEPTUALES:</p> <p>3.1. Elementos del diseño escenográfico.</p> <p>3.2. Diseño, producción, realización y montaje.</p> <p>3.3. Plan técnico de escenografía y anteproyecto.</p> <p>3.4. Carpeta de trabajo de diseño grafico.</p> <p>PROCEDIMENTALES:</p> <p>Estructura procedimientos y procesos que ubican, espacialmente la intervención y la producción creativa del diseño grafico en el espacio escenográfico de la propuesta escénica.</p> <p>ACTITUDINALES: Cumple con las capacidades y habilidades del proyecto en la prácticas estética y artística.</p>

PROGRAMA SINTÉTICO		
COMPETENCIA GENERAL (DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE):		
Desarrolla mensajes audiovisuales en diferentes formatos de acuerdo a los requerimientos de comunicación, comercial, cultural o educativa.		
COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDACTICA)	RAP	CONTENIDOS
Aplica los elementos audiovisuales a través de la historia, entorno o vida propia del estudiante, como alternativa de comunicación.	RAP 1 Identifica las características, tipo y función del audiovisual a través de la historia como elemento de comunicación masiva. RAP 2: Elabora el guión para la integración de mensajes de la creación de elementos gráficos audiovisuales.	<ul style="list-style-type: none"> Características, Tipos y función del audiovisual. Guión Mensajes Elementos gráficos audiovisuales
Desarrolla con software de diseño edición de imágenes, video y sonido para comunicar mensajes.	RAP 1: Identifica las herramientas del software especializado para la obtención de imágenes y fotografías. RAP 2: Edita imágenes, video y sonido por medio del Software para su organización en un medio audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> Ambiente del software Obtención de imágenes Obtención de fotografías Edición de imágenes y fotos
Integra metodologías para solución de proyectos del Diseño Gráfico Digital.	RAP 1: Identifica las necesidades del proyecto grafico digital de audio y video. RAP 2: Desarrolla un proyecto gráfico digital de audio y video para la integración de un mensaje de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> Características de proyecto Importación de imágenes y archivos. Presentación formal de proyecto grafico de audio y video Creación de proyecto



PROGRAMA SINTÉTICO ELEMENTOS GRÁFICOS CORPORATIVOS.		
COMPETENCIA GENERAL	Propone la imagen gráfica corporativa de una organización de su contexto, con ideas y argumentos claros, coherentes y sintéticos.	
COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDACTICA)	RAP	CONTENIDOS
Elabora propuestas de acuerdo a la intención de comunicación de la empresa, en forma ética, responsable y profesional.	I.1. Detecta de elementos clave de comunicación corporativa y su entorno. I.2. Relaciona la forma, textura y color de acuerdo a la intención corporativa. I.3. Integre la normatividad vigente que rige la comunicación visual	<p>Unidad Temática 1. Intención de la comunicación gráfica corporativa.</p> <p>1.1. Elementos de la Identidad Corporativa. a) Producto, b) Servicio c) Marca</p> <p>1.2. Filosofía Corporativa a) Carácter y personalidad de la empresa, b). Misión y Visión c). Valores Empresariales</p> <p>1.3. Imagen Corporativa a) Características, b) Logotipos c). Estilográfico, d) Tipografía e). Imagen f). b) Soportes de comunicación a) Impresa, b). Digital</p> <p>1.4. Soportes de comunicación a) Impresa, b). Digital</p> <p>1.5. Normatividad a) Manual Corporativo b). Componentes del Manual Corporativo Logotipo, tipografía, guía mecánica, papelería empresarial, elementos de refuerzo de publicidad (rotulos de cliente), disposición para sistemas (jacquard), medios de transporte, estructuras de exposición, decoración de oficinas, colores corporativos constantes.</p>
Propone tipografías de acuerdo al mensaje y expresa correctamente la lengua en su forma escrita.	II.1. Describe el desarrollo histórico de la escritura y su impacto en la comunicación. II.2. Elabora bocetos de composición gráfica aplicando los elementos del diseño para el trazo de una tipografía II.3. Elabora tipografía de acuerdo a la intención a comunicar considerando forma, modulación y color.	<p>Unidad Temática 2 Desarrollo e integración de tipografías</p> <p>2.1. Escritura a) Ideográficas b). Fonéticas</p> <p>2.2. La letra como medio de expresión. a) Sentido de forma y comunicación, b). Morfología de la letra, c) Análisis de la forma, d). Líneas de referencia, Modulación horizontal, vertical, oblicua, e). Análisis de la letra f) Rotulo de cliente</p> <p>2.3. Desarrollo de Dummies a) Boceto b). Trazo c). Técnicas de Expresión tradicionales: lápiz, tinta y rotulador, d). Técnicas de Representación Digital. Software de vectorización. Corel Draw.</p>
Aplica los elementos básicos del diseño proponer la imagen corporativa de una organización, aplicando elementos del diseño dentro de su contexto social.	III.1. Organiza la información de las necesidades de comunicación visual del cliente. III.2. Elabora bocetos de composición gráfica de los elementos de la imagen corporativa. III.3. Elabora dummies para presentación final para el cliente de la Imagen Corporativa	<p>Unidad Temática 3. Desarrollo e integración de imagen.</p> <p>3.1. Análisis de la Forma. a) Geometrización b) Retículas</p> <p>3.2. Análisis del Color. a) Psicología del Color b) Psicología del Color c) Armonías</p> <p>3.3. Conformación de la imagen 3.4. Desarrollo de Dummies a) Boceto b) Trazo c) Técnicas de Expresión tradicionales: lápiz, tinta y rotulador d) Técnicas de Representación Digital. Software: Photo shop</p>



