



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
POSGRADO EN ARTES VISUALES  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE HISTORIA DEL ARTE  
DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO

TESIS  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRÍA EN DOCENCIA EN ARTES Y DISEÑO

PRESENTA:  
MARCELA ESTRADA RUIZ

DIRECTOR DE TESIS:  
DOCTOR JESÚS MACÍAS HERNÁNDEZ  
(FAD)

SINODALES:  
DOCTORA MARÍA ELENA MARTÍNEZ DURÁN  
(FAD)

MAESTRO MIGUEL ARMENTA ORTIZ  
(FAD)

MAESTRA MARÍA SOLEDAD ORTIZ PONCE  
(FAD)

MAESTRA AMÉRICA ELIZABETH ARAGÓN CALDERAS  
(FAD)

CIUDAD DE MÉXICO, 2017

**MARZO**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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

# DEDICATORIA

*Para aprender a enseñar es necesaria la vocación,  
para enseñar a aprender es indispensable hacerlo de corazón.*

Al amor por la vida: Mi Dios.

Al amor que me enseñó la vida: Mis padres, hermanos y sobrinos.

Al amor de mi vida: Arturo.

Al amor del que aprendí en la vida: Maestros, colegas y estudiantes.

# INDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I	15
LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO COMO INSTITUCIÓN EDUCATIVA	19
I.1 Modelo educativo de la Universidad Privada del Estado de México	20
I.1.1 Antecedentes y evolución de la institución	22
I.1.2 Marco Filosófico	24
I.1.3 Estructura didáctica	25
I.2 Plan de estudio de la licenciatura en diseño gráfico	27
I.3 Importancia de la Historia del Arte en el diseño gráfico	33
I.4 Temarios de las asignaturas de Historia del Arte	35
I.5 El estudiante de licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Privada de Estado de México.	44



CAPITULO II	51
LAS BASES TEÓRICAS PARA EL APRENDIZAJE HISTORIA DEL ARTE	55
II.1 La construcción del aprendizaje	56
II.2 El aprendizaje y sus derivaciones didácticas	58
II.2.1 Aprendizaje situado	60
II.2.1.1 Aspectos teóricos conceptuales	61
II.2.1.2 Modelo epistemológico	62
II.2.2 Aprendizaje colaborativo	63
II.2.2.1 Aspectos teóricos conceptuales	64
II.2.2.2 Modelo epistemológico	65
II.2.3 Aprendizaje orientado a proyectos	67
II.2.3.1 Aspectos teóricos conceptuales	68
II.2.3.2 Modelo epistemológico	70
II.3 Estilos de aprendizaje en los estudiantes	72
II.4 Estrategias para el aprendizaje	77
II.5 Enfoque metodológico de la propuesta	81

CAPITULO III	87
PROPUESTA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS ASIGNATURAS DE HISTORIA DEL ARTE	91
III.1 Generalidades para el diseño de las estrategias metodológicas en las asignaturas de Historia del Arte.	92
III.2 Diseño de las estrategias metodológicas	94
III.2.1 Propuestas de estrategias	96
III.2.2 Los recursos tecnológicos	97
III.3 La colaboración en proyectos orientados en el aprendizaje	101
III.4 Las diferentes condiciones de aprendizajes en las asignaturas de Historia del Arte	109
III.5 Situar el aprendizaje	115
CONCLUSIONES	121
FUENTES DE CONSULTA	127
ANEXOS	137

# INTRODUCCIÓN

La educación artística está presente en todos los niveles educativos como parte del desarrollo integral del ser humano, con el propósito de desarrollar en el individuo una sensibilidad, producto de la exploración con diversos materiales y recursos como son el color, la forma, el tiempo, el espacio, el sonido y el movimiento, identificándolos como parte de un todo que le permita manifestar e interpretar emociones; entonces ¿por qué al llegar al estudio de la Historia del Arte no se tiene el interés debido por parte de los estudiantes? Tal pareciera que en sí la palabra “historia” genera un bloqueo de tipo ancestral en el que se le relaciona con la memorización sin sentido de fechas, nombres y lugares. Esto crea en los estudiantes la primera forma de rechazo por la materia de Historia del Arte, considerándola como un obstáculo que deben librar, entonces enfocan mayor atención a otras asignaturas, aunque uno de sus principales propósitos es desarrollar el interés por su estudio, análisis, interpretación y valoración de la información conceptual, así como estimular su apreciación y comprensión artística con un punto de vista crítico.

Otro factor que limita el propósito de la Historia del Arte es la falta de recursos y estrategias adecuadas por parte de quien propicia el aprendizaje. Es importante resaltar que el trabajo eficiente del docente no solo se refleja con el dominio del conocimiento de la materia que imparte, sino también en la capacidad de motivar y guiar al estudiante en el proceso de aprendizaje, que lo involucre y permita crear en él la necesidad de comprender lo que estudia.

Alonso (1998) centra la problemática sobre dos vertientes: la primera sobre lo que pensaban los profesores del proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia y la segunda sobre el grado de compromiso, de éstos con respecto a la impartición de la misma en la educación básica, por lo que deja abierta la posibilidad de proponer nuevas estrategias para su aprendizaje. Parte de su investigación se enfoca en el estudio de quienes están a cargo de impartir la materia, donde menciona que “el profesorado, en su mayoría, no orienta la enseñanza de la Historia del Arte hacia lo que debería significar en la etapa obligatoria, preocupándose más de culturizar al alumno que procurar el desarrollo de su sensibilidad estética”.(p.34).

El docente de Historia del Arte podría mostrarla a los estudiantes como una entidad viva a lo que Berenson (2005:239) sostiene que “las obras maestras son una revelación y una alegría, y que con el tiempo son un modelo” y que actualmente aún tenemos oportunidad de disfrutar, el estudio de ésta puede propiciar la imaginación, fomentar la observación, identificar más respuestas para una situación a resolver, así como impulsar una percepción generalizada.

De acuerdo a lo anterior Carrillo (2013) menciona dos modelos de enseñanza para la historia en la educación básica y media, el tradicional y el modelo integrador, sin embargo plantea que abordar este tema en la educación superior, específicamente en el aprendizaje de la historia

del Arte, parece un rubro poco explorado, por lo que es una problemática a resolver, con un factor determinante como punto de partida: los conocimientos previos que los estudiantes obtuvieron en los niveles anteriores.

Surge entonces una pregunta ¿Qué tipo de estrategias requieren los estudiantes de diseño gráfico para el aprendizaje de la materia de Historia del Arte? La experiencia por más de diez años en la labor docente indica que serán aquellas con las que los estudiantes desarrollen sus capacidades de percepción estética, que los lleven a la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, las impulsen a una integración grupal así como las que generen en él mismo un reconocimiento como ente creativo con sentido de identidad como profesional en el área de diseño gráfico.

La materia de Historia del Arte está comprendida en los planes de estudio de nivel licenciatura en la carrera diseño gráfico es considerada como una de las bases para la formación del diseñador gráfico, cada institución educativa la imparte de manera diferente ya sea de tres a cinco semestres o cuatrimestres durante la carrera. Una opción es convertir las asignaturas de Historia del Arte en áreas más prácticas, y presentar alternativas para alcanzar un aprendizaje más significativo, así los conocimientos que se imparten en dicha materia serán de mayor interés para los estudiantes, motivándolos a comprender, analizar y utilizar toda la información vertida, donde los docentes accedan al

uso de nuevos instrumentos didácticos, con la finalidad de desarrollar sus habilidades, para así proponer estrategias de aprendizaje a los estudiantes.

Una estrategia es un plan que sirve para dirigir una situación hasta llegar a un fin propuesto, en términos educativos, las estrategias se han definido como instrumentos didácticos, Díaz y Hernández (2002:141) mencionan que “las estrategias de aprendizaje son los procedimientos que el profesor utiliza de manera flexible, adaptativa, auto-regulada y reflexiva para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos.” De esta manera las herramientas van a permitir al docente tener la posibilidad de un mejor desempeño, sin olvidar que deberán estar enriquecidas con aspectos motivacionales y trabajo colaborativo.

Por lo tanto este proyecto tiene como finalidad la generación de estrategias de aprendizaje para la materia de Historia del Arte, dirigidas a los estudiantes de la licenciatura de diseño gráfico de la Universidad Privada del Estado de México plantel Ecatepec, para ello se consideran factores como: el perfil del estudiante, formas de aprendizaje, habilidades a fomentar, ambiente del grupo, motivación hacia el aprendizaje y temarios de la materia, aunque por el momento no cuenten con una estructura actualizada y tiempo adecuado para impartirlos, todo ello sin olvidar la presencia de un docente reflexivo.

Las estrategias metodológicas de ésta propuesta se fundamentan en el constructivismo social que tiene que ver con un proceso contextual que siempre está unido a la persona. En él se destaca la actividad que el estudiante hace al momento del aprendizaje, donde se les asigna a los nuevos datos una serie de significados y se acomodan dentro de los esquemas que ya tenía, lo que permite la reconstrucción a partir de los nuevos datos por lo que una de las tareas de las estrategias sería vincular los conocimientos previos con los que el estudiante va a aprender, Barriga (2002:141) comenta al respecto que “el docente debe poseer un bagaje amplio de estrategias conociendo qué función tienen y como pueden utilizarse o desarrollarse apropiadamente”. Para apoyar esta idea el proyecto recupera algunos planteamientos en educación de importantes autores como Lev Vygotsky, Jean Piaget, David Ausubel y John Dewey.

Entre las aportaciones de Vygotsky (1896-1934) se mencionan las que hacen referencia al condicionamiento del aprendizaje de acuerdo al contexto social y cultural donde se desarrollan los estudiantes, se retoma la importancia al “aprendizaje guiado”, así como a la reafirmación de los procesos dentro de un grupo social específico.

De los conceptos de Piaget (1896-1980) se retoman los que hacen mención acerca de su “teoría del desarrollo cognitivo” que explica que cada individuo se desarrolla a un ritmo particular, así mismo menciona que el aprendizaje se hará presente en la reorganización de la estructura cognitiva al momento de la asimilación de los nuevos conocimientos.

La teoría del aprendizaje significativo que plantea Ausubel (1918-2008) tiene un lugar importante en el proyecto, ya que ayuda al estudiante a construir sus esquemas de conocimiento para comprender mejor los conceptos nuevos, lo cual dependerá de los que ya tenga, de lo que vive y de cómo los integra para que éstos adquieran un verdadero significado.

De las aportaciones de Dewey (1859-1952) se retoman las que hacen referencia al “aprendizaje a través de la experiencia” donde las diversas condiciones del sujeto que aprende son importantes, así como los diferentes tipos de educación de las cuales se puede apoyar el aprendizaje de la Historia del Arte.

El presente proyecto se ha organizado en tres capítulos, en el primero se describe el contexto donde se lleva a cabo la investigación y la práctica docente: la Universidad Privada del Estado de México (UPEM), plantel Ecatepec, cuya propuesta académica originalmente estaba enfocada a los habitantes de esta zona, y que con el tiempo trasciende a otros municipios de estado de México, lo que permite dimensionar la importancia que tienen instituciones particulares para asumir la necesidad educativa de los pobladores de los municipios colindantes a la Ciudad de México a costos accesibles. Por otra parte se menciona la filosofía y estructura didáctica con la que cuenta dicha institución, así mismo los orígenes de la licenciatura de diseño gráfico dentro de la misma y los planes de estudio

que proporciona la institución, para posteriormente enfocarse en las asignaturas de Historia del Arte que se imparten en los tres primeros cuatrimestres de la licenciatura en cuestión olvidar mencionar a la población sujeto de estudio: los estudiantes que cursan estos niveles, con características particulares como el nivel socioeconómico medio a bajo, que los obliga a trabajar a una gran parte de ellos, restándoles tiempo para las actividades académicas, con una marcada inclinación por materias que implican conocimientos prácticos y con antecedentes de una insuficiente instrucción académica.

12

El segundo capítulo hace referencia a la temática relacionada con la construcción del aprendizaje, se explicarán las definiciones y características de los términos: aprendizaje situado (AS) que permite identificar las características que requieren ciertos grupos de estudiantes, en cierto contexto específico para lograr el aprendizaje adecuado, donde la idea de colaboración es importante para lograr los objetivos; aprendizaje colaborativo (AC) con éste, el desarrollo de la capacidad mental de una persona en formación se ve beneficiada con la interacción de un grupo, esto lleva a generar responsabilidad en el estudiante con respecto a su aprendizaje e intervenir en el aprendizaje de sus compañeros; el aprendizaje orientado a proyectos (AOP) eje importante de la investigación, donde el proceso socialización y autonomía se hacen presentes en los estudiantes; otro aspecto que se destaca son los diferentes estilos de aprendizajes, factores que en muchas

ocasiones determinan el desarrollo del proceso educativo. Se mencionan los diferentes tipos de estrategias que se emplean dentro del área del aprendizaje para asignaturas teóricas, para finalizar con la explicación del enfoque metodológico del proyecto, la investigación-acción (IA), utilizada por Kurt Lewin para obtener información dentro del área educativa, finalmente John Elliot, en 1914, retoma la información para publicar sobre el tema. Para apoyar esta metodología la técnica aplicada es la observación, que junto con instrumentos de registro y evaluación, permitieron obtener información importante para determinar las estrategias más adecuadas para los grupos a cargo.

El tercer capítulo describe la interpretación de datos recolectados a partir de las estrategias propuestas, que fueron aplicadas a grupos de la licenciatura de diseño gráfico de la Universidad Privada del Estado de México, plantel Ecatepec, las cuales estuvieron basadas en las condiciones de aprendizaje de los estudiantes, para lograr hacerlas más significativas, convirtiéndolas en un detonante de motivación, ya que en la mayoría de las ocasiones muchos de los estudiantes modificaron las expectativas de sí mismos y de sus compañeros, porque al integrar equipos de trabajo de estudiantes con diferentes tipos de aprendizaje los proyectos se diversificaron. Otro aspecto que se desarrolló durante este proceso fue la colaboración, parte fundamental en los proyectos académicos, de esta manera practicaron sus habilidades para resolver las situaciones de aprendizaje en grupo, lo que llevó en momentos, a mejorar sus relaciones

interpersonales. Por otro lado situar el aprendizaje, resultó un aspecto importante para los objetivos que se plantearon dentro de algunos temas, porque al contextualizarlo los estudiantes tuvieron la oportunidad de experimentar resultados cercanos a la realidad. Todo este registro de resultados que se plantea en este capítulo permite dar mayor efectividad a la investigación.