PROGRAMA SINTÉTICO		
COMPETENCIA GENERAL (DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE) : Realiza videos aplicando el proceso de desarrollo de producción en archivo, web y/o CD		
COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDACTICA)	RAP	CONTENIDOS
Elabora la estructura para la producción de un video conforme a los procedimientos estándar.	<p>RAP 1: Identifica los elementos de la producción de un video de acuerdo a los estándares.</p> <p>RAP 2: Identifica los procesos, técnicas y Herramientas de producción para la elaboración del storyboard.</p> <p>RAP 3: Realiza el Storyboard respetando la estructura de un guion para la producción de un video.</p>	<p>Antecedentes del video Géneros del Video Elementos del video Planos visuales Dispositivos de conexión Dispositivos de captura Pre-producción Storyboard</p>
Aplica procesos de edición de un video digital para la post producción de un Proyecto digital.	<p>RAP 1: Identifica las Herramientas de Software para la edición de un video de acuerdo al evento.</p> <p>RAP 2: Selecciona los procesos que conforman la edición de un video a partir del Storyboard.</p> <p>RAP 3: Aplica las Herramientas de un Software para la edición de un video de acuerdo al evento.</p>	<p>Ambiente del Software. Herramientas de producción. Transferencia de video. Edición de Fotograma. Edición del video</p> 

Genera un Disco y/o Archivo de Video para la visualización de un Proyecto Digital.	<p>RAP 1: Aplica las herramientas para el ensamble de fotogramas de un proyecto de video.</p> <p>RAP 2: Integra los elementos para la pre visualización y producción de un video en archivo, web y/o CD a partir del Storyboard.</p>	<p>Integración de elementos de Video Pre visualización Render Formato de salida</p>
--	--	---

ANEXO 2. ENCUESTA SOBRE ENTORNO. (OCTUBRE 2012)

	Andamio cognitivo <i>El entorno</i>				
Registro de información. Para registrar la fuente de la cual procede la información, insertamos un comentario en cada celda.					
Distribuimos nuestra información en las tres columnas y la consignamos mediante palabras clave. El propósito es organizar nuestra información para redactar más tarde conforme a algún orden, bien sea por columnas o por reglones.					
		MÁS DE 15 KM APROX	centro	5KM APROX	Comentarios
1	Ocupación y principales fuentes de ingreso de las familias de nuestros estudiantes	Toda la familia aporta o cumple con alguna obligación	papá y mamá, empleado bimbo, enfermera en nacional de psiquiatría	papá, ingeniero, microempresa	Familias nucleares (padre y madre), donde ambos trabajan
2	Servicios básicos a los cuales tienen acceso las familias	agua, luz, teléfono, drenaje, imss, internet, tv, servicio limpia	agua, luz, teléfono, drenaje, tv, internet, servicio limpia	agua, luz, teléfono, tele, drenaje, servicio limpia	Todos los servicios disponibles
3	Problemática ambiental que afecta a la comunidad:	la gente tira basura, animales callejeros.	exceso tráfico, bolsas tiradas de basura	animales callejeros, y el tianguis deja mucha basura	inconsciencia de la gente al tirar basura, animales callejeros.
4	Problemática de salud de la comunidad.	descuido a gente de tercera edad, niños insalubres, no hay clínicas cercanas	no se ve uno de manera evidente	No hay uno evidente	Suelen no ser evidentes, aunque se hab la de niños de la calle.
5	Recreación en la escuela	Hay actividades y participación en las mismas	Hay actividades y participación en las mismas	Hay actividades y participación en las mismas	Sí, se cuenta con ellos y los alumnos participan
6	Violencia en la escuela	en general no he visto	no, no he visto	no, no he visto	no han visto
7	Inseguridad en el entorno de la escuela y	no me ha pasado nada pero de que hay, hay en la	no me ha tocado ni en el entorno escolar, ni por mi casa	de que hay, hay, pero no me ha tocado ni aquí (escuela) ni allá	Se sabe que hay, pero no les ha tocado

	las viviendas	escuela, y por mi casa hay asaltos		(vivienda)	
8	Fortalezas y debilidades de la comunidad académica	Fortalezas: conocen de su asignatura, saben trabajar con alumnos y hacer acuerdos. Debilidades: no siempre se saben explicar, y a veces son desordenados, por ejemplo, al evaluar	fortalezas: la mayoría de los profesores están abiertos a dar asesorías y guía, gran parte del alumnado está comprometido con su preparación. Debilidades: alumando es renuente a hacer tareas, No se ve bien administrada la escuela por las instalaciones, mal ventilada, y falta algo de seguridad para sus diferentes operaciones.	Fortaleza: siempre hay profes dispuestos a ayudar. Debilidad: No se ve bien administrada la escuela, ya que padece falta de recursos.	Fortalezas: los profesores están dispuestos a ayudar y se puede trabajar con ellos. Debilidades: estructura inmobiliaria de la escuela, no se ve bien administrada la escuela

ANEXO 4. MATERIAL DIDÁCTICO.

1. PRESENTACIÓN POWER POINT PARA ESCRIBIR GUIÓN

De la pluma a la cámara

Estructuras particulares

- **TRAMA: UN INICIO, UN MEDIO Y UN FINAL.**

- El conflicto
- El fundamento de verosimilitud

Patrones de la trama

- Amor
- Éxito
- Cenicienta
- Triángulo
- Retorno, regreso
- Venganza
- Conversión
- Sacrificio
- Familia
- Búsqueda

PROCESO

- Idea/tema
- Sinopsis
- Argumento
- Tratamiento
- Guión

La historia.

- Tres páginas u hojas:
- PAGINA UNO. hasta la mitad: el principio.
Contestar la preguntas básicas:
- Quién, cuándo, dónde.
- Protagonista, antagonista, situación, conflicto.

Hjdsnk jshskj
kls/kasse js/nksjtf
jshskjshskj jshskj
jshskjshskj
kls/jks
shskjshskj

La historia

- PÁGINA TRES.
- Final de la historia, resolución de conflictos
- Persecución final
- Beso, reconocimiento, premio
- Nos sirve de faro.

Hd jeywp iioelavii
ewiwofoaiou euey
dufrie ieiifre
idfron dadeiifady
ndvifedolom'leakón
v fóm'endvna'fvm

La historia

- EL RELLENO. Meter a protagonista en problemas, antes de solucionar uno, tener listo el siguiente.
- No exagerar cantidad.
- Zombies, románticas.