Un aspecto importante fue la presencia de las nuevas tecnologías en la educación, donde el uso de un muro de Facebook para la aplicación de estrategias permitió que los estudiantes tuvieran mayor información, interacción y comunicación fuera del aula, esta herramienta de proyección motivó para mejorar los proyectos.

Se determina necesario que el docente genere estrategias adecuadas, no sólo con el objetivo de cubrir un programa académico, sino para que el estudiante desarrolle interés, observación, análisis, interpretación, valoración de la información conceptual, así como estimular su apreciación y comprensión artística con un punto de vista crítico producto del conocimiento de los contextos sociales, económicos y tecnológicos que distinguen a cada forma de expresión artística. Estas estrategias, con una mirada dirigida hacia despertar sus intereses, deben fomentar sus habilidades creativas y de reflexión, que los conduzca a generar expectativas, sobre las producciones personales y las de sus compañeros de grupo, de esta forma los estudiantes

de diseño gráfico de la Universidad Privada del estado de México, plantel Ecatepec, podrán desarrollarse de manera integral, este es el propósito principal del presente estudio.



Giovanni Strazza  
"Virgen con velo" (detalle)  
Marmol  
Siglo XIX





# CAPITULO *I*



“La historia del arte debe estudiarse desde los frutos  
no desde las raíces.”

*Bernard Berenson*



## LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO COMO INSTITUCIÓN EDUCATIVA

A través de la historia, la educación en nuestro país ha tenido diversos cambios como producto de reformas educativas que, en la mayoría de las ocasiones, solo se trata de cambios superficiales que tratan de igualar a las grandes potencias o que llevan inmersos intereses políticos, y se olvidan la verdadera esencia que es dar a la población una educación de calidad en todos los niveles. Sin embargo, es un hecho que la población ha crecido tanto, que ha rebasado la capacidad de cobertura de la educación pública a nivel superior por lo que la presencia de instituciones privadas y las ofertas educativas han proliferado como resultado de las iniciativas que algunos inversionistas, que han puesto en marcha instituciones que permiten a la población, alejada de la gran urbe tener la posibilidad de acceder a una educación.

En las instituciones privadas donde se llevó a cabo la práctica docente de los últimos años 10 años, se observó que desafortunadamente no cuentan con la infraestructura necesaria, ni con el personal para estar a la vanguardia educativa, ya que en ocasiones se advierte un desconocimiento de los procesos de aprendizaje por parte de quienes imparten las clases, lo que significa para los estudiantes vivir una realidad poco competitiva.

Por lo anterior se requiere tener información de la institución a la cual se pretende ingresar para recibir una instrucción universitaria, ya sea ésta pública o privada, es importante saber sus antecedentes, el modelo educativo que imparte, así como la proyección de dicha institución dentro

del medio, todo ello con el fin de identificar el nivel de preparación académica que se va obtener para afrontar los retos profesionales.

## I.1 Modelo educativo de la Universidad Privada del Estado de México

La educación privada a nivel licenciatura es una alternativa para cubrir las expectativas de aquellos que no pudieron acceder a la educación pública, ya sea por el cupo insuficiente, por las grandes distancias que hay que recorrer para llegar a los centros educativos o por considerar que esta es mejor que la educación pública.

A partir de ello surgen instituciones con diversas tendencias, en cuanto a modelos educativos, se encuentran las que aún se rigen con el modelo tradicional hasta las que promueven el modelo integrador. Este modelo que inicia su desarrollo en la segunda mitad del siglo XX, promueve una instrucción dinámica, autonomía en el estudiante, así como transmisión de valores, donde se hacen presentes las competencias o saberes que permiten alcanzar conocimientos, aptitudes y actitudes necesarias para un desempeño académico.

Moncada y Gómez (2012: 50) indican que “el ser competente supone seleccionar el conocimiento que resulte pertinente en cierto momento y situación para resolver el reto que debe afrontarse. Además las competencias deben desarrollarse con formación inicial, permanente y con experiencia a lo largo de la vida.”

A continuación se mencionan algunas de las competencias deseables, basadas en el Proyecto Tunning<sup>1</sup>, las cuales se tomarán en consideración para el presente estudio:

- a) Habilidades de investigación (encontrar y evaluar información).
- b) Diseño y gestión de proyectos (resolución de problemas).
- c) Trabajo en equipo (valorar el aporte de otros).
- d) Capacidad para generar nuevas ideas (visión amplia y creativa).
- e) Comunicarse efectivamente de manera oral y escrita.
- f) Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
- g) Uso de nuevas tecnologías (aplicaciones y programas digitales).
- h) Motivación de logro. (descubrir la importancia del aprendizaje).
- i) Habilidades interpersonales (automotivación, adaptabilidad, valoración de sí mismo y de los demás).

---

<sup>1</sup> El proyecto realizado en Europa, se elabora a partir de la declaración de Bolonia de 1999 y propone determinar puntos de referencia para las competencias genéricas y las específicas de ciertas disciplinas como es el caso de ciencias de la educación.

Es importante considerar que el modelo de competencias debería aplicarse no sólo en los estudiantes, sino también a los docentes, que igualmente están en un proceso permanente de evolución, debido a que su trabajo será educar para la vida y la autonomía, por lo que su asesoría llevará al estudiante a realizar sus propias reflexiones, desarrollar la capacidad de aprender a aprender, es decir tendrá que ser “un profesor que sepa investigar en su área, que enseñe investigando y que enseñe a investigar.” (Tribó, citado en Moncada y Gómez 2012: 91).

Las instituciones privadas de nivel superior que están incorporadas a la SEP, en esta zona del municipio de Ecatepec, promueven dentro las diversas licenciaturas que imparten, este modelo educativo, los docentes tienen a consideración personal la forma impartir sus clases, sin embargo esto en ocasiones hace que no todos apliquen los principios que tiene dicho modelo de competencias.

Una de estas instituciones es la Universidad Privada del Estado de México, que cuenta con planteles en diferentes municipios del estado, en la que se imparten diversas licenciaturas donde se fomenta el modelo basado en competencias lo que permite que tanto docentes como estudiantes sean copartícipes de la transmisión y adquisición del conocimiento.

### I.1.1 Antecedentes y evolución de la institución

El crecimiento demográfico de los municipios cercanos a la Ciudad de México genera una mayor demanda de educación, sobre todo a nivel superior. Esta necesidad despierta la iniciativa e interés del sector privado que, preocupado por la población de estos lugares, empezó a generar alternativas de educación cada vez más accesibles, y como resultado surgieron centros educativos que permitirían, en cierta medida, descentralizar la educación hacia las diferentes entidades del estado de México como ha sucedido en Ecatepec.

22

El municipio de Ecatepec de Morelos, ubicado al noroeste de la Ciudad de México, es uno de los más poblados del área metropolitana con 1,656,107 habitantes de acuerdo al censo de 2014 realizado por el INEGI. En el aspecto histórico-cultural, área en la que se enfoca el presente estudio, el municipio cuenta con lugares como: el Albarradón, que es una estructura arquitectónica colonial que se ubica sobre la avenida vía Morelos; el museo de Historia Natural recientemente inaugurado en 2012; la casa de cultura de José María Morelos y Pavón donde se imparten diversos cursos a todo el público y el museo Casa de Morelos en el que se presentan exposiciones permanentes y temporales, donde la población estudiantil puede participar.

San Cristóbal Ecatepec es la cabecera municipal, es en este lugar donde un grupo de empresarios en el año 2000, se asocia para generar una infraestructura logística con fundamentos sociales y económicos que dan origen al Centro Universitario Privado del Estado de México (CUPEM) y que posteriormente cambiaría su nombre a “Universidad Privada del Estado de México” con las siglas UPEM cuyo lema es *“Educación constante, Servicio de Excelencia.”*



Escudo de la institución  
<http://www.upemex.edu.mx>.

Con el tiempo, experiencia y promoción la matrícula se ha incrementado, con ello la necesidad de ampliarse en los diferentes municipios mexiquenses habilitándose otras sedes universitarias en Tecámac, Texcoco, Pirámides e Ixtapaluca. Más tarde abrirían las puertas de la Universidad Privada del Centro (UPC), en Pachuca Hidalgo; de la Universidad Privada de Michoacán (UPM), en Pátzcuaro y de la Universidad Privada de la Península (UPP), en Mérida Yucatán.



Identidad de la Universidad Privada  
del Estado de México  
<http://www.upemex.edu.mx>



### I.1.2 Marco Filosófico

El ideario institucional de la Universidad Privada del Estado de México (UPEM) permite confirmar su filosofía, cuya visión, misión y valores están publicados en el sitio electrónico [www.upemex.edu.mx](http://www.upemex.edu.mx) para su conocimiento, mismos que continuación se presentan:

**Misión institucional:** Garantizar una educación integral de calidad, formando profesionistas comprometidos con su país y con los desafíos que implica la globalización, aportando profesionistas con un alto sentido ético, y con las aptitudes y actitudes necesarias para afrontar los retos laborales y sociales del mundo actual.

**Visión institucional:** Construirse como una institución educativa más comprometida con su entorno, avalando su calidad con certificaciones que garanticen la excelencia académica y servicios de calidad, con un cuerpo académico altamente calificado, a fin de apoyar el desarrollo de la comunidad estudiantil a través de su formación humana y profesional, coadyuvando al crecimiento de la región en la búsqueda de un país más justo, competitivo y con mayores oportunidades para todos.

**Valores institucionales:** La Universidad Privada del Estado de México inculca a través de sus actividades académicas y administrativas los siguientes valores: Honestidad, justicia, responsabilidad, respeto, liderazgo, creatividad, solidaridad y reflexión.

Las vertientes educativas de la UPEM se enfocan a una estructura temática, propia de cada currículo de asignatura, para otorgar al estudiante la visión y las habilidades generales en su formación; otra vertiente es la innovación tecnológica que permitirá a los egresados de las diferentes licenciaturas tener la posibilidad de afrontar los retos laborales y sociales dentro de su contexto.

### I.1.3 Estructura didáctica

El proyecto educativo de la Institución, es una propuesta para los habitantes de ésta zona, es una alternativa para quienes la formación académica representa una variable de progreso, los costos que implican ingresar a este nivel de estudios son altos, sin embargo la UPEM con una mirada objetiva de la realidad económica que se vive en la región, cuenta con colegiaturas accesibles así como con programas de apoyo para el ingreso de los estudiantes, y con ello generar profesionistas conscientes de su entorno. Actualmente en esta Universidad imparten veinticinco programas académicos escolarizados y mixtos; a nivel de posgrado cuenta con la maestría en Pedagogía, especialidad en evaluación educativa, maestría en Derecho Penal, maestría en Derecho Fiscal, maestría en Administración de Negocios y en el nivel superior se incluyen veinte licenciaturas clasificadas en cuatro áreas:

#### 1. Administración y Ciencias sociales

- Administración de Empresas
- Ciencias de la comunicación
- Contaduría Pública
- Derecho
- Turismo
- Mercadotecnia
- Pedagogía
- Gastronomía
- Criminología
- Psicopedagogía
- Negocios internacionales

#### 2. Ciencias Médicas:

- Psicología
- Odontología
- Terapia Física y Rehabilitación
- Nutrición

#### 3. Ciencias y Artes para el Diseño:

- Diseño Gráfico
- Diseño de modas

#### 4. Ingeniería

- Industrial
- Sistemas Computacionales
- Informática

Mantiene convenios con algunas escuelas de la región que permiten el ingreso a los jóvenes con programas de becas. También brinda facilidades para los egresados ya que tiene acuerdos con algunas empresas e instituciones donde desarrollan el programa de servicio social, aprobado en 2003. Cuenta con centro un de idiomas y fomenta a las actividades culturales y deportivas, necesarias para el desarrollo integral de los estudiantes.

En el plantel central, Rectoría, ubicado en Avenida Revolución No. 46, esquina Emiliano Carranza, San Cristóbal Ecatepec, se imparten las siguientes licenciaturas:

- Administración de empresas
- Ciencias de la comunicación
- Contaduría pública
- Criminología
- Derecho
- Ingeniería industrial
- Informática
- Mercadotecnia
- Pedagogía
- Psicología
- Ingeniería en sistemas
- Negocios internacionales
- Psicopedagogía
- Ingeniería en sistemas
- Turismo.

En 2011, debido al incremento de la matrícula estudiantil y a la creación de nuevas carreras se inaugura una nueva sede: el plantel Alberto Saba Tauchi, ubicado en el número 68 de la misma avenida Revolución, en cuyas instalaciones se imparten cuatro licenciaturas: Nutrición, Terapia física y rehabilitación, Diseño de modas y Diseño gráfico.

26



Plantel central



Plantel Alberto Saba Tauchi



Instalaciones del plantel  
Saba Tauchi

## I.2 Plan de estudios de la licenciatura en diseño gráfico.

La licenciatura en diseño gráfico que se imparte en la UPEM tiene la modalidad escolarizada y pertenece al área de Ciencias y Artes para el Diseño. El plan de estudios de esta carrera fue **autorizado en 2005 por la SEP**, en su momento por la Lic. Gloria Santos Mateos jefa del departamento de evaluación curricular, cuya clave asignada fue 71302 en el sistema de Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (R.V.O.E) con el número de acuerdo 2005096 2005-02-28, emitido el 29-01-2007 que da un reconocimiento de tipo federal.

Este plan opera con un **calendario cuatrimestral** con una carga horaria de catorce semanas, los objetivos generales, descritos en su página electrónica, son “formar diseñadores gráficos capaces de crear y generar identidades visuales contextualizadas así como que desarrollen al máximo su creatividad en la resolución de proyectos, donde deben considerar las características de la población a la que van a dirigir el mensaje; el conocimiento y dominio de las diversas herramientas manuales y tecnológicas son fundamentales para este logro, sin olvidar el compromiso de eficiencia apoyado de criterios de ética y humanismo para lograr así una comunicación objetiva que contribuya la identificación del diseño gráfico como área de conocimiento, donde las actitudes como visión globalizada, con disponibilidad y apertura al diálogo para reflexionar acerca de los diferentes aspectos y teorías del diseño gráfico”.

El logro de estos objetivos, como la inserción del egresado a las diferentes áreas del diseño dentro del campo laboral ya sea en el sector público o privado, está relacionado con los conocimientos adquiridos durante su preparación académica, por ello es importante conocer el currículo que se imparte dentro de la institución.

Eisner (2002: 39) describe al currículo como “una serie de eventos planeados cuya intencionalidad es lograr consecuencias educacionales para uno o más estudiantes” considera que el “impacto del tiempo” es muy importante, ya que el número de horas que se le asigna cada materia puede determinar el valor de importancia que los estudiantes le otorgan a cada una de éstas, así mismo determina tres tipos de currículos:

1. **El currículo explícito** donde están los contenidos requeridos por la institución.
2. **El currículo implícito**, también conocido como currículo oculto, son contenidos e integraciones de conductas que se vierten a los estudiantes, sin expresarse públicamente en el currículo que la escuela ofrece.
3. **El currículo nulo** que es lo que no se enseña, es decir los procesos y contenidos omitidos.

En el esquema general de materias y asignaturas de la UPEM, que Arnaz (2012: 9) define como “el plan con el que se norma y conduce explícitamente, un proceso concreto y determinante de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en una institución educativa...” se observa la normatividad con la clave asignada a cada asignatura, el lugar que ocupan dentro de la planeación educativa, la seriación de éstas, el número de horas que se imparten, el total de créditos, así como el tipo instalación que se requiere para cada una, que para su conocimiento se presenta a continuación:

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO MÉXICO

Ciclo	Lista de asignaturas o unidades de aprendizaje	Clave	Seriación	Horas semanales con docente	Créditos	Instalaciones
PRIMER CUATRIMESTRE	Computación Básica	DG0101		4	5.25	Aula Laboratorio
	Administración del Diseño Gráfico	DG0102		4	5.25	Aula Laboratorio
	Metodología del Diseño Gráfico	DG0103		4	5.25	Aula
	Fundamentos del Diseño	DG0104		4	5.25	Aula
	Historia del Arte I	DG0105		4	5.25	Aula
	Dibujo Natural I	DG0106		4	5.25	Aula
Suma				24	31.5	
SEGUNDO CUATRIMESTRE	Geometría Descriptiva I	DG0207		4	5.3	Aula
	Computación para el Diseño	DG0208	DG0207	4	5.3	Aula Laboratorio
	Taller de Lectura y Redacción	DG0209	DG0208	4	5.3	Aula
	Historia del Arte II	DG010	DG0209	4	5.3	Aula
	Taller de Diseño I	DG011	DG010	4	5.3	Taller
	Dibujo Natural II	DG012	DG011	4	5.3	Aula
Suma				24	31.5	
TERCER CUATRIMESTRE	Geometría Descriptiva II	DG0313	DG0207	4	5.25	Aula
	Taller de Diseño II	DG0314	DG0211	4	5.25	Taller
	Elementos Contables y Legales del Diseño Gráfico	DG015		4	5.25	Aula Laboratorio
	Valores Humanos	DG016		3	4.37	Aula
	Historia del Arte en México	DG017	DG0212	3	4.37	Aula
	Dibujo Natural III	DG018		4	5.25	Aula
Suma				22	29.7	

Ciclo	Lista de asignaturas o unidades de aprendizaje	Clave	Seriación	Horas semanales con docente	Créditos	Instalaciones
CUARTO CUATRIMESTRE	Taller de Diseño III	DG0419	DG0314	4	5.25	Taller
	Teoría de la Comunicación I	DG0420		4	5.25	Aula
	Tipografía	DG0421		4	5.25	Aula
	Cultura de la Calidad	DG0422		3	4.37	Aula
	Dibujo Natural IV	DG0423	DG0318	4	5.25	Aula
	Historia del Diseño Gráfico	DG0424		4	4.37	Aula
Suma				23	29.7	
QUINTO CUATRIMESTRE	Vinculación Laboral	DG0525		3	4.37	Aula
	Teoría de la Comunicación II	DG0526	DG0420	4	5.25	Aula
	Serigrafía	DG0527		4	5.25	Aula
	Administración por Calidad	DG0528		4	5.25	Aula
	Taller de Diseño IV	DG0529	DG0419	4	5.25	Taller
	Diseño Asistido por Computadora I	DG0530		4	6.12	Aula Laboratorio
Suma				23	31.49	
SEXTO CUATRIMESTRE	Diseño Gráfico Actual	DG0631		4	5.25	Aula
	Taller de Diseño V	DG0632	DG0529	4	5.25	Taller
	Diseño Asistido por Computadora II	DG0633	DG0530	4	5.25	Aula Laboratorio
	Fotografía I	DG0634		4	5.25	Aula Laboratorio
	Técnicas de Impresión I	DG0635		4	5.25	Aula
	Introducción a la Publicidad	DG0636		4	5.25	Aula
Suma				24	32.37	
SÉPTIMO CUATRIMESTRE	Taller de Diseño VI	DG0737		4	5.25	Taller
	Desarrollo de Emprendedores	DG0738		4	5.25	Aula
	Diseño Asistido por Computadora III	DG0739	DG0633	4	6.12	Aula Laboratorio
	Fotografía II	DG0740	DG0634	4	5.25	Aula Laboratorio
	Audiovisuales I	DG0741		4	5.25	Aula Laboratorio
	Técnicas de Impresión II	DG0742	DG0635	4	5.25	Aula
Suma				24	32.37	

Ciclo	Lista de asignaturas o unidades de aprendizaje	Clave	Seriaci3n	Horas semanales con docente	Cr3ditos	Instalaciones
OCTAVO CUATRIMESTRE	Vinculaci3n Profesional	DG0843		3	5.25	Aula
	T3cnicas de Impresi3n III	DG0844		4	5.25	Aula
	Taller de Dise1o VII	DG0845	DG0737	4	5.25	Taller
	Audiovisuales II	DG0846	DG0741	4	5.25	Aula Laboratorio
	Dise1o Asistido por Computadora IV	DG0847	DG0739	4	6.12	Aula Laboratorio
	Fotomec3nica	DG0848		3	4.37	Aula
Suma				22	31.49	
NOVENO CUATRIMESTRE	Semi3tica	DG0949		4	5.25	Aula
	Proyectos Multidisciplinarios	DG0950		4	5.25	Aula
	Taller de Dise1o VIII	DG0951	DG0845	4	5.25	Aula
	Dise1o Editorial y Pre-prensa	DG0952		4	5.25	Aula
	Comunicaci3n Organizacional	DG0953		4	5.25	Aula
	Producci3n Editorial	DG0954		3	5.25	Aula
Suma				23	31.5	
D3CIMO CUATRIMESTRE	Seminario de Tesis	DG01055		3	5.25	Aula
	Taller de Serigraf3a de Imagen	DG01056		4		Taller
	Dise1o de Displays	DG01057		4		Aula
	Dise1o de Revistas Digitales	DG1058		4		Aula
	Desarrollo de Proyectos	DG01059		4		Aula
	Taller de Historieta	DG01060		3		Aula
Suma				22	31.5	
SUMA DE TOTALES				3122	313.2	



El mapa curricular de la Universidad Privada del Estado de México de la licenciatura de diseño gráfico contempla asignaturas que consideraron necesarias para el estudio de ésta área, se observa que Taller de diseño es la única materia seriada a lo largo de ocho cuatrimestres, por la cantidad de horas asignadas es considerada parte medular en el desarrollo académico, existen otras materias que son parte fundamental como Dibujo natural y Diseño asistido por computadora, seriadas por cuatro cuatrimestres; durante el segundo cuatrimestre se encuentran seriadas la mayor parte de las asignaturas y algunas solo están seriadas en el segundo ciclo de la materia, es el caso de Técnicas de impresión, Geometría descriptiva, Teoría de la comunicación, Fotografía, Audiovisuales e **Historia del Arte**.

El currículo explícito observa poca incidencia en áreas relacionadas a cuestiones éticas y emocionales, sólo en el tercer cuatrimestre se imparte la asignatura denominada Valores humanos, por lo tanto una opción es que docente de cabida a este tipo de conocimiento en el currículo implícito, independientemente de la asignatura que imparta, porque este tipo de conocimiento es importante para el desarrollo integral de los futuros egresados.

A continuación se muestra una tabla que indica las materias que se encuentran seriadas en el mapa curricular de la institución.

Asignaturas seriadas	Ciclo	No. de horas semanales	Total de créditos
Taller de diseño	De Segundo a Noveno cuatrimestre	4 horas	42.05
Dibujo Natural	De Primer a Cuarto cuatrimestre	4 horas	21.05
Diseño asistido por computadora	De Sexto a Octavo cuatrimestre	4 horas	17.49
Computación para el diseño			
Taller de Lectura y redacción	Segundo cuatrimestre	4 horas	5.3
Historia del Arte II			
Geometría descriptiva II	Tercer cuatrimestre	4 horas	5.25
Teoría de la comunicación II	Quinto cuatrimestre	4 horas	5.25
Fotografía II			
Técnicas de impresión II	Séptimo cuatrimestre	4 horas	5.25
Audiovisuales II			
	Octavo cuatrimestre	4 horas	5.25

### I.3 Importancia de la Historia del Arte y su relación con el diseño gráfico

Herodóto (495-425 a. C.) el padre de la Historia, afirmaba: “La historia es la maestra de la vida.” En este sentido, la Historia no debe ser vista como sinónimo del pasado, sino como un elemento importante de estudio que permite vincular y dar coherencia al pasado para comprender el presente.

El caso de la Historia del Arte, que trata del análisis de las diferentes concepciones creativas que el hombre ha realizado a lo largo del tiempo, no sólo se dirige al conocimiento y valoración de la expresión artística, sino también al momento histórico en que éstas se han surgido; a esto Berenson (2005: 239) menciona que “la historia del arte debería ir más lejos y tratar de ver que correspondencia hubo entre la representación visual y otras interpretaciones de la vida de un período” esto permite a todos aquellos que la estudian a desarrollar la conciencia crítica acerca del contexto que les rodea, como en el caso específico de los que estudian diseño gráfico.

Efland (2002) comenta que el diseño es un cuerpo organizado de conocimientos, métodos específicos y elementos que permiten la reproducción en masa donde se la tecnología hace presente, anteriormente se consideraba que su objetivo era embellecer los objetos utilizados en la vida cotidiana, la conexión que presentan el diseño y la Historia de Arte tiene una significativa vinculación en movimientos como el Art Nouveau y sobre todo en la Bauhaus que “pretendía fortalecer la idea de que los fundamentos de

diseño estaban en la base de todas las artes y que por lo tanto el diseño tenía como objetivo capacitar al estudiante de arte para comprender los principios de la belleza.” (op.cit, 2002: 320)

Sin embargo la Historia del Arte ha sido enseñada y aprendida principalmente a través de métodos tradicionales donde el estudiante recibe la reconstrucción de los acontecimientos que el docente le presenta, es decir se convierte en un ejercicio de transmisión de información sobre los hechos, donde lo más importante es la memorización de nombres, fechas y características específicas de los movimientos artísticos.

Durante la segunda mitad del siglo XX surgen diferentes formas de la enseñanza junto con nuevas teorías de aprendizaje, que permiten tanto al docente como al estudiante ver la historia como una forma de comprender y explicar el mundo actual en el que vive, y con ello valorarla como un excelente medio para mantener la memoria colectiva.

La Historia del Arte tiene un lugar importante en el desarrollo del estudiante de diseño gráfico, porque es un área dentro de su formación académica que tiene repercusiones tanto en lo individual, social y cultural; Rivera comentó al respecto: “Cuando estudiamos la carrera, existe una desvinculación porque no la asociamos y nos preguntamos cómo vamos a aplicarla y al final si existe una relación,

por ejemplo cuando nos damos cuenta que en un logotipo se puede encontrar el origen de sus formas desde los romanos, pero esto se entiende hasta que se investiga, porque cuando se le da más importancia a la cuestión teórica el diseño es más efectivo porque hay que recordar que el diseñador gráfico es un comunicador y lo importante es el mensaje, y que las grandes marcas contratan a los diseñadores que más que dibujen bien, sean los que manejan muy bien los conceptos”. (Rivera, B.E, comunicación personal, 22 de julio de 2015)<sup>2</sup>.

34

Por lo anterior surge una interrogante, ¿Cuáles son los contenidos temáticos de la Historia del Arte que el estudiante de licenciatura en diseño gráfico requiere conocer? Este aspecto está determinado por los temarios de asignaturas que cada institución educativa elabora e imparte.

---

<sup>2</sup> Para consultar la entrevista completa dirigirse a los anexos del presente estudio.

#### I.4 Temarios de las asignaturas de Historia del Arte

Los temarios de una asignatura, son la guía en la que se describe detalladamente lo que ha de ser aprendido durante un ciclo escolar, que incluyen sugerencias sobre las experiencias de aprendizaje, formas de evaluación y los contenidos de manera lineal que se han de abordar, en los que el docente puede realizar adecuaciones pertinentes e incluso en ocasiones hacer vinculaciones con temas que no se encuentran contemplados que finalmente se consideran necesarios para el perfil académico del estudiante. (Díaz y González 2013)

En la UPEM, se imparte la materia de Historia del Arte durante los primeros cuatrimestres de la licenciatura, su distribución es a través en tres asignaturas:

Historia del Arte I e Historia del Arte II, ambas con una duración de cuatro horas a la semana dividida en dos sesiones, la asignatura de Historia del Arte en México tiene una duración de tres horas semanales.

De acuerdo a Dávila (2015) la estructura de los temarios se conforma de los siguientes elementos:

- **Objetivos generales de la asignatura:** son enunciados que describen los aprendizajes que se proyectan para del curso y que se respaldan en taxonomías de Bloom y Marzano.

- **Contenidos temáticos:** temas y subtemas que ayudan a la formación del estudiante dentro de esta área de conocimiento.
- **Estrategias de enseñanza:** se proponen actividades al docente para enriquecer los contenidos.
- **Estrategias de aprendizaje:** son actividades que se sugieren para generar motivación en el estudiante durante el proceso.
- **Criterios de evaluación:** parámetros considerados para valorar el aprendizaje adquirido.
- **Fuentes de consultas:** referencias bibliográficas que pueden servir como apoyo tanto del docente como del estudiante.