CONFLICTO 1
jydfjad s'j'k'kab
elakjda SOBASO
SLKDB'j'k'k'ej d'bl'k'je
d'c'c'p d'c'k'k'ab'k'k'ad

CONFLICTO
j'k'j'f'k'k'ad
f'ó'm'f'ed'm d'ad'n'f'ad
CONFLICTO
N'ó'U'K'N'
N'CV'N'Z'N'K'N'Q'j'k'k'iv
f'ka v'k'k'ik'k'iv'v'
k'ev'k'ik'
CONFLICTO l'k'j'k'f'v'm
v'j'j'f'ad'm'f'jean
k'nd'v'k' d'm'f'ad'v'm
v

CONFLICTO
f'j'k'k'ad
d'f'f'k'k'ad'f'
d'v'f'f'k'k'ad'f'
d'v'f'f'k'k'ad'f' j'j'k'j'ad

La historia

- Una nueva hoja.
- Ir contando nuestra historia en frases breves.
- 50 a 60 frases una película de hora y media aproximadamente.
- Si la frase no aporta o no hace avanzar a la historia, se elimina.

1. Todos llegan a la escuela, es el primer día de clases.
2. Se reúne la pandilla más famosa de la escuela y el líder cuenta cómo pasó su verano.
3. Conocemos la pandilla de las chicas y una nueva se integra, les cuenta que conoció a un chico.
4. Etc.

FORMATO GUIÓN LITERARIO CINEMATográfico

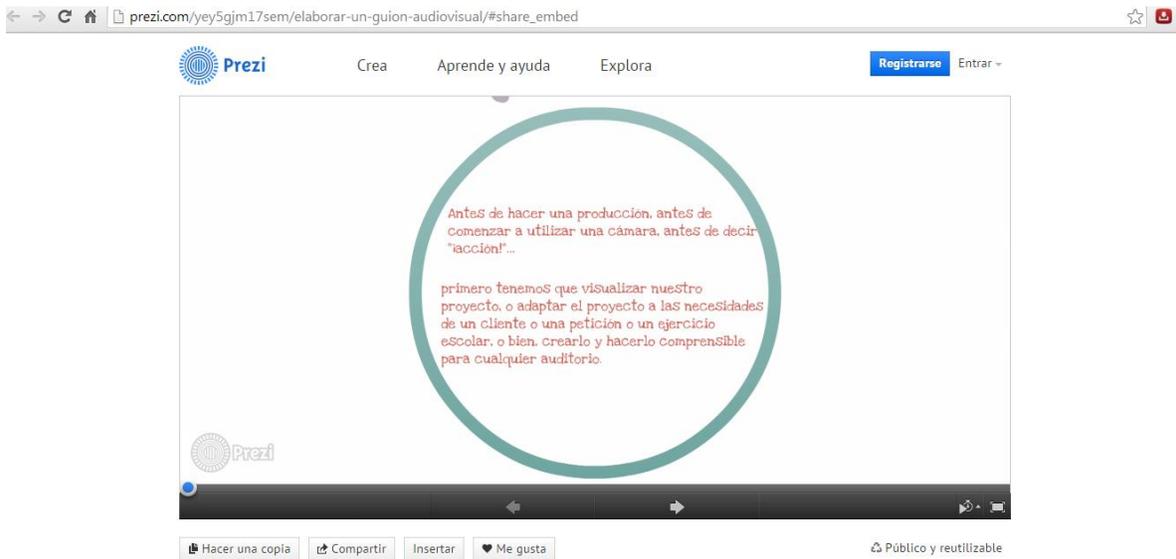
- FADE IN
- 1. INT/EXT. AUTOMÓVIL. DÍA
- Vemos a un JOVEN en un salón sentado, perdiendo el tiempo y garabatea el nombre de Sandy en su cuaderno. En eso entra una CHICA al salón. El JOVEN se queda hechizado, y sigue con la mirada la trayectoria de la CHICA hasta que se sienta en el pupitre justo a un lado de él. Mientras ella se acomoda, alcanza a leer el garabato del cuaderno.
CHICA (AMISTOSA)
¿Sandy? ¡así se llama mi mejor amiga!
JOVEN (sorprendido)
Gasp, eh eh , sí, eh, eh, sí, amiga.
CHICA
¿La conoces? es medio chaparra.
El JOVEN se le queda viendo sin saber que decir, y sólo alcanza a decir no con la cabeza lentamente.
CHICA (VOZ OFF)
Y así conocía tu padre.

DISOLVENCIA NEGROS
(fade out)

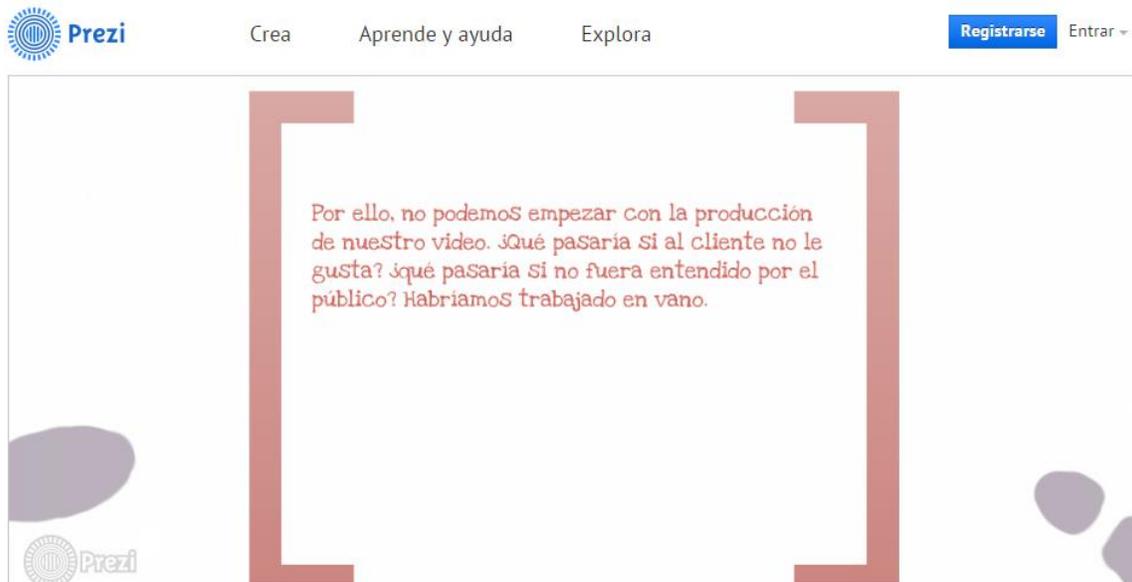
El lenguaje en imágenes.