De forma detallada se muestran a continuación:

Nombre de la Asignatura:	HISTORIA DEL ARTE I
Ciclo: 1ER. CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura DG0105
<b>Objetivos generales de la asignatura:</b>  El alumno iniciará el estudio del arte a través de la historia y sus relaciones con la historiografía. Desarrollará las capacidades de observación y síntesis como bases para la comprensión de la historia del arte.	
<b>Temas y Subtemas:</b>  <b>UNIDAD I INTRODUCCION</b> I.1 Objeto de estudio de la historia del arte I.2 Relación de la historia del arte con la Sociología, Antropología y Economía I.3 Principales problemas de la historia del arte I.4 Importancia de la historia del arte y la relación con Diseño Gráfico  <b>UNIDAD II EL ARTE</b> II.1 Conceptos de arte y bellas artes W II.3 Arte e ideología II.4 Arte y estética II.5 Ubicación social de la producción artística  <b>UNIDAD III LA COMUNIDAD PRIMITIVA</b> III.1 Régimen de la comunidad primitiva III.2 Fuerzas productivas y medios de producción III.3 Surgimiento del arte  <b>UNIDAD IV EXPRESIONES ARTISITICAS PRIMITIVAS</b> IV.1 La pintura rupestre IV.2 La cerámica IV.3 Primeros monumentos arquitectónicos  <b>UNIDAD V EL ARTE EN DIVERSAS CULTURAS</b> V.1 Aztecas V.2 Mayas V.3 Griegos V.4 Egipcios V.5 Mesopotámicos V.6 Indios V.7 Chinos  <b>UNIDAD VI ARTE PALEOCRISTIANO</b> VI.1 Catacumbas VI.2 Pinturas VI.3 Basílicas VI.4 Tumbas VI.5 Baptisterios	

**UNIDAD VII ARTE BIZANTINO**

- VII.1 Basílicas
- VII.2 Arte del mosaico

**UNIDAD VIII ARTE ROMANTICO**

- VIII.1 Castillos
- VIII.2 Catedrales
- VIII.3 Escultura

**UNIDAD IX ARTE GOTICO**

- IX.1 Catedrales
- IX.2 Pintura
- IX.3 Escultura

**Actividades de Aprendizaje:****Con docente:**

- \* Exposición por parte de los alumnos en relación a los temas del curso.
- \* Discusión en grupo sobre la revisión de audiovisuales proyectados sobre los temas del curso.
- \* Análisis de lecturas obligatorias sobre el tema.

**Independientes:**

- \* Investigación bibliográfica de los temas del programa.
- \* Elaboración de un cuadro sinóptico de las diferentes tipos de artes.
- \* Elaboración de un trabajo documental.
- \* Visitas a Museos.
- \* Asistir a exposiciones de arte.

**Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación:**

- \* Entrega de reporte de visita al museo.
- \* Entrega del reporte de la visita a exposiciones de arte.
- \* Entrega de un trabajo de investigación.
- \* Examen Parcial.
- \* Examen final.

Nombre de la Asignatura: HISTORIA DEL ARTE II

Ciclo: 2° CUATRIMESTRE      Clave de la Asignatura DG0210

**Objetivos generales de la asignatura:**  
El alumno analizará y describirá el desarrollo del Arte desde el Renacimiento hasta el Arte contemporáneo en relación a los contextos sociales, económicos y tecnológicos que los rodean.

**Temas y Subtemas:**

**UNIDAD I RENACIMIENTO**  
I.1 Arquitectura, Escultura y Pintura en Italia.  
I.2 Arquitectura, Escultura y Pintura en España.  
I.3 Arquitectura, Escultura y Pintura en Francia.  
I.4 Características del Catorcecento, Quincecento y Manierismo.

**UNIDAD II ROMANTICISMO**  
II.1 Características específicas.  
II.2 Arquitectura.  
II.3 Escultura.  
II.4 Pintura.

**UNIDAD III REALISMO E IMPRESIONISMO**  
III.1 Características generales.  
III.2 Naturalismo.  
III.3 Impresionismo.  
III.4 Postimpresionismo.

**UNIDAD IV MODERNISMO**  
IV.1 Características específicas.  
    IV. 1.1 Arquitectura.  
IV.2 Art Nouveau  
    IV.2.1 Arquitectura.  
    IV.2.2 Escultura.  
    IV.2.3 Pintura.

**UNIDAD V EL ARTE MODERNO Y CONTEMPORANEO**  
V.1 Características.  
    V.1.1 Arquitectura.  
V.2 Escuelas Escultóricas y Pictóricas  
    V.2.1 Fauvismo.  
    V.2.2 Arte Naif. M  
    V.2.3 Cubismo.  
    V.2.4 Escuela de París.  
    ....V.2.5 Abstraccionismo  
    ....V.2.6 Dadaísmo  
    ....V.2.7 Surrealismo  
V.3 Tendencias actuales  
    ....V3.1 Pintura y Diseño gráfico

**Actividades de Aprendizaje:**

**Con docente:**  
\* Exposición por parte de los alumnos en relación a los temas del curso.  
\* Discusión en grupo sobre la revisión de audiovisuales proyectados sobre los temas del curso.  
\* Análisis de lecturas obligatorias sobre el tema.

**Independientes:**  
\* Investigación bibliográfica de los temas del programa.  
\* Elaboración de un cuadro sinóptico de las diferentes tipos de artes.  
\* Elaboración de un trabajo documental.  
\* Visitas a Museos.  
\* Asistir a exposiciones de arte.

**Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación:**

- \* Entrega de reporte de visita al museo.
- \* Entrega del reporte de la visita a exposiciones de arte.
- \* Entrega de un trabajo de investigación.
- \* Examen Parcial.
- \* Examen final.



<b>Nombre de la Asignatura:</b> HISTORIA DEL ARTE EN MÉXICO	
<b>Ciclo:</b> 3ER° CUATRIMESTRE	<b>Clave de la Asignatura</b> DG0317
<b>Objetivos generales de la asignatura:</b>  Conocer el sentido histórico del desarrollo del Arte en México y la del entorno social y tecnológico del México Prehispánico al siglo XVIII y del México independiente.	
<b>Temas y Subtemas:</b>  <b>UNIDAD I. EL MÉXICO PREHISPÁNICO</b> I.1 Periodización Histórica. I.2 Origen del hombre americano. I.3 Horizonte Prehistórico: Inferior; el hombre cazador y recolector superior, el hombre agricultor. I.4 Horizonte Preclásico: Inferior; el matriarcado, los brujos, medio cultura olmeca. I.5 Horizonte Clásico: Teotihuacán, Tajín, Monte Albán.  <b>UNIDAD II. LOS MAYAS</b> II.1 Tikal, Copán, Tulum, Palenque, Yaxchilan y Uxmal, Pintura, Escultura, Arquitectura. II.2 Cultura Tolteca, Maya, Chichen Itzá, Pintura, Escultura y Arquitectura.  <b>UNIDAD III. LOS AZTECAS</b> III.1 Fundación de Tenochtitlán. III.2 El Templo Mayor. III.3 Escultura Ceremonial. III.4 Principales expresiones Culturales y artísticas.  <b>UNIDAD IV. SIGLO XIV</b> IV.1 La Conquista de México. IV.2 Arquitectura, Pintura y Escultura. IV.3 Escultura, Arte Tequiquí.  <b>UNIDAD V. SIGLO XVII</b> V.1 Cúpulas. V.2 Torres. V.3 Catedrales. V.4 Catedrales, Conventos e Iglesias. V.5 Pintura y Escultura.  <b>UNIDAD VI. SIGLO XVIII</b> VI.1 Pintura. VI.2 Escultura. VI.3 Arquitectura.	

**UNIDAD VII. NEOCLÁSICO**

- VII.1 La Academia de San Carlos.
- VII. 2 Manuel Tolsá y sus seguidores.

**UNIDAD VIII. EL ROMANTICISMO Y LA ACADEMIA DE SAN CARLOS**

- VIII.1 Características genéricas.
- VIII.2 Influencias Europeas.
- VIII.3 Pintores viejos.

**UNIDAD IX. EL MURALISMO**

- IX.1 Características genéricas.
- IX.2 DROZCO, RIVERA Y SIQUEIROS.
- IX.3 Corrientes paralelas: Tamayo y Mérida.

**Actividades de Aprendizaje:****Con docente:**

- \* Exposición por parte de los alumnos sobre la temática del curso.
- \* Análisis y discusión de revistas especializadas en grupo sobre los temas del curso.

**Independientes:**

- \* Investigación bibliográfica.
- \* Visita a museos y zonas arqueológicas relacionadas a los temas del curso.
- \* Elaboración de un cuadro sinóptico, identificando el desarrollo histórico del arte en México.
- \* Elaborar reportes de lectura

**Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación:**

- \* Entrega de reportes de lectura.
- \* Entrega del reporte de visitas a lugares representativos.
- \* Examen parcial.
- \* Examen final.
- \* Entrega del trabajo de investigación.

Se observa repetición y distribución inequitativa de contenidos así como la ausencia de algunos temas, por ejemplo en el temario de Historia del Arte I no existe secuencia cronológica, para impartir el temario de Historia de Arte en México se requiere más tiempo debido a la cantidad de temas, por lo que una revisión y actualización de los temarios es un opción para optimizar los resultados, sin embargo esto es poco probable que suceda.

Un comparativo entre los temarios de estudio de dos universidades privadas, aledañas a las inmediaciones de la UPEM, plantel Ecatepec, permite observar la diferencia de contenidos, forma de distribución y tiempo de impartición de dicha materia.

La Universidad OPARIN está ubicada en Isabel la Católica No.29 col. Centro C.P. 55000 Ecatepec, Estado de México, en cuya oferta educativa se encuentra la licenciatura de diseño gráfico como sistema escolarizado, con una duración de ocho semestres. Dada su **incorporación a la UNAM**, cuenta con el mismo plan de estudios.



<http://oparin.edu.mx/>

En esta Institución se imparte la materia de historia del arte, de forma seriada a lo largo de seis semestres; cada asignatura está desglosada en unidades específicas y cada unidad tiene de cinco a seis subíndices.

A cada asignatura se le asignan cuarenta y ocho horas por semestre, se menciona el número de horas por tema que varía entre ocho, diez y doce horas según la extensión del mismo. El desglose por unidad, en términos de conceptos es específico, progresivo y sincrónico, expone los temas de diversas épocas de manera conjunta, organiza los temas en forma detallada. A continuación se hace una descripción sintetizada de dicho temario.



Semestre	Nombre de la asignatura	Numero de horas	Contenido temático por unidad
Primero	Arte antiguo	3 horas semanales	Unidad I: Orígenes del arte Unidad II: El lejano oriente Unidad III: Arte egipcio Unidad IV: El medio oriente Unidad V: Grecia Unidad VI: Arte romano
Segundo	Arte precolombino	3 horas semanales	Unidad I: Periodo formativo Unidad II: Periodo Clásico Unidad III: Periodo Posclásico Unidad IV: Cultura de los Andes
Tercero	Arte de la edad media y Renacimiento	3 horas semanales	Unidad I: Arte medieval europeo Unidad II: Renacimiento Unidad III: Manierismo
Cuarto	Arte Barroco y Virreinal	3 horas semanales	Unidad I: Barroco Unidad II: El arte de la evangelización Unidad III: El manierismo en México Unidad IV: El Barroco mexicano Unidad V : El Neoclásico de Nueva España
Quinto	Arte del siglo XIX al XX	3 horas semanales	Unidad I: Neoclásico Unidad II: Romanticismo Unidad III: Realismo e impresionismo Unidad IV: Vanguardias a principios del siglo XX Unidad V : Arte mexicano
Sexto	Arte contemporáneo	3 horas semanales	Unidad I: Las vanguardias a principios del siglo XX Unidad II: El arte entre guerras Unidad III: El arte contemporáneo de posguerra Unidad IV: Arte contemporáneo de México y América Latina

La Universidad de Ecatepec UNE es otra universidad cercana, creada en 1994, ubicada en la calle de Agricultura No.16 San Cristóbal centro, forma parte del corporativo “Universidades Nueva Educación”. Sus estudios también tienen reconocimiento de validez oficial ante la Secretaría de Educación Pública y dentro de las licenciaturas que se imparten se encuentra diseño gráfico con una modalidad de sistema escolarizado.



<http://www.uecatepec.edu.mx/>

La materia, en la UNE, se llama Historia de la comunicación visual, sólo se imparte durante el quinto semestre, con tres horas a la semana con el siguiente temario:

HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN VISUAL	
ÁREA: DISCIPLINARIA	CLAVE DE LA ASIGNATURA: DD05
<b>OBJETIVO (S) GENERAL (ES) DE LA ASIGNATURA</b> Al finalizar el curso el alumno explicará la comunicación visual desde la antigüedad, edad media, el renacimiento hasta la ilustración a fin de relacionar e integrar la comunicación visual de la edad moderna y el siglo XX con respecto al arte y diseño.	
<p style="text-align: center;"><b>TEMAS Y SUBTEMAS</b></p> <p><b>1. LA COMUNICACIÓN VISUAL EN LA ANTIGÜEDAD</b></p> <p>1.1 El hombre y comunicación pictográfica            1.2 La escritura y su evolución            1.3 Aportación de las principales culturas a la comunicación visual</p> <p><b>2. LA IMAGEN EN EL MEDIEVO</b></p> <p>2.1 Los iconóculos y los iconoclastas.            2.2 Los manuscritos y los amanuenses            2.3 Las ilustraciones y otros recursos icónicos</p> <p><b>3. LA IMAGEN EN EL RENACIMIENTO HASTA LA ILUSTRACIÓN</b></p> <p>3.1 La pintura realista.            3.2 La imprenta, el diseño de libros y de alfabetos</p> <p><b>4. LA EDAD MODERNA Y LA COMUNICACIÓN VISUAL</b></p> <p>4.1 La modernidad y la publicidad            4.2 El desarrollo industrial            4.3 El estilo moderno            4.4 Arribo e importancia de la fotografía            4.5 El nacimiento del diseño</p> <p><b>5. EL SIGLO XX</b></p> <p>5.1 El arte y el diseño            5.2 Las escuelas de diseño            5.3 Las vanguardias y pos-vanguardias            5.4 Los medios audiovisuales            5.5 La posmodernidad</p>	

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
<b>CON DOCENTE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Exposición individual o en equipo de los temas la comunicación visual en la antigüedad y la imagen en el medievo.</li> <li><input type="checkbox"/> Mesa de trabajo para analizar el tema el hombre y la comunicación pictográfica.</li> <li><input type="checkbox"/> Elaborar un mapa conceptual de la imagen del medievo.</li> <li><input type="checkbox"/> Análisis del tema la modernidad y la publicidad.</li> <li><input type="checkbox"/> Visitas a museos y/o exposiciones con respecto a temas del programa</li> <li><input type="checkbox"/> Presentación de trabajo final sobre los medios audiovisuales del siglo XX.</li> </ul>
<b>INDEPENDIENTES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Investigación bibliohemerográfica y electrónica de los temas del programa</li> <li><input type="checkbox"/> Realizar trabajo sobre las aportaciones de las principales culturas a la comunicación visual.</li> <li><input type="checkbox"/> Elaborar un ensayo del arte y el diseño en el siglo XX.</li> <li><input type="checkbox"/> Realizar trabajos escritos sobre las visitas de museos y/o exposiciones.</li> <li><input type="checkbox"/> Trabajo monográfico sobre la aparición de escuelas de diseño para el siglo XX.</li> <li><input type="checkbox"/> Elaborar un ensayo analítico de la postmodernidad en el diseño gráfico.</li> <li><input type="checkbox"/> Realizar trabajo final de los medios audiovisuales del siglo XX, analizando la aplicación en el diseño gráfico.</li> </ul>

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN
<b>PARCIAL (75%)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Exposiciones</li> <li><input type="checkbox"/> Mapa conceptual</li> <li><input type="checkbox"/> Trabajos escritos</li> <li><input type="checkbox"/> Ensayo</li> <li><input type="checkbox"/> Examen</li> </ul>
<b>FINAL (25%)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Trabajo monográfico</li> <li><input type="checkbox"/> Ensayo analítico</li> <li><input type="checkbox"/> Trabajo final y presentación</li> </ul>

Como se puede observar, este temario está realizado de acuerdo a los hechos generales que sucedieron en un determinado momento histórico, los temas se presentan de manera general, no contextualiza la información, se observa poca importancia a la asignatura debido al número de horas se imparte.

Al contrastar estos temarios se pueden hacer las siguientes consideraciones:

- a) El que los contenidos estén desglosados de manera minuciosa, como lo propone la Universidad OPARIN, no garantiza que el estudiante tenga la posibilidad de un conocimiento significativo.
- b) En sentido opuesto se tiene el temario de la UNE que resta importancia a los datos relacionados con los movimientos artísticos.
- c) El temario que se imparte en la UPEM se encuentra en un punto medio en cuanto al número de ciclos escolares, en cuanto al orden cronológico de los sucesos, sin embargo cómo se mencionó anteriormente, los temarios debe ser actualizados, pero mientras esto no suceda los docentes imparten el curso bajo estas condiciones.

Aunado a lo anterior, entran en juego otros factores para que exista una verdadera aceptación de las asignaturas de Historia del Arte por parte de los estudiantes como son: los antecedentes escolares que tienen con respecto a la materia, la creencia de que las asignaturas relacionadas con el Arte

sólo son opcionales, el horario en que se le ubica dentro de la jornada escolar ya sea en las primeras o en las últimas horas, la forma indiferente de impartirla por parte de algunos docentes, razones por las cuales un gran número de jóvenes generan una resistencia hacia dicha materia, sin saber que es una pieza importante dentro del esquema curricular de la licenciatura de diseño gráfico.

### 1.5 El estudiante de licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Privada del Estado de México.

El municipio de Ecatepec está considerado como parte del área metropolitana, sin embargo, a pesar de esta categoría, la población de jóvenes de este municipio del Estado de México tiene una gran diferencia de oportunidades de desarrollo educativo comparada con los que radican en la Ciudad de México. Por citar algunas, está el hecho de que no existen suficientes centros educativos de índole oficial, complejos culturales como bibliotecas, museos, salas de conciertos o foros culturales entre otros, los medios de transporte, además de ser insuficientes, tienen un precio poco accesible para la economía de muchos jóvenes, esta realidad hace que el área de educación no tenga el suficiente impulso.

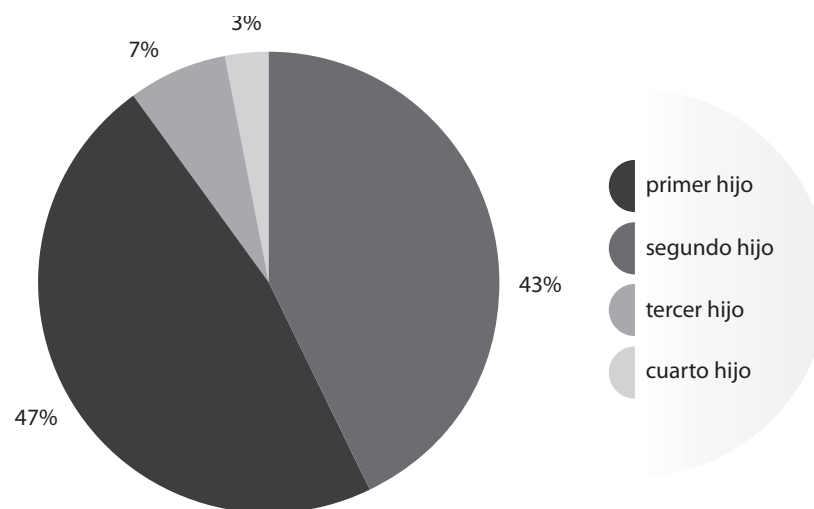
44

**Para advertir las características de los estudiantes** en cuanto a su contexto personal y académico, se eligió una muestra de treinta estudiantes, que abarcó grupos de segundo cuatrimestre de diferentes ciclos escolares, donde se identificaron los siguientes datos:

La edad de los jóvenes que cursan estos niveles es de 18 a 31 años, más de la tercera parte estudia y trabaja, pero en áreas que no tienen relación directa con el diseño gráfico.

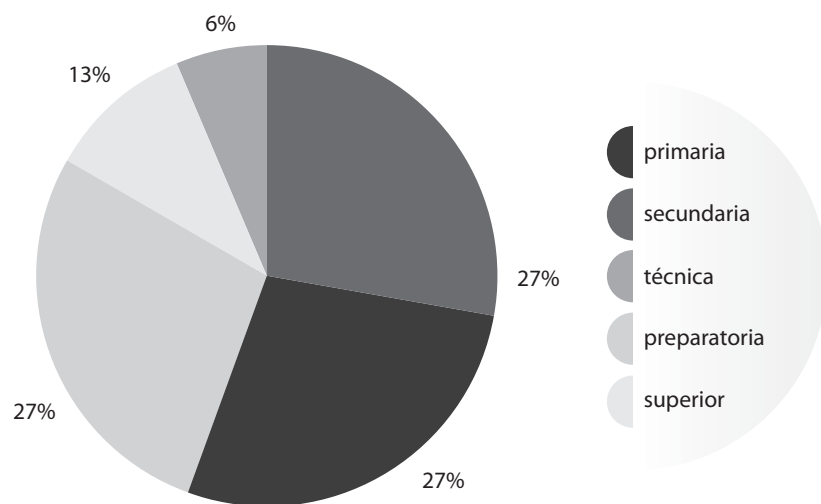
El lugar que ocupan como hijo de familia, 47% es primogénito, 43% son el segundo hijo; 7% son el tercer hijo y un 3% ocupan un lugar mayor al tercero.

Número de hijo dentro de la familia



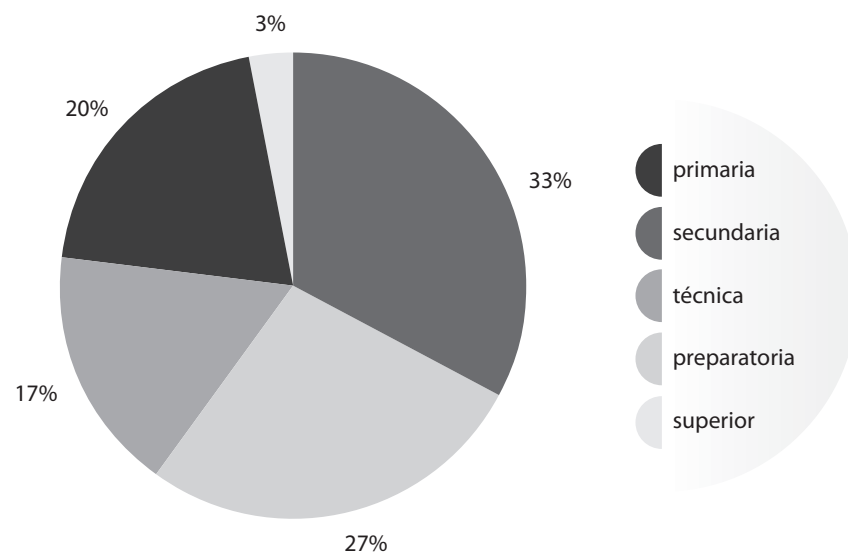
En cuanto al nivel académico del padre, 27% cursó primaria; 27% secundaria; técnica 13%; preparatoria 27% y sólo un 6% cuenta con nivel profesional.

Escolaridad del padre



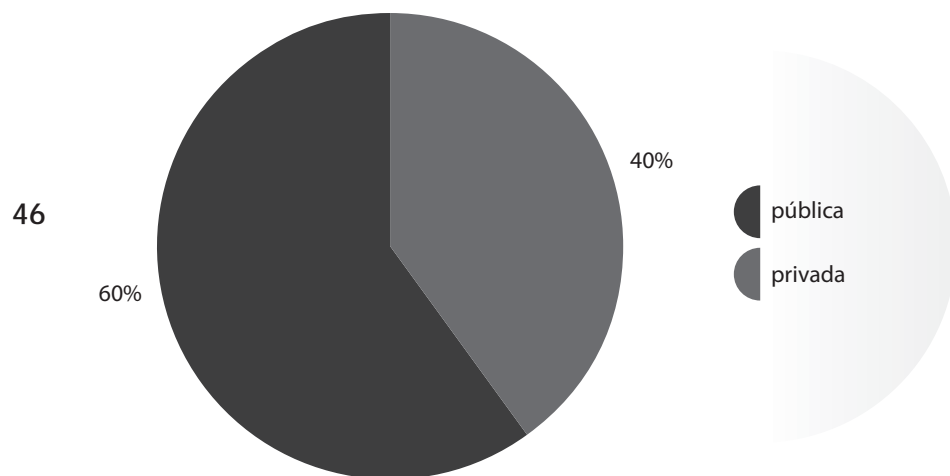
El nivel académico de la madre de familia es primaria 20%, secundaria 33%, técnico 17%; un 27% tienen preparatoria y sólo el 3% tiene nivel superior.

Escolaridad de la madre



El 60% provienen de escuelas públicas y 40% de escuelas privadas que se encuentran dentro del mismo municipio de Ecatepec.

Institución pública/privada



Las materias con mayor índice de reprobación, en el grado académico anterior, tienen que ver con el área físico-matemáticas y lingüísticas.

El promedio de aprovechamiento general del último grado cursado es de 8.2.

Consideraron que la manera en que fue impartida la materia de Historia durante su último ciclo académico, fue de deficiente a regular, por lo que la ven como tediosa y aburrida.

La mayoría confirmó que los recursos utilizados por los docentes para la impartición de la materia, fueron los textos impresos, resúmenes, cuestionarios y presentaciones digitales. Consideran que requieren actividades dinámicas que los adentre a los contenidos de la materia de manera práctica, por la gran cantidad de información que se vierte en las clases.

Para la mayoría, las asignaturas de Historia del Arte tienen importancia en su formación como diseñadores, por lo que coinciden que es importante métodos especiales para su aprendizaje y una décima parte no llevó la materia de Historia.





Estudiantes de segundo cuatrimestre ciclo 14/3

La información obtenida de los grupos a cargo, permitió identificar aspectos importantes para proponer estrategias que logren hacer relevante el aprendizaje de asignaturas teóricas, como es el caso de Historia del Arte, ya que la mayoría de los jóvenes no cuentan con antecedentes firmes en esta área conocimiento, la mayoría no tienen un referente directo que les permita adentrarse al estudio de esta área, así como la falta de motivación por parte de los docentes para hacerla más atractiva, por lo que la creación e implementación de estrategias de aprendizaje puede estar dirigida hacia el desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes, que les permita inclinarse por asignaturas teóricas, específicamente por la Historia del Arte, todo esto apoyado en las teorías educativas acordes a los objetivos planeados por parte del docente, con el fin de contribuir a favorecer los resultados en la construcción del aprendizaje.

47



Estudiantes de segundo cuatrimestre ciclo 15/2



Por lo tanto, a manera de integración sintética de los aspectos más relevantes del presente capítulo se pueden distinguir lo siguiente:

- Las características y expectativas formativas de la Universidad Privada del Estado de México, UPEM, orientan los procesos de aprendizaje a una formación académica, donde los estudiantes deben ser capaces de crear y generar identidades visuales contextualizadas, desarrollar al máximo su creatividad para la resolución de proyectos, conocer y utilizar herramientas manuales así como tecnológicas, sin olvidar el desarrollo de criterios basados en ética y humanismo.
- Los temarios que tiene la Universidad, que por el momento no cuentan con una actualización, se imparten en tiempos reducidos por lo que el docente realiza adecuaciones durante cada ciclo escolar para lograr resultados considerables.
- La presencia significativa de la materia Historia del Arte en la formación del estudiante de diseño gráfico, va a permitir desarrollar la sensibilidad, la capacidad para analizar datos, así como el valorar aspectos que los llevarán a formarse en su apreciación estética.
- El perfil del estudiante de diseño gráfico de la UPEM, plantel Ecatepec, en su mayoría es de jóvenes con nivel socioeconómico de medio a bajo; su promedio de aprovechamiento académico en ciclos anteriores de materias teóricas como historia, es deficiente porque en muchas ocasiones la impartición de este tipo de asignaturas fue escasa y en algunos casos nula, lo que hace poco probable que el aprendizaje de ésta materia sea atractivo para ciclos académicos posteriores.



Giorgio de Chirico  
"Hector y Andromaca"  
Oleo sobre tela  
1917

# CAPITULO 2



“La educación, a su vez es el proceso de aprender  
a crearnos a nosotros mismos.”

*Elliot Eisner*





## LA BASES TEÓRICAS PARA EL APRENDIZAJE DE HISTORIA DEL ARTE

Para emprender la labor educativa en el aprendizaje de la Historia del Arte, hay que considerar los tiempos asignados para su impartición, los recursos a utilizar durante el curso, el nivel cognitivo de los estudiantes, su contexto, así como el programa de estudio que en muchas ocasiones es muy ambicioso para los tiempos asignados.

El programa de estudio, como se mencionó en el capítulo anterior, según Arnaz (2012), es el plan que conduce el aprendizaje durante un ciclo escolar, es desarrollado por una institución, en él se encuentran los temas y acciones que organizarán este proceso, a través de este el estudiante cubre objetivos académicos y créditos asignados por el centro educativo.