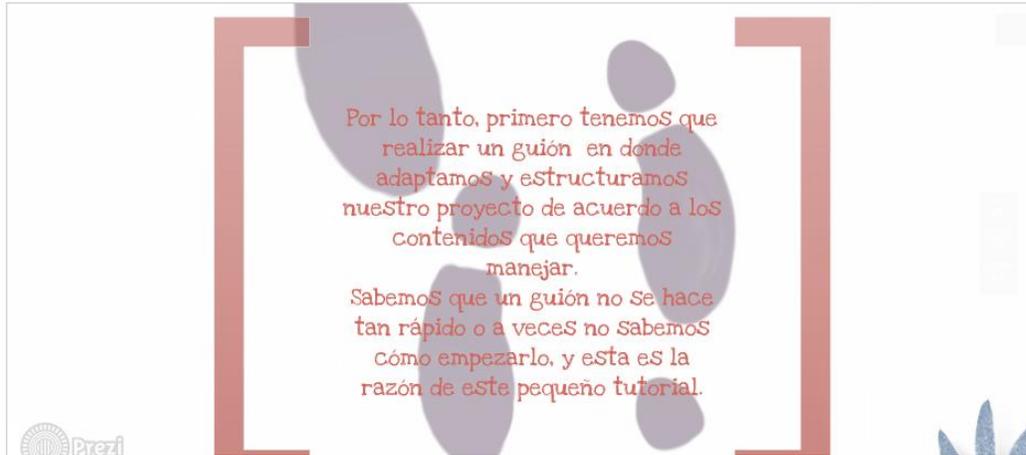
- El 1 a 3.
- Planos lejanos: ubicación.
- Planos medios: acción.
- Planos cercanos: expresión, reacción.
- El director selecciona los planos que cree van a expresar mejor la idea o esencia de la escena
- El fotógrafo lo hace posible.

2. Presentación Prezi: <http://prezi.com/yey5gjm17sem/elaborar-un-guion-audiovisual/>



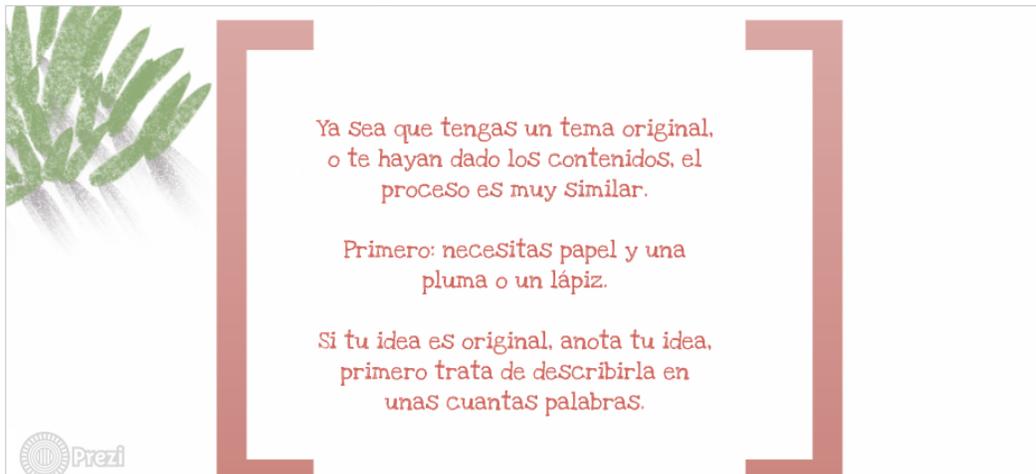
ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL





Por lo tanto, primero tenemos que realizar un guión en donde adaptamos y estructuramos nuestro proyecto de acuerdo a los contenidos que queremos manejar.

Sabemos que un guión no se hace tan rápido o a veces no sabemos cómo empezarlo, y esta es la razón de este pequeño tutorial.



Ya sea que tengas un tema original, o te hayan dado los contenidos, el proceso es muy similar.

Primero: necesitas papel y una pluma o un lápiz.

Si tu idea es original, anota tu idea, primero trata de describirla en unas cuantas palabras.



ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL

Luego esas cuantas palabras conviértelas en un párrafo o en unas cuantas líneas: eso se llamará sinopsis. Si el tema o el contenido te lo han proporcionado, estamos en el mismo paso.

Hacer una copia Compartir Insertar Me gusta

Público y reutilizable

Windows taskbar: 12:22 p.m. 23/09/2014

Prezi Crea Aprende y ayuda Explora Registrarse Entrar

Ese párrafo necesita un desarrollo, es lo que conocemos como argumento, usualmente va de una media cuartilla hasta que la idea quede desarrollada. Por ejemplo, si el contenido se te ha dado de manera detallada, estamos en este punto.

Hacer una copia Compartir Insertar Me gusta Público y reutilizable

ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL

Prezi Crea Aprende y ayuda Explora Registrarse Entrar

Te recomendamos que primero escribas el principio, en donde se contestan todas las preguntas como ¿qué, quién, cómo, cuándo, dónde, por qué? luego escribe el final, es importante que sepas como termina tu proyecto, ya que eso te servirá de guía. Y finalmente, haz la parte de en medio, es decir, el desarrollo.

Hacer una copia Compartir Insertar Me gusta Público y reutilizable

ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL

Prezi Crea Aprende y ayuda Explora Registrarse Entrar

Ya que hayas hecho tu argumento, empieza a desmenuzarlo en frases. Les de nuevo cada una de esas frases: si la frase no aporta nada al desarrollo de tu proyecto, eliminala.

Hacer una copia Compartir Insertar Me gusta Público y reutilizable

ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL

Prezi Crea Aprende y ayuda Explora Registrarse Entrar -

Ahora, cada una de esas frases necesitan desarrollarla y adaptarla en el siguiente formato.

Hacer una copia Compartir Insertar Me gusta Público y reutilizable

ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL

Prezi Crea Aprende y ayuda Explora Registrarse Entrar -

FORMATO GUION LITERARIO AUDIOVISUAL

ESC.	VIDEO	AUDIO
1	Un HOMBRE maneja un automóvil. Vemos que disfruta la comodidad del mismo.	Entra música suave y queda fondeando junto al sonido del motor.
2	Vemos al automóvil circular en una carretera al lado del mar.	Música sube. Sonido de motor se escucha en segundo plano.
3	El hombre que maneja el auto expresa.	Música desaparece. HOMBRE (aunque fecho): "¡que buen auto!".
	FADE IN	Música sube y desaparece gradualmente.