Sin embargo en la mayoría de las ocasiones no se cuenta con el tiempo suficiente para impartirlo, en este momento el docente cae en una disyuntiva: cubrir todo el programa de estudio con deficiencias o culminar de manera eficiente sólo algunos puntos del mismo, por lo que debe hacer algunas adecuaciones necesarias tanto para los tiempos disponibles, como en la aplicación de estrategias.

Por otro lado el docente puede considerar que las asignaturas teóricas, como Historia del Arte, pueden ser impartidas desde un punto de vista más práctico, además de valerse de recursos fuera de los espacios y horarios del centro educativo. Para lograrlo es imprescindible que el docente tenga presentes algunos conceptos básicos que conforman la teoría del aprendizaje.

En este capítulo se establecen los contenidos teóricos, con un enfoque constructivista, que pueden guiar el proceso de aprendizaje de historia del arte, están basados en aprendizaje colaborativo, aprendizaje situado y en aprendizaje orientado en proyectos, mismos que harán que docente y el estudiante aborden los temas de conocimiento con un sentido más eficaz, estos permitirán generar y aplicar estrategias, para hacer más significativo el aprendizaje, sin importar el cúmulo de conocimientos que el estudiante deba adquirir.

## II.1 La construcción del aprendizaje

El aprendizaje en el ser humano está a lo largo de su vida, transforma el comportamiento y está implícito en la mayor parte de las actividades que realiza, Moncada y Gómez (2012: 39) indican que es “un proceso de cambio relativamente permanente que se manifiesta en la conducta del individuo como resultado de la experiencia.”

Para contextualizar, es importante analizar los aspectos específicos de la teoría de la educación, que para efectos de la investigación se sitúa desde el enfoque de la teoría del constructivismo.

56

El constructivismo ha girado alrededor de una incógnita: cómo es que el ser humano aprende el conocimiento y cómo se relaciona con el proceso contextual que siempre está unido a la persona. Hernández y Díaz (2012: 52) señalan que “el constructivismo confirma que todas las personas somos poseedoras de una estructura personal de conocimiento que es flexible, amplia y modificable.”

En esta teoría de aprendizaje se destaca la actividad que el individuo hace al momento de aprender, donde se les asigna a los nuevos datos una serie de significados que se acomodan dentro de los esquemas que ya tenía, esto permite hacer la reconstrucción a partir de estos, de tal forma que la persona se hace responsable de reestructurar su propio conocimiento.

Existen diversos enfoques dentro de esta teoría, uno de ellos es el constructivismo social, éste explica que el aprendizaje es

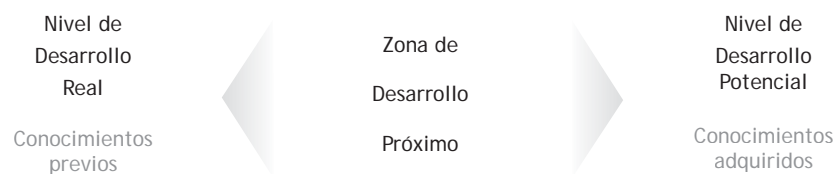
### **un proceso social dentro de un entorno cultural particular donde la interacción es importante.**

Uno de los mayores representantes es Lev Semenovich Vygotsky, nació en Orsha Bielorrusia en 1896, realizó estudios en filosofía, psicología y literatura; para éste autor la educación no solo implica el desarrollo de potencial del individuo sino también la expresión histórica de la cultura humana; hizo grandes contribuciones en el área del aprendizaje, a través de conceptos y teorías tomadas de la filosofía. Postula que el ser humano está en la capacidad de conocer lo que es factible dentro de su tradición cultural y en base a la realidad en la que actúa, ya que en ella inciden factores sociales, políticos y económicos que son determinantes.

En este sentido, el aprendizaje es una construcción social del conocimiento donde se le importancia a la observación e interpretación, lo que implica que lo aprendido por el estudiante está filtrado por la cultura, el lenguaje, las creencias, la relación con los otros compañeros, la relación con el docente, la asesoría continua y los conocimientos previos.

Vygotsky menciona que para que se lleve a cabo el aprendizaje en un individuo es necesaria la interacción social por lo que en sus investigaciones hace mención que cada estudiante tiene un desempeño al momento de resolver un problema que lo determina como Zona de Desarrollo Próximo

donde considera dos niveles, cuando está bajo la tutoría de un docente o con la colaboración de compañeros con mayor avance académico (nivel de desarrollo potencial) y lo que el estudiante sabe (nivel de desarrollo real) de esta forma que dice que el conocimiento es el reflejo del mundo que rodea al estudiante. Esto se explica en el siguiente diagrama:

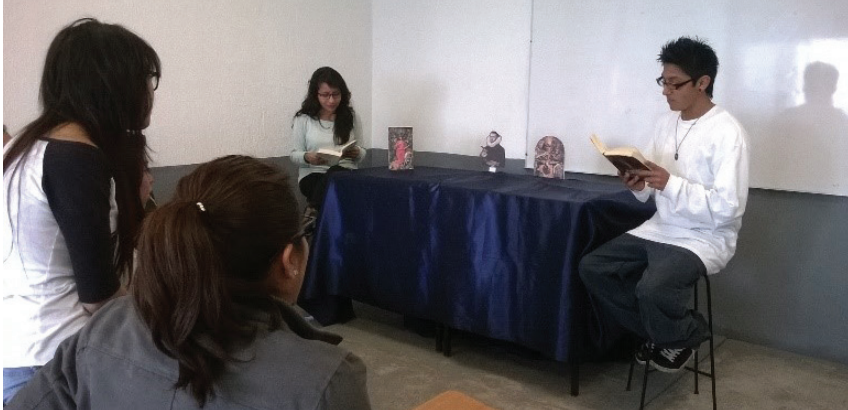


De esta manera Meza (2001; 162) menciona que “el concepto de ZDP es importante para explicar los progresos en la construcción del conocimiento que las personas van realizando a partir de las interacciones con otras personas que mayor experiencia y de la ayuda adecuada de los profesores con relación a dichos progresos.”

Otras importantes aportaciones son las realizadas por Jean Piaget, que nació Neuchatel Suiza en 1896, que influyeron en el área educativa desde la década de los años 60's, su tesis fundamental es que el aprendizaje está condicionado por el nivel de desarrollo cognitivo del estudiante, por lo que en el momento de integrar lo aprendido se hace presente una transformación en los esquemas de pensamiento.

En consecuencia y desde esta perspectiva resulta difícil separar desarrollo cognitivo del aprendizaje, ya que es un proceso constructivo interno donde el docente será copartícipe, porque más que repetir conceptos y datos, deberá propiciar en los estudiantes la tendencia a la creación de conocimiento, en algunas ocasiones éstos, podrán decidir lo que desean conocer para ser de alguna forma protagonistas dentro del proceso, así orientar la realización de actividades que promuevan la interacción social, trabajo colaborativo, diseño y realización de proyectos puede derivar en un aprendizaje más que memorístico, significativo.





En la construcción del conocimiento

## II.2 El aprendizaje y sus derivaciones didácticas

El conocimiento forma parte fundamental para el ser humano, le permite comprender su entorno, a raíz de esto se han creado procesos, métodos, procedimientos, técnicas y estrategias para buscar que el aprendizaje, que implica la retención de nueva información, sea realmente importante e influya en él de forma directa. Para ello existen tres aspectos importantes que se deben considerar para lograr el aprendizaje: primero **las experiencias de tipo consiente llamadas metacognitivas** (pensar sentir, experimentar) **segundo la autoregulación del conocimiento** (planear, aplicar, supervisar, evaluar) **y la reflexión** (conclusiones) todo ello permite darle sentido a lo que se aprende para incrementar el conocimiento cognitivo y enfrentarse a nuevos procesos de aprendizaje.

Anteriormente no se consideraba lo anterior, debido a la presencia del aprendizaje memorístico, también conocido como aprendizaje mecánico o por repetición, que se utilizó por muchos años en la instrucción académica el cuál no generaba ningún esfuerzo para la integración de conocimientos, porque en la mayoría de ocasiones carecía de sentido para el estudiante.

Afortunadamente teóricos como David Paul Ausubel, constructivista, que nació en la ciudad de Nueva de York 1918, promueve la teoría del aprendizaje significativo, denominado así porque adquiere la condición de ser un aprendizaje que perdure, para ello se van a relacionar los nuevos conocimientos con los que el estudiante previamente

posee, la reciente información se integrará a la estructura cognitiva existente, para hacer presente la asimilación y reorganización de conocimientos.

Ballester (2002:16) sostiene que para un auténtico aprendizaje, “es decir un aprendizaje a largo plazo y que no sea fácilmente sometido al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente no arbitraria...” y para que se pueda llevar a cabo este tipo de aprendizaje señala que deben existir las siguientes condiciones durante el proceso:

1. **Significatividad lógica en el material:** se refiere a la estructura interna organizada (cohesión del contenido) que sea susceptible para dar lugar a la construcción de significados.
2. **Significatividad psicológica del material:** se refiere a que puedan establecerse relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos.
3. **Motivación:** la presencia de esta condición, hará que el estudiante presente, además de disposición una actitud favorable para el aprendizaje.

Como ya se mencionó este tipo de aprendizaje produce una retención más duradera de la información, lo que permite al estudiante hacer reajustes en su estructura cognitiva, sin embargo la asimilación de la nueva información, depende

en cierta medida del estudiante, de su contexto y de cómo se le presente la información.



Estudiantes en la integración de conocimientos

## II.2.1 Aprendizaje situado

En la actualidad se requiere de una preparación académica cuyos contenidos teóricos tengan verdadera conexión con la práctica, para así vincular la realidad que nos rodea. Hernández y Díaz (2012: 45) señalan que “el mundo que nos tocó vivir nos grita que requiere una educación desde la vida, y para la vida.”

Esto no quiere decir que la educación se fundamente en cuestiones empíricas, sino que los estudiantes deben saber para les va a servir construir conocimiento que posteriormente aplicarán; cuando la educación se centra en aprendizaje situado se entiende que se apoyará en la transformación del individuo.

60

Algunas definiciones de aprendizaje situado que hacen Hernández y Díaz (2012) en su libro Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, son las siguientes:

- a) Estrategia formativa que necesita **unir educación y realidad**; es una opción pedagógica que tiene como maestra la realidad.
- b) Es un modo de proceder que se desarrolla en un **circuito educativo integrado por la realidad, la reflexión, la resolución.**
- c) Modo de proceder que tiene como primer acto la realidad, que ayudará a que los **contenidos teóricos o reflexivos estén contextualizados.**

En estas definiciones converge un factor importante: la realidad presente durante el aprendizaje, por ello es necesario que tanto el estudiante como el docente, practiquen el análisis, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la realización de proyectos y la vinculación social.

### II.2.1.1 Aspectos teóricos conceptuales

El aprendizaje situado (AS) ha sido explicado desde diferentes ángulos, Daniels (citado en Díaz 2004), menciona que este modelo recupera las propuestas socioculturales referidas a modelos de construcción del conocimiento, es decir este tipo de aprendizaje promueve **el espíritu colectivo, difunde el análisis y trabajo en equipo para la solución de proyectos.**

A sí mismo es importante la experiencia previa y el ambiente adecuado para el aprendizaje, para tener un contexto en el estudiante confronte los cuestionamientos para llegar a soluciones no sólo de situaciones educativas sino también de la vida diaria.

Existen cuatro aspectos para desarrollar el aprendizaje situado de acuerdo a Hernández y Díaz (2012)

1. **Partir de la realidad:** vincular aspectos de la vida cotidiana de los estudiantes, ya que se produce a través de la experiencia, para desaparecer la falta de interés.
2. **Análisis y reflexión:** hacer que los estudiantes encuentren el sentido a los contenidos conjugándolos con la experiencia.
3. **Resolver en común:** trabajar en equipo para desarrollar competencias como la comunicación oral y escrita.

4. **Comunicar y transferir:** dar a conocer aprendizajes logrados en términos de hechos.

El esquema conceptual de aprendizaje situado no empieza por el contenido sino por un acontecimiento de la vida cotidiana, por que aprender de manera situada se refiere a aprender en el propio contexto, donde el docente es el mediador o “estratega de la realidad porque transforma los elementos del entorno en una meta pedagógica bien planteada.” (op.cit 2012:89)

En este sentido el docente identifica, reconoce las necesidades, expectativas y condiciones cognitivas del estudiante, para seleccionar acciones adecuadas y lograr así el aprendizaje.

### II.2.1.2 Modelo epistemológico

El aprendizaje situado se basa en el constructivismo sociocultural, que como ya se mencionó esta derivación didáctica es el proceso que hace un individuo al momento de recibir nueva información e incorporarla a su contexto para utilizarla posteriormente cuando se requiera.

Este tipo de aprendizaje está directamente conectado con las situaciones y el contexto en donde se aprende. Un ejemplo, dentro de la historia, es la contextualización que describen los escritos bíblicos, donde Jesús, el Nazareno, situaba las parábolas en los contextos cotidianos de aquellos tiempos, para que tuvieran sentido entre las personas que lo escuchaban. (Seely y Collins 1989)

En términos gramaticales esta contextualización se hace presente cuando se realiza una lectura y se interpreta el significado de alguna palabra de acuerdo al resto de la frase o texto, también se observa cuando se traduce del inglés al español, entonces se dice que las palabras pueden estar situadas y que su significado depende del contexto donde se encuentran.

Díaz (2004) señala que este aprendizaje está dentro del movimiento de educación activa, progresista y democrática que retoma “**el aprendizaje experiencial**” propuesto por John Dewey, filósofo y pedagogo estadounidense que nació en 1859, menciona que **toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia que transforma los ambientes físicos y sociales del sujeto**, para que este

aprendizaje sea efectivo se deben tomar en cuenta ciertas circunstancias como la edad, el sexo y la condición social del sujeto que aprende.

Otro aspecto que promueve este autor son las dos formas de educación:

- La educación sistemática o formal que se transmite a través de instituciones educativas, tiene ciertas estructuras, criterios normalizados, cuenta con la existencia de varios niveles educativos y es certificada por medio de documentos.
- La educación incidental en la que se identifican dos variantes:
  - 1) Educación no formal que son actividades extraescolares donde se trasmite conocimiento a través de diversas instituciones, museos, conferencias, visitas a determinados sitios y entornos digitales como las redes sociales.
  - 2) Educación informal que no atiende a cuestiones pedagógicas ni didácticas porque se transmite de acuerdo a la experiencia cotidiana, por ejemplo en el entorno familiar o en un grupo de amigos.