Hacer una copia Compartir Insertar Me gusta Público y reutilizable

ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL

Prezi Crea Aprende y ayuda Explora Registrarse Entrar -

Cuando hayas terminado este proceso, fíjate en estos detalles, ya que ayudan que el guión sea más práctico.

Hacer una copia Compartir Insertar Me gusta Público y reutilizable

ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL

Prezi navigation: Crea, Aprende y ayuda, Explora, Registrarse, Entrar

RECUERDA COLOCAR EN TODAS LAS PÁGINAS EL NOMBRE DEL PROYECTO.

SIEMPRE NUMERA LAS PÁGINAS RESPECTO AL NÚMERO TOTAL, ASÍ SI SE TE ESPERAN SABRAS DONDE ESTÁS

RECUERDA, SIEMPRE PON EN MAYÚSCULAS A LOS ACTORES O PARTICIPANTES EN LA ACCIÓN.

EN ESTA COLUMNA SÓLO PONDRÁS TODO LO QUE SE VE

EN ESTA COLUMNA PODRÁS TODO LO QUE SE ESCUCHA, DESDE EFECTOS DE SONIDO, DIÁLOGOS Y MÚSICA, DESCRIBIENDO SU DESARROLLO

EN TODA PÁGINA COLOCA AL PRINCIPIO DE CADA ESCENA VÍDEO Y AL FINAL, A QUE ESCENA VAS

RECUERDA COLOCAR EN TODAS LAS PÁGINAS EL NOMBRE DEL PROYECTO.

SIEMPRE NUMERA LAS PÁGINAS RESPECTO AL NÚMERO TOTAL, ASÍ SI SE TE ESPERAN SABRAS DONDE ESTÁS

RECUERDA, SIEMPRE PON EN MAYÚSCULAS A LOS ACTORES O PARTICIPANTES EN LA ACCIÓN.

EN ESTA COLUMNA SÓLO PONDRÁS TODO LO QUE SE VE

EN ESTA COLUMNA PODRÁS TODO LO QUE SE ESCUCHA, DESDE EFECTOS DE SONIDO, DIÁLOGOS Y MÚSICA, DESCRIBIENDO SU DESARROLLO

EN TODA PÁGINA COLOCA AL PRINCIPIO DE CADA ESCENA VÍDEO Y AL FINAL, A QUE ESCENA VAS

ESCENA	VÍDEO	AUDIO	FACE IN
1	Un hombre camina por una avenida...	El hombre camina y queda...	El hombre camina y queda...
2	Vuelto al automóvil circular...	Música suave. Sonido...	Música suave. Sonido...
3	El hombre que mangaja el...	Música suave. Sonido...	Música suave. Sonido...

EN ESTA COLUMNA COLOCARÁS LA ESCENA EN LA QUE ESTÁS. RECUERDA IR ADAPTANDO CADA FASE DE TU ARGUMENTO EN ESTE FORMATO

CONTROLA LA ESCENA 4

Hacer una copia, Compartir, Insertar, Me gusta

Público y reutilizable

ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL

Prezi navigation: Crea, Aprende y ayuda, Explora, Registrarse, Entrar

Dáselo a leer a diferentes personas para ver si se entiende como tú lo esperas.
Corrige lo que entorpezca tus ideas y ¡voilà!!
¡tienes un guión!

Hacer una copia, Compartir, Insertar, Me gusta

Público y reutilizable

ELABORAR UN GUIÓN AUDIOVISUAL

ANEXO 5. PROTOCOLO PROYECTO AULA.

Unidad Académica: CECYT 2 MIGUEL BERNARD		Grupo: 6IM11 6IM12 6IM13	Semestre: 6	Turno: MATUTINO	No. de Alumnos: 40	No. de Profesores titulares involucrados por grupo 9	
Eje temático: Educación ambiental		Delimitación del Tema: Procesos que puedan producirse en el laboratorio escolar o cocina de casa			Propósito del Proyecto: Desarrollar un producto necesario en la sociedad aplicando la tecnología química apoyado por la física aplicada y la estadística, las materias de especialidad de comunicación visual valorando su impacto en el hombre y el medio ambiente.		
Tema: TECNOLOGÍA QUÍMICA							
Justificación: Contribuir al aprendizaje contextualizado a las actividades de aprendizaje de matemáticas, física, química, inglés, orientación y las de especialidad. Conocer los campos de aplicación de la tecnología y ampliar su visión de desarrollo profesional en la educación superior y el campo laboral. Fomentar el emprendurismo para mejorar la economía familiar.				Evidencia Integradora del Proyecto: Video del desarrollo del proceso y spot publicitario y reporte integral del proyecto.			
Unidades de Aprendizaje Y UNIDAD DEL PROGRAMA Involucrados en el Proyecto Aula	Competencia particular involucrada y Resultado de Aprendizaje Propuesto para el Proyecto Aula	Actividad a desarrollar para el Proyecto Aula	Fecha tentativa de realización de la actividad	Portafolios de evidencias de la Unidad de Aprendizaje respecto a Proyecto Aula		Evaluación de la participación respecto al Proyecto Aula	
				Evidencia	INSTRUMENTO	Formativa	Sumativa Total
Gestión de diseño / Integración de Proyectos Empresariales	CP2. Organiza los elementos de la Gestión necesarios para la estructuración de proyectos de comunicación visual RAP 2. Desarrolla un	Seguimiento al proceso de Investigación documental y de campo así como del desarrollo de contenidos	Del primer al tercer departamental	Plan de negocios Documento de Texto que contenga: Planificación y Estrategia de la creación del Software Educativo	Metodología Lista de cotejo.	Trabajo colaborativo, tolerante, creatividad, empatía, autónomo.	30% evaluación final

Medios Audiovisuales	CP2. Integra metodologías para solución de proyectos de comunicación visual. RAP 2: Edita imágenes, video y sonido por medio del Software para su organización en un medio audiovisual.	Edición de imágenes fotográficas para diaporama	Tercer parcial	Diaporama	Lista de cotejo	Análisis, creativo, colaborativo Selección de imágenes pertinentes para proyecto	30% final
Aplicaciones web	CP3. Estructura un proyecto web de acuerdo a las necesidades de comunicación en relación al usuario. RAP 2: Desarrolla pagina web considerando la justificación de los elementos de imagen y multimedia	Creación de Software Educativo a partir de una Pagina Web.	Tercer departamental	Micrositio tecnología química aplicada a un proyecto específico. (entre 3 y 5 páginas).	Lista de cotejo	Creativo, colaborativo, análisis de contenidos Usabilidad, legibilidad y contenidos	30% evaluación final
Taller de video	CP2. Elabora un proceso de transferencia y edición de video. RAP 3: Aplica las Herramientas de un Software para la edición de un video de acuerdo al evento.	Preproducción, producción y postproducción de video para el proyecto.	Del primer al tercer departamental	Video terminado	Rúbrica y lista de cotejo	Escucha, colaborativo, creativo, organizado. Realización de proyecto en video basado en contenidos proporcionados.	50% evaluación final

Probabilidad y Estadística	Desarrolla un análisis estadístico sobre las variables que puedan tener una interpretación química en su entorno académico, social y global, aplicado en un proyecto interdisciplinario.	Construcción de un modelo matemático aplicando el uso de tablas estadísticas que apoyen el proceso del desarrollo del proyecto y sus resultados	31 de mayo de 2013	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo de investigación Desarrollo de tablas estadísticas involucradas en el diseño del proyecto de forma física y visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de observación Lista de cotejo 	Se revisan avances con claridad, con orden, secuenciales en tiempo y forma, atendiendo en todo momento el saber ser y el saber hacer	10% de la evaluación en el periodo donde se ajusta la unidad programática (3 ^{er} periodo)
FISICA IV	Resuelve problemas relacionados con acústica mediante la aplicación de sus principios para abordar situaciones reales y teóricas del entorno social y tecnológico.	Aplica principios de: Movimiento ondulatorio.	Tercer departamental.	Informe.	Rúbrica.	Informe para la comunidad acerca del impacto y beneficios de los Procesos que puedan producirse en el laboratorio escolar o cocina de casa	10% tercer departamental

ANEXO 6. TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTAS REALIZADAS 26 DE MAYO DE 2014, ÁREA BÁSICAS, ACADEMIA DE QUÍMICA.

La Mtra Juana Izquierdo Domínguez y la Mtra Guadalupe Colín Tovar pertenecen a CECyT 2 “Miguel Bernard” con una amplia trayectoria en esta escuela. Ambas participaron en el Proyecto Aula del año 2013, en el semestre que se desarrolla entre enero y junio (2012-2013 B). Al preguntarles acerca de cómo se llevó a cabo el Proyecto Aula y la participación de Diseño gráfico y la estrategia con la herramienta de video para contenidos, estas fueron sus respuestas.

Juana Izquierdo Domínguez. Presidente de la Academia de Química del CECyT 2 “Miguel Bernard”.

-Notó con sus grupos posteriores o anteriores a este grupo, una mejora con el video

JID: Pues sí. Ellos involucraron mucho la materia de química y no la dejaron sin tomarla en cuenta e hicieron productos muy bonitos, sobre todo funcionales donde se notó la importancia de la química sobre todo en el ámbito cotidiano.

- Con respecto a los contenidos del área de química ¿hubo una mejora?
Nos ayudó a mejorar, sí. También sobre todo que ellos entendieran la importancia que tiene la materia en todo lo que ellos tienen o que está a su alrededor.

- El aprendizaje fue mejor con esta herramienta (de video).
Yo considero que sí, se logran mejorías.

Guadalupe Colín Tovar. Docente de la Academia de Química del CECyT 2 “Miguel Bernard”.

- Notó alguna mejoría en el aprendizaje de los chicos con el proyecto de video, fue mejor que en años anteriores.

GCT: Participé en el año antepasado, y a mí me pareció muy bueno el trabajo de los chicos con respecto a mi materia, ahora sí que se centraron en el proyecto y lo desarrollaron con las herramientas que les da su carrera de Diseñador gráfico y presentaron trabajos muy bien realizados.

- Cree que la estrategia de contenidos de química a través de la herramienta de video a mejorado sus aprendizajes.

GCT: Sí porque es una estrategia de elaboración. El video realizan todo el proceso y lo graban y lo complementan con una presentación power point, les ayudó mucho.

- Cree que la herramienta de video ayude a lograr las competencias común icactivas en diferentes áreas.

GCT: Le repito que es una estrategia de elaboración centrada en el aprendizaje, entonces sí es posible aplicarla a cualquier tipo de actividad, ya sea áreas básicas, tecnológicas o humanísticas.

ANEXO 7. EVIDENCIAS DE LOS ESTUDIANTES.

Se presentan guiones, *storyboards* de un equipo como una muestra del proceso de realización de video hecho por los estudiantes; los videos se agregan en la copia digital, así como el resto de los ejercicios.

Guión de

EQUIPO: Castelan Aguilar Diana

Lechuga Sánchez Oscar

Mayén de la O Ana Mario

Pacheco Santiago Joaquín

Se respeta el formato original por lo que habrá algunas faltas ortográficas.

(ENTREGA EL 4 DE ABRIL DE 2013)

ESCENA	VIDEO	AUDIO
1	El conductor va entrando a escena, se sitúa en el centro de la locación y saluda al público.	Conductor: buenos días
2	El conductor da una breve introducción sobre lo que veremos en seguida.	Conductor: el día de hoy vendrá la creadora de un producto muy interesante, y natural.
3	El conductor camina hacia la mesa que se encuentra en la parte de atrás, en la que hay productos naturales.	Conductor: démosle la bienvenida a la creadora de shampoo smooth, Ana Mayra.
4	La creadora se acerca al conductor, situando se detrás de la mesa, saludando al público y al conductor, dándole la mano.	Creadora: buenos días espero que estén bien, buenos días.
5	La creadora mira los objetos que usara sobre la mesa y de spués viendo al público.	Creadora: bueno, yo soy la creadora del shampoo natural smooth y hoy les mostrare como se realiza, paso a paso, ya si puedan tener el secreto de cómo mantener el brillo y la suavidad de su cabello siempre.
6	La creadora toma una naranja, un limón y una toronja, las deja en la mesa, de spués toma una jara de vidrio con agua, al último toma una barra de jabón, un rayador, un cacharón, un cuchillo y un exprimidor.	Creadora: para preparar un litro de smooth, vamos a necesitar: la cascara y el jugo de la naranja, el limón y la toronja, también tres cuartas partes de agua y una barra de jabón duro. También utilizaremos los siguientes utensilios: un rayador, un cacharón, un cuchillo, y un exprimidor.
7	La creadora deja los elementos acomodados en la mesa, posteriormente le quita la cascara a las frutas, las pincha y las corta en trocitos, las mete en agua y las deja hirviendo.	Creadora: el primer paso en la creación de nuestro shampoo es quitarle la cascara a la fruta, pincharla y ponerla a hervir, esto para obtener la esencia de las frutas y que tenga un delcioso aroma, dejaremos esto hervir por un rato. Y dejaremos reposar durante dos horas, es