Actividades extraescolares como aprendizaje incidental

El aprendizaje situado pone en práctica conjunta a otros tipos de aprendizajes como es el aprendizaje colaborativo que permite el desarrollo del estudiante y del docente porque para lograr su objetivo es indispensable la socialización y la presencia de habilidades como evaluar información, trabajar en equipo con un objetivo en común, así como llevar los conocimientos a la práctica

## II.2.2 Aprendizaje colaborativo

La idea de colaboración y apoyo siempre ha sido bienvenida entre los seres humanos, este es el origen del aprendizaje colaborativo, donde el trabajo entre iguales es la herramienta fundamental que permite facilitar la comunicación, ejercitar la tolerancia a diversas ideas y sobre todo la interacción entre individuos.

El aprendizaje colaborativo (AC) permite a los integrantes de un grupo construir conocimientos propios y colectivos, a través de éste se hace presente el proceso de socialización, que es el desarrollo de la capacidad mental de una persona en formación que se encuentra dentro de un grupo escolar, este permite **hacer responsable al estudiante de su propio aprendizaje y del aprendizaje de otros**, al respecto Pérez citado en Moncada y Gómez (2012: 47) menciona que “ la mejor manera de aprender es enseñar a otros.”

En este tipo de aprendizaje son importantes las actividades de localizar, intercambiar y seleccionar información, lo que hace que el estudiante aumente su razonamiento, sin embargo la presencia del docente es importante, ya que es la guía para que este proceso se realice con resultados favorables.





Estudiante, de la asignatura de Historia del Arte II, expone la información ante el grupo

### II.2.2.1 Aspectos teóricos conceptuales

Existen elementos que se hacen presentes en este aprendizaje, en un documento realizado por la Dirección de investigación y desarrollo educativo del ITEM (2000), menciona que para David W. Johnson y Frank P. Johnson destacan los siguientes:

- a) La cooperación: lo que permitirá a los estudiantes compartir metas, recursos y logros por medio trabajo colectivo.
- b) La responsabilidad: asumir los compromisos de manera individual y grupal.
- c) La comunicación: compartir información y material con la debida retroalimentación para reflexionar de forma efectiva y así obtener mejores resultados.
- d) Trabajo en equipo: aprender a resolver problemas de forma conjunta, que desarrollen habilidades de liderazgo, confianza, toma de decisiones y solución de conflictos.
- e) La autoevaluación: permitirá identificar los avances, la calidad y el desempeño que se ha tenido durante el proceso.

Hay que considerar la existencia de roles durante este proceso, por ejemplo el docente debe motivar, verificar, revisar, pedir informes escritos así como proporcionar la información necesaria para crear un ambiente donde el estudiante descubra el conocimiento por medio

de experiencias concretas; el estudiante por su parte, tendrá que analizar información, administrar tiempos, materiales, para así convertirse en un observador y registrar los avances.

En ocasiones existe resistencia por parte de los docentes de implementar este aprendizaje dentro del ciclo escolar, por circunstancias como: el tener poca participación durante el proceso, los estudiantes no contribuyen del todo en los trabajos porque solo es socialización, las actividades en equipo toman mucho tiempo, así como sólo propicia un cambio imprevisto durante el curso escolar; sin embargo es un hecho que si existe a una planificación estructurada del aprendizaje colaborativo dará resultados que pueden ser evaluados.

#### II.2.2.2 Modelo epistemológico

En el aspecto histórico social está demostrado que el ser humano ha aprendido de sus semejantes y la colaboración entre iguales se remonta siglos atrás; Sócrates enseñaba a pequeños grupos, los cuales se retroalimentaban. En los gremios del arte los aprendices trabajaban en grupos y eran los compañeros más adelantados los que enseñaban. En el siglo XIX, en Estados Unidos, el aprendizaje colaborativo se difunde como método de enseñanza.

El aprendizaje colaborativo está fundamentado, en la teoría sociocultural de Vygotsky la cuál menciona que la educación debe promover el desarrollo sociocultural e integral del que aprende, hace énfasis en las relaciones sociales que existen a través de los procesos de aprendizaje y argumenta que la construcción del conocimiento es individual y colectivo, razón por la cual el docente debe promover este tipo de aprendizaje de manera continua con un respaldo adecuado.

El manejo de grupos de aprendizaje colaborativo lo promueve John Dewey, menciona que este tipo de instrucción académica prepara a los individuos para aportar a la sociedad. En la actualidad se dice que para comprender al otro, primero hay que conocerse y comprenderse a sí mismo lo que permite favorecer la interpretación de ideas y así lograr este tipo de aprendizaje.



El proceso educativo debe estar fundamentado en un sistema de apoyo con el fin de para aspirar a otros niveles de conocimiento, mismo que Jerome Bruner, psicólogo norteamericano que nació en 1917, denomina andamiaje. Irineo Choque Cahuana (2012: 46) menciona que el andamiaje es “una serie de ayudas para crear la estructura de la materia que se va a dar, y a medida que avanza el aprendizaje se tiene que ir retirando esta ayuda. Este andamiaje lo va a proporcionar siempre una persona que tenga esos conocimientos, que ya conozca el tema, como por ejemplo un libro, el profesor, un amigo, etc. Esto es una interacción social de lo que habla Vygotsky.”

66

En este sentido cabe mencionar que en el aprendizaje colaborativo, el docente es una figura muy importante, ya que debe realizar actividades que permitan cubrir, en buena medida, los objetivos de aprendizaje propuestos así como elaborar un proyecto que implique la colaboración de todos los estudiantes, donde cada uno por su parte cumplirá con el cometido asignado a partir de la información propuesta para así, llegar a un consenso en donde el desempeño sea óptimo a lo largo del proceso, todo ello sin afanes competitivos entre integrantes del grupo.



Aprendizaje colaborativo

### II.2.3 Aprendizaje orientado a proyectos

Para entender esta derivación didáctica se mencionan aspectos que permiten definir posteriormente, el aprendizaje orientado a proyecto.

La Organización de Estados Americanos, OEA, define un proyecto como el conjunto de actividades a realizarse en un lugar determinado, en un tiempo determinado, con determinados recursos, para lograr objetivos y metas preestablecidas; todo ello seleccionando la mejor alternativa de solución luego de un estudio o diagnóstico de la situación problemática. (2004)

La publicación Rutas de aprendizaje (2013) menciona que la Universidad virtual del ITEM considera a un proyecto de aprendizaje como una actividad programada para un periodo de tiempo específico, objetivos, alcances claramente definidos, en algunas ocasiones con un presupuesto asignado, donde el esfuerzo es temporal e involucra la actividad interrelacionada de varias personas.

Por último la Universidad Politécnica de Madrid define que “el Aprendizaje Orientado a Proyectos, también se denomina Aprendizaje basado en Proyectos o Aprendizaje por proyectos. Es una metodología de aprendizaje en la que se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación”. (2008:4)

La realización de proyectos en la educación se realizó por primera vez, en la escuela de Medicina de la Universidad de Mc Master en 1965 (Canadá) el proyecto estuvo a cargo de John Evans y se reveló con éxito como una metodología constructivista para el aprendizaje significativo, este modelo estaba diseñado para grupos de seis a doce individuos, más adelante surgieron variantes para mayor número de estudiantes como los modelos de Maastricht para grupos de entre 20-35 estudiantes.

Un proyecto académico debe estar bien planificado, ser factible, tener lógica para poder ser aplicado y confirmar su viabilidad a través de una evaluación, para ello el docente debe especificar las diferentes rúbricas, es decir criterios que valoran la calidad del resultado y que serán iguales para todos los estudiantes a largo del proyecto, al respecto Morales (2005) afirma que la evaluación esperada por el estudiante influye en su desempeño, por lo que es importante aclarar con antelación los puntos a considerar para evaluar los resultados del proyecto, para no tener inconvenientes con los estudiantes y fomentar, por parte del docente, las habilidades a desarrollar para el logro los objetivos previstos.

En estos proyectos se deben considerar ciertas características como: los conocimientos previos así como los intereses y las necesidades de los estudiantes debido a que éstos juegan un papel protagónico durante su realización. Es importante recordar que no se evaluará sólo el resultado sino todo el proceso, de esta manera los estudiantes estarán conscientes de todas las experiencias que obtengan durante el proceso.

### II.2.3.1 Aspectos teóricos conceptuales

En el aprendizaje orientado a proyectos (AOP) el docente logra identificar las necesidades y habilidades de aprendizaje que tienen los estudiantes, favorecer el razonamiento crítico, así como la identificación de carencias, esto indica que es un proceso permanente del que se obtienen explicaciones tentativas para las situaciones educativas a resolver.

El primer punto es fijar los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar con la resolución del proyecto. Fijados los objetivos hay que decidir el tipo de proyecto que le va a servir al estudiante como guía para su aprendizaje, posteriormente determinar los rubros a evaluar.

68

Cuando el docente organiza los equipos de trabajo debe presentar las etapas a resolver: Recopilación de información, Planificación, Realización y Evaluación, a lo que Morales y Landa (2004) señalan los siguientes puntos para proceso:

Paso 1: Leer y analizar el escenario.

Paso 2: Realizar una lluvia de ideas.

Paso 3: Hacer una lista de aquello que se conoce sobre el tema del proyecto.

Paso 4: Hacer una lista de aquello que se desconoce.

Paso 5: Hacer una lista de aquello que necesita hacer para llegar a soluciones.

Paso 6: Definir el problema, indicando lo que hay que resolver y responder.

Paso 7: Obtener información de diversas fuentes.

Paso 8: Presentar resultados. (presentaciones, entrega de documentos, etc.)

Al considerar estos aspectos los equipos pueden organizar la información relacionada con el proyecto y con ello tener posibilidad de lograr la identificación de los puntos relevantes para alcanzar las posibles soluciones.

Por otro lado Prieto y Barbarroja (2006) plantean cuatro fases para la organización del proceso, el método AIRE abp 4x4 (activación, investigación resolución y evaluación) donde la fortaleza radicarán en un claro planteamiento, de la información y del proceso del proyecto, explicado en el salón, para que los equipos puedan trabajar incluso fuera del horario de clase sin intervención del docente. Por ello proponen actividades específicas para del docente y para los estudiantes durante el proyecto, que se muestran a continuación:

FASE	DOCENTE	ESTUDIANTES
1. Activación del conocimiento y análisis	-Forma grupos. -Presentar el problema.  -Activa los grupos.  -Supervisar su plan.	-Reparto de roles (secretario, líder...).  -Activación del conocimiento.  -Tormenta de ideas para identificar elementos del problema, cuestiones guía e hipótesis.
	-Dirige los recursos.  -Proporciona instrucción y retroalimentación.	-Usan las cuestiones clave para orientar su búsqueda de información.  -Organizan la información.  -Definen el problema.
3. Resolución del problema: consideración de soluciones e informe	-Exige soluciones.  -Encarrila a los descarrilados.	-Piensan, discuten y vuelven a buscar.  -Diseñan soluciones para el problema.  -Las transmiten por escrito.
4. Evaluación y presentación ante la clase: reflexión metacognitiva.	-Dirige la discusión y reflexión grupal.  -Evalúa el desempeño de las competencias.	-Presentan sus soluciones al resto de la clase y las discuten.  -Evalúan su actividad.

Conocer la forma de realizar un proyecto así como saber el tipo de proyecto que se va a resolver es importante; W. Heard Kilpatrick (1871-1965) nacido en Georgia, Estados Unidos, clasificó los proyectos en cuatro grupos:

- **Proyectos de producción** que tiene como fin construir algún objeto, escrito o la organización de una actividad lúdica.
- **Proyecto de apreciación** en el que se disfruta una experiencia estética, como escuchar una narración, acudir a una exposición.
- **Proyecto de soluciones intelectuales** donde se disciernen las causas de algún suceso.
- **Proyectos de adquisición de un aprendizaje específico** para adquirir determinada habilidad o conocimiento.

La determinación del proyecto debe estar sujeta a los estudiantes, como se mencionó anteriormente, para que exista interés en resolverlo, de acuerdo a Guim (citado en Sainz y De la Torre (2009), los proyectos que pueden resolverse mediante este tipo de aprendizaje, tienen las siguientes características:

- a) La solución debe proporcionar conocimiento, no ser obvia y que requiera esfuerzo para la búsqueda e interpretación de información.

- b) Pueden tener componentes subjetivos.
- c) Los resultados son claramente evaluables. Habrá que informar de cómo se va a evaluar, tanto del aporte individual como del trabajo grupal.
- d) Estar basados en conocimientos existentes, que el docente ha explicado en clase o que ha dado las herramientas adecuadas para que el estudiante los adquiera.
- e) Que la solución requiera el trabajo en equipo.
- f) Plantear una situación del mundo real, cercana a quienes lo deben resolver.
- g) Deben tener múltiples soluciones, esto le dará un valor añadido.

Prieto (2006) señala que el aprendizaje orientado en proyectos representa una estrategia eficaz y flexible, que puede mejorar la calidad de lo aprendido en aspectos muy diversos, porque el trabajo se hace de forma colaborativa, lo que permite desarrollar la autonomía en los estudiantes.

### II.2.3.2 Modelo epistemológico

Una de las bases de este tipo de aprendizaje es la experiencia, a la que John Dewey la contempla como el intercambio de un ser vivo con su medio ambiente físico y social, que no sólo tiene que ver con el conocimiento sino también con la realidad intelectual del individuo, donde “las ideas generales y los conceptos son instrumentos para la reconstrucción de situaciones problemáticas” (Ruiz, 2013: 106), por ello considera que el pensamiento y la experiencia se refuerzan uno al otro, por lo que la educación va de la mano con la experiencia personal.

Sin embargo sostiene que las experiencias no tienen valor por sí mismas, sino que estas trascienden hasta que existe el intercambio con otras personas, momento en que la presencia de la colaboración hace más democrático el proceso de aprendizaje.

Dewey menciona que existen varios momentos durante la resolución de una problemática:

- Se presenta la situación.
- La intelectualización del problema.
- El ensayo de las diferentes propuestas de solución.
- Reelaboración de ideas.
- Verificación

Este esquema favorece la creación de experiencias reales, por parte del docente y resolución de problemas reales por parte de los estudiantes.