Continúa escena 7...

		importante que dejen el contenedor cerrado, hasta que se enfríe.
8	Ella misma comienza a rayar el jabón y lo pone en un plato, también exprime las frutas y guarda el jugo en un vaso.	Creadora: mientras dejamos hervir el agua con la cascara y rayamos el jabón, tiene que quedar fino y no dejar trozos grandes.
9	toma el contenedor con el agua y cascara después las cuela. Y deja solamente el agua, después pone a fuego lento esa misma agua, agrega el jabón y mueve el cucharón dentro del recipiente, posteriormente agrega el jugo de frutas.	Creadora: por falta de tiempo, viene preparada con una esencia ya preparada y se dejó reposar dos horas, al tener esto, vamos a ponerla a fuego lento, agregaremos el jabón rayado y con el cucharón movemos lentamente, antes de que se disuelva por completo, añadimos el jugo de fruta y seguimos moviendo lentamente hasta incorporar todo y que hierva.
10	Toma la mezcla y la vacía a un envase y lo cierra. Lo muestra a la cámara y da unas indicaciones extra sobre la manera de utilizarlo, nos informa sobre los beneficios de utilizarlo, y se despidió del programa.	Creadora: cuando el agua este hirviendo, la retiramos del fuego, se deja enfriar, y después lo vaciamos en un envase en el que se dejara reposar durante 24 horas, y ya tenemos nuestro shampoo smooth listo para usar, pero antes de usarlo, tienen que agitarlo y enjuagarlo con abundante agua, si utilizan esto diario su cabello tendrá más brillo y suavidad por los ingredientes naturales que contiene.
11	El conductor hace preguntas a la creadora antes de que se vaya, y la creadora las responde.	Conductor: y el producto siempre se tiene que agitar cada vez que lo utilizas o es solo la primera vez? Creadora: sí, se tiene que agitar cada vez que lo

Continúa escena 11...

		vaya a utilizar, ya que algunos ingredientes se pueden asentar, así que es necesario. Conductor: y entonces está hecho enteramente de productos, únicamente naturales? Creadora: sí, todos y cada uno de ellos son naturales, ya que nuestro objetivo es lograr promover más que nada el uso de productos naturales.
12	El conductor agradece a la creadora por venir, y ella se despide, agradeciendo el espacio para promocionar su producto,	Conductor: Es un muy buen producto, gracias por venir a compartir esto con nosotros. Creadora: gracias a ustedes por la oportunidad muchas gracias.
13	La creadora sale de escena, y el conductor camina nuevamente al centro del estadio, con el producto en la mano, promociona el shampoo smooth y anuncia el comercial.	Conductor: como ya vieron este shampoo tiene muchos beneficios, ya que está elaborado con ingredientes naturales, con smooth se promueve el uso de productos naturales, y además es mucho mejor que los shampoos comunes que encontramos en el mercado con demasiadas sustancias químicas, este es más sano para tu cabello y le brinda brillo y suavidad. Inseguida le mostraremos el comercial de smooth, "la suavidad de la naturaleza en tu cabello".
14	En la pantalla se muestra el comercial promocional de smooth shampoo natural. Se muestra primero, un árbol de naranjas, viéndose claramente solo una, y de repente se desprende.	Música tranquila.
15	La naranja cae sobre el cabello de una joven de sizzándose hacia abajo	Música tranquila (en el fondo)

Continúa escena 15...

		<p>Voz: te gustaría un cabello mas suave y con brillo?</p> <p>Música tranquila (en el fondo)</p> <p>Voz: no bu que s mas, es hora de darle un giro natural a tu vida.</p>
16	<p>Después de que cae la navaja y ya no se ve en la escena, la joven gira la cabeza mostrando su cabello a la cámara.</p>	<p>Música tranquila (en el fondo)</p> <p>Voz: preparado únicamente con ingredientes naturales,</p>
17	<p>Se muestran dos personas elaborando el shampoo con batas puestas, después se las quitan y las tiran.</p>	<p>Música tranquila (en el fondo)</p> <p>Voz: shampoo natural, smooth, "la suavidad de la naturaleza en tu cabello."</p>
18	<p>Aparece el logo y el slogan abajo.</p>	<p>Música (para finalizar)</p> <p>Conductor: ahora ya saben como cuidar su cabello, gracias mi nombre es Joaquín hasta la próxima.</p> <p>Música (de cierre)</p>
19	<p>El conductor aparece al frente de la locación y después de hacer alguno comentario y agradecer al público por su atención se despide.</p>	

STORYBOARD (16 ABRIL 2013)

IPN, CECyT 2. Mayen de la O; Pacheco Santiago; Castelan Aguilar; Lechuga Sánchez		6IM11
TITULO: SMOOTH	PAGINA: 1/6	EQUIPO: ☺

ESCENA 1		ESCENA 2	
			
Plano	General	Plano	Medio plano
Acción	Conductor se sitúa en el centro y saluda al público	Acción	El conductor da una introducción
Audio	Conductor: buenos días	Audio	Conductor: el día de hoy vendrá la creadora de un producto muy interesante, y natural.
Angulo	Normal	Angulo	Normal
Tiempo	10s	Tiempo	16s

ESCENA 3		ESCENA 4	
			
Plano	general	Plano	General
Acción	Camina hacia la mesa	Acción	Llega la creadora y saluda
Audio	Conductor: démosle la bienvenida a la creadora de shampoo smooth.. Ana Mayen.	Audio	Creadora: buenos días espero que estén bien.
Angulo	Normal	Angulo	Normal
Tiempo	10s	Tiempo	8s

ESCENA 5		ESCENA 6	
			
Plano	General	Plano	Aéreo
Acción	La creadora mira los objetos que usara sobre la mesa y después viendo al público	Acción	La creadora toma los ingredientes que necesitara para hacer el shampoo
Audio	Creadora: yo soy la creadora del shampoo natural smooth y hoy les mostrare como se realiza.	Audio	Creadora: vamos a necesitar: la cascara y el jugo de la naranja, el limón y la toronja, también tres cuartas partes de agua y una barra de jabón duro.
ANGULO	NORMAL	ANGULO	CENITAL
TIEMPO	20s	TIEMPO	30S

ESCENA 7		ESCENA 8	
			
Plano	General	Plano	General
Acción	La creadora prepara los ingredientes y los mete en agua hirviendo.	Acción	Ella comienza a rayar el jabón lo pone en un plato, también exprime las frutas y guarda el jugo en un vaso.
Audio	Creadora: El primer paso en la creación de nuestro shampoo es quitarle la cascara a la fruta, pincharla y ponerla a hervir, esto para obtener la esencia de las frutas y que tenga un delicioso aroma, dejaremos esto hervir por un rato. Y dejaremos reposar durante dos horas.	Audio	Creadora: mientras dejamos hervir el agua con las cascara, rayamos el jabón, tiene que quedar fino y no dejar trozos grandes.
ANGULO	NORMAL	ANGULO	NORMAL

ESCENA 5		ESCENA 6	
			
Plano	General	Plano	Aéreo
Acción	La creadora mira los objetos que usara sobre la mesa y después viendo al público	Acción	La creadora toma los ingredientes que necesitara para hacer el shampoo
Audio	Creadora: yo soy la creadora del shampoo natural smooth y hoy les mostrare como se realiza.	Audio	Creadora: vamos a necesitar: la cascara y el jugo de la naranja, el limón y la toronja, también tres cuartas partes de agua y una barra de jabón duro.
ANGULO	NORMAL	ANGULO	CENITAL
TIEMPO	20s	TIEMPO	30S

ESCENA 7		ESCENA 8	
			
Plano	General	Plano	General
Acción	La creadora prepara los ingredientes y los mete en agua hirviendo.	Acción	Ella comienza a rayar el jabón lo pone en un plato, también exprime las frutas y guarda el jugo en un vaso.
Audio	Creadora: El primer paso en la creación de nuestro shampoo es quitarle la cascara a la fruta, pincharla y ponerla a hervir, esto para obtener la esencia de las frutas y que tenga un delicioso aroma, dejaremos esto hervir por un rato. Y dejaremos reposar durante dos horas.	Audio	Creadora: mientras dejamos hervir el agua con las cascara, rayamos el jabón, tiene que quedar fino y no dejar trozos grandes.
ANGULO	NORMAL	ANGULO	NORMAL

ESCENA 9		ESCENA 10	
			
Plano	General	Plano	General
Acción	toma el contenedor con el agua y cascaras después las cuela.	Acción	Muestra el envase a la cámara y da algunas explicaciones
Audio	Creadora: por falta de tiempo, vine preparada con una esencia ya preparada y se dejó reposar dos horas, agregaremos el jabón rayado y con el cucharón movemos lentamente, antes de que se disuelva por completo, añadimos el jugo de fruta.	Audio	Creadora: cuando el agua este hirviendo, la retiramos del fuego, se deja enfriar, y después lo vaciamos en un envase en el que se dejara reposar durante 24 horas, y ya tenemos nuestro shampoo smooth listo para usar.
TIEMPO	27S	TIEMPO	30S

ESCENA 11		ESCENA 12	
			
Plano	General	Plano	General
Acción	El conductor hace preguntas a la creadora antes de que se vaya.	Acción	El conductor agradece a la conductora por su visita y esta se despide.
Audio	Conductor: el producto se tiene que agitar cada vez que lo utilizas? Creadora: si, se tiene que agitar cada vez que lo vayas a utilizar. Conductor: y entonces esta hecho enteramente de productos, únicamente naturales? Creadora: si, ya que nuestro objetivo es lograr promover mas el uso de productos naturales.	Audio	Conductor: Es un muy buen producto, gracias por venir a compartir esto con nosotros. Creadora: gracias a ustedes por la oportunidad muchas gracias.
ANGULO	NORMAL	ANGULO	NORMAL
TIEMPO	45 S	TIEMPO	15S

ESCENA 13		ESCENA 14	
			
Plano	General	Plano	General
Acción	La creadora sale de la escena, mientras tanto el conductor se dirige al centro del estudio y promociona el producto.	Acción	Se muestra el comercial del shampoo (Se muestra primero, un árbol de naranjas, viéndose claramente solo una, y de repente se desprende).
Audio	Conductor: como ya vieron este shampoo tiene muchos beneficios, esta elaborado con ingredientes naturales. Enseguida les mostraremos el comercial de smooth, "la suavidad de la naturaleza en tu cabello".	Audio	Música tranquila.
ANGULO	NORMAL	ANGULO	NORMAL
TIEMPO	20S	TIEMPO	6S

ESCENA 15		ESCENA 16	
			
Plano	General	Plano	General
Acción	La naranja cae sobre el cabello de una joven deslizándose hacia abajo	Acción	La joven gira la cabeza mostrando su cabello a la cámara.
Audio	Música tranquila (en el fondo) Voz: te gustaría un cabello mas suave y con brillo?	Audio	Música tranquila (en el fondo) Voz: no busques mas, es hora de darle un giro natural a tu vida.
ANGULO	NORMAL	ANGULO	NORMAL
TIEMPO	4S	TIEMPO	3S

ESCENA 17		ESCENA 18	
			
Plano	General	Plano	General
Acción	Se muestran dos personas elaborando el shampoo con batas puestas, después se las quitan y las tiran.	Acción	Aparece el logo y el slogan abajo.
Audio	Música tranquila(en el fondo) Voz: preparado únicamente con ingredientes naturales.	Audio	Música tranquila(en el fondo) Voz: shampoo natural, smooth, "la suavidad de la naturaleza en tu cabello."
ANGULO	PICADO	ANGULO	PICADA
TIEMPO	4S	TIEMPO	5S