Estudiantes en la realización del proyecto:  
conferencia del Abstraccionismo

Por otro lado el método de proyectos, propuesto por William Heard Kilpatrick discípulo de Dewey, sostiene que uno de sus principios básicos durante la realización de proyectos es incentivar el pensamiento del estudiante y considerar aspectos previos para reconstruir nuevas situaciones y así generar una conciencia de su actuación, por lo que hace los siguientes planteamientos:

- Unir las actividades educativas a la vida real.
- Adecuar las actividades educativas de acuerdo al nivel cognitivo de los estudiantes.
- La realización de actividades está a cargo de los estudiantes.
- Debe haber un propósito específico.

Sin embargo hay que considerar que aunque se tenga planificado el proyecto, actividad o tema a tratar durante el curso, se debe tomar en cuenta cómo recibe y analiza la información el estudiante, es decir cómo aprende.



### II.3 Estilos de aprendizajes en los estudiantes

Los estilos de aprendizaje permiten identificar **cómo es que los estudiantes captan y seleccionan la información dentro del proceso educativo**. Esto se refiere al hecho de que cada persona tiene su manera particular de aprender, lo que permite desarrollar “una tendencia o predisposición general del sujeto a adoptar algún tipo o conjunto particular de estrategias de aprendizaje.” (Martín y Rodríguez 2003:79)

Dentro de los modelos de estilos de aprendizaje, se encuentra el de David Kolb, que menciona que existen cuatro momentos en el proceso de aprendizaje: la experiencia concreta (sentir); la reflexión (observar y escuchar); la conceptualización (pensar); y la experimentación activa (hacer), es decir que el resultado de aprender está relacionado con la percepción del contenido que estudiante recibe y cómo lo procesa.

Peter Honey y Alan Mumford retomaron este modelo y generan una propuesta donde identifican cuatro estilos en la forma de aprender, al respecto Valdivia y Madrid (2010: 3) mencionan “para aprender podemos partir de una experiencia directa y concreta (alumno activo) o de una experiencia abstracta, que es la que tenemos cuando leemos acerca de algo o cuando alguien nos lo cuenta (alumno teórico). Las experiencias que tengamos, concretas o abstractas, se transforman en conocimiento cuando las elaboramos de alguna de estas dos formas: reflexionando y pensando sobre ellas (alumno reflexivo), o experimentando de forma activa con la información recibida (alumno pragmático).

A continuación se muestra de manera resumida las características de los cuatro estilos de aprendizaje. (Manual de estilos de aprendizaje 2004)

1. **Activos:** Buscan experiencias nuevas, son de mente abierta, nada escépticos, son entusiastas con las tareas nuevas. Características: animador, improvisador, arriesgado y espontáneo.
2. **Reflexivos:** Antepone la reflexión a la acción, observa con detenimiento las diferentes experiencias. Características: concienzudo, receptivo, analítico y exhaustivo.
3. **Teóricos:** Buscan la racionalidad y objetividad huyen de lo ambiguo. Características: metódico, lógico, objetivo, crítico y estructurado.
4. **Pragmáticos:** Les gusta actuar rápidamente con ciertas ideas y proyectos que les atraen. Características: experimentador, práctico, eficaz y directo.

En la propuesta realizada por Honey y Mumford existe un cuestionario que permite identificar cuáles son las preferencias y situaciones de aprendizaje en un individuo, incluso identifica combinaciones de los diferentes estilos.



Identificación de los estilos de aprendizaje en el grupo

Así como existen diferentes estilos de aprendizaje, también existen diferentes formas de resolver situaciones, tanto en el área académica como en la vida cotidiana, esto se explica en estudios realizados durante los años ochentas, donde el concepto de inteligencia se ve modificado.

Howard Gardner nace en Scranton, Pensilvania en 1943 psicólogo y pedagogo estadounidense, estudió en Harvard donde posteriormente inicia su práctica docente, describe a la inteligencia “como una competencia intelectual humana que debe dominar un conjunto de habilidades para la solución de problemas permitiendo al individuo resolver los problemas genuinos o las dificultades que encuentre y, cuando sea apropiado, crear un producto efectivo también debe dominar la potencia para encontrar o crear problemas estableciendo con ello las bases para la adquisición de nuevo conocimiento” (2001: 60). Desde esta perspectiva sostiene que el conocimiento permite afrontar y adaptarse a nuevas experiencias, con el fin de mejorar a nivel personal y contribuir al desarrollo colectivo.

Por otro lado menciona que todos los individuos cuentan con múltiples inteligencias en diferentes grados de desarrollo, estas son independientes una de la otra, y operan desde diferentes bases biológicas, continuación se mencionan:



- a) **Inteligencia lógica-matemática:** en este tipo de inteligencia la deducción, la observación y relación de información, son actividades básicas para encontrar soluciones, se hacen presentes las habilidades como clasificar, deducir y calcular. Estos procesos se realizan en diferentes áreas cerebrales.
- b) **Inteligencia lingüística:** es la habilidad para utilizar de manera efectiva el lenguaje oral y escrito, donde el uso de sintaxis, fonética y semántica están presentes, estos procesos son controlados por una zona del cerebro llamada broca ubicada en el hemisferio izquierdo.
- c) **Inteligencia espacial:** con esta inteligencia se percibe la información visual y espacial lo que permite transformarla. El manejo de imágenes mentales, sensibilidad hacia los colores, formas y símbolos son propios de esta inteligencia, generalmente se manifiesta en personas enfocadas a las artes visuales. Estos procesos son realizados por el hemisferio derecho del cerebro.
- d) **Inteligencia musical:** las personas con este tipo de inteligencia tienen la capacidad de identificar ritmos, tonos musicales, cantar o tocar un instrumento musical. El hemisferio derecho es el encargado de llevar a cabo estos procesos.
- e) **Inteligencia cinética-corporal:** es la capacidad para utilizar el cuerpo humano o algunas partes del él, de manera sobresaliente o elaborar productos, los

bailarines, atletas o artesanos son un ejemplo donde se observa este tipo de inteligencia. La corteza motora del cerebro es la encargada de controlar el movimiento corporal.

- f) **Inteligencia interpersonal:** con ella se manifiesta la capacidad para interactuar, comprender y trabajar con las personas, hace distinguir en los demás estados de ánimo, actitudes y motivaciones; esta actividad se lleva a cabo en los lóbulos frontales.
- g) **Inteligencia intrapersonal:** este tipo de inteligencia permite conocerse a sí mismo, es decir a través de ella se identifican las cuestiones individuales que pueden llevar a la posibilidad de mediar la conducta personal. Proceso que se lleva a cabo en los lóbulos frontales del cerebro.
- h) **Inteligencia naturalista:** en esta se observan las habilidades de observación, experimentación y reflexión del entorno, tanto urbano como rural; una de las actividades que se desarrolla es la clasificación. Son poseedores de este tipo de inteligencia los ecologistas, biólogos y paisajistas.

Al igual que los estilos de aprendizaje que tienen la posibilidad de combinarse entre sí, la presencia de diferentes tipos de inteligencia en un individuo descarta la posibilidad que un problema se solucione de manera única.

Para Gardner (2001) las inteligencias no son términos evaluadores ni entidades verificables sino aspectos potenciales con los que puede contar un individuo, cuya evolución se verá influida por el nivel de estimulación, así como por el entorno en que éste se desarrolle.

Se advierte la presencia de otras inteligencias como la inteligencia tecnológica y la inteligencia espiritual.

La inteligencia tecnológica de acuerdo a Castellanos (citado en Romero y Quintero 2016) “es el proceso de búsqueda, manejo y análisis de información, que al transformarla en conocimiento permite la adecuada gestión de los recursos para el diseño, producción, mejoramiento y comercialización de tecnologías, de productos...” es decir representa la habilidad del estudiante para buscar, interpretar y elegir la información que se encuentra en los medios tecnológicos, que le permita tomar la mejor decisión sobre los datos que requiere para su aprendizaje.

Por otro lado la inteligencia espiritual, es la capacidad de discriminar aspectos morales, Zohar y Marshall (2001: 27), mencionan que “recurrimos a esta cuando necesitamos ser flexibles, visionarios o creativamente espontáneos”, su desarrollo permite llegar a ser personas que inspiren a los demás. La presencia de este tipo de inteligencia permite cuestionarse las situaciones que se viven para dirigirse hacia nuevos rumbos, genera un sentido profundo por la vida y la muerte y puede llevar a la conciencia interna.

Como ya se mencionó anteriormente las formas en que los estudiantes seleccionan e interpretan la información, estructuran los contenidos, usan los conceptos y resuelven los problemas, es decir sus ritmos de aprendizaje, están relacionados con aspectos emotivos que son indicadores de cómo los estudiantes perciben y responden a los ambientes de aprendizaje. Por lo que un aspecto previo es la motivación en el estudiante.

De acuerdo a Choque (2012) en la motivación para el aprendizaje se destacan tres momentos: la activación, el mantenimiento y la dirección orientada hacia una meta, está condicionada por características del individuo y de su contexto ambiental.

Prot (2002), menciona que existen interrogantes que el estudiante debe responderse para activar la motivación:

1. ¿Por qué trabajar? Sin motivación no hay respuesta, de lo contrario, con puntos de apoyo, hay respuesta.
2. ¿Para qué trabajar? Para una proyección a futuro, ya que el proyectarse permite afianzarse a una forma propia de vida.
3. ¿Cómo trabajar? Es importante organizarse para realizar una actividad, porque cuando existe un déficit metodológico en el estudiante los resultados son poco importantes para éste.

Para mantener la motivación el estudiante debe conservar las expectativas de sí mismo y de sus compañeros de clase, en caso de proyectos grupales, para ello también es necesario que tenga claras las metas previstas, lo que va a beneficiar su rendimiento académico.

Beltrán (citado por Choque 2012) menciona que el docente tendrá que disminuir el uso de procedimientos que tensionen a los estudiantes así como identificar el clima social de la clase, es decir la comunicación y relación interpersonal que existe en el grupo, para aprovechar de esta forma la capacidad de exploración, así como la necesidad de éxito de sus integrantes.

76

Por otra parte Choque (2012) menciona que Tapia considera que para una dirección de la motivación es importante:

- Mostrar la relevancia del contenido expuesto.
- Organizar la actividad en grupos colaborativos.
- Orientar la atención de los estudiantes hacia el proceso de solución más que al resultado.
- Atribuir los resultados a causas modificables y controlables.
- Evaluar los resultados a lo largo del curso.

Para lograr un aprendizaje relevante es necesario contemplar las características académicas, los medios que motivan al estudiante así como la aplicación de estrategias adecuadas durante su preparación escolar.

## II.4 Estrategias para el aprendizaje

La palabra estrategia se remite a la dirección de operaciones que lleva a cabo el ejército para lograr algún movimiento dentro del campo de batalla. En el aspecto educativo se encuentran las siguientes definiciones:

- La UNESCO (1979) las define como la combinación y organización del conjunto de métodos y materiales escogidos para alcanzar ciertos objetivos.
- De la Torre y Barrios (2000: 110) menciona que “las estrategias son procesos encaminados a facilitar la acción formativa, la capacitación y la mejora socio-cognitiva.”
- Para Frida Díaz Barriga (2003: 234) “son procedimientos que un aprendiz emplea de una forma consciente, controlada e intencional como **instrumentos flexibles** para aprender significativamente y solucionar problemas.”

Estas definiciones coinciden que las estrategias son una serie de acciones cuyo objetivo es promover el aprendizaje, son una pieza clave para el logro de los objetivos académicos porque determinan el orden de la información e influyen en la motivación del estudiante.

Existe un concepto importante alrededor de las estrategias cognitivas, la metacognición que es “el conocimiento sobre nuestros procesos y productos de conocimiento” (Díaz y Hernández, 2002: 244) en otras palabras es darnos cuenta cómo aprendemos, esto permite identificar cuáles

son las estrategias personales que se utilizan para alcanzar un aprendizaje significativo, al mismo tiempo de hacerse consciente de lo que se sabe y de lo que se es capaz de aprender.

En el siguiente diagrama se puede apreciar que el contexto, la selección de medios (los recursos) junto con los contenidos de estudio y los objetivos están en torno a las estrategias de aprendizaje, es decir son el punto de interacción entre el docente y el estudiante.



Las estrategias pueden adquirirse por instrucción, de hecho existen fases que identifican los niveles de dominio y ejecución en la adquisición de las mismas, se catalogan en: nivel novato, nivel técnico y nivel experto según Díaz y Hernández (2002).

El uso de estrategias debe ser guiada ya que se requiere de una reflexión conjunta, tanto del estudiante como del docente, ya que “el empleo de las estrategias se aprende en el contexto de prácticas de interacción con quienes saben más; estas son actividades que en un inicio son mediadas socialmente y que solo después se van interiorizando y haciendo parte del repertorio de los aprendices”. (op.cit: 255), por lo que la presencia del docente es parte importante por ser la guía para que este proceso culmine de manera favorable.

Por otro lado existen diversas propuestas para la clasificación de estrategias de aprendizaje, sin embargo para la presente investigación se considera el enfoque que refieren Díaz y Hernández (2002) basada en Pozo (1990) y Alonso (1991 y 1997):

- a) Las estrategias de recirculación o repaso; estas logran un aprendizaje memorístico.
- b) Las estrategias de elaboración que pueden ser simples o complejas, visuales o verbales, éstas permiten integrar y relacionar nueva información con la que ya se tiene.

- c) Las estrategias organización que permiten darle sentido a la información clasificándola y agrupándola.
- d) Las estrategias de apoyo que propician que el estudiante mejore su nivel de aprendizaje porque generan motivación.

A continuación de manera sintetizada, se muestra un cuadro de las diferentes estrategias de aprendizaje, de acuerdo en Díaz y Hernández (2002)

Proceso	Tipo de estrategia	Objetivo	Técnica o habilidad
Aprendizaje memorístico	Recirculación de la información	Repaso simple	Repetición simple y acumulativa
		Apoyo al repaso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subrayar</li> <li>• Destacar</li> <li>• Copiar</li> </ul>
Aprendizaje significativo	Elaboración	Procesamiento simple	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palabra clave</li> <li>• Rimas</li> <li>• Imágenes mentales</li> <li>• Parafraseo</li> </ul>
	Organización	Procesamiento complejo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de inferencias</li> <li>• Resumir</li> <li>• Analogías</li> <li>• Elaboración conceptual</li> </ul>
Recuerdo	Recuperación	Evocación de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir pistas</li> <li>• Búsqueda directa</li> </ul>

En el uso de estrategias se hacen presentes las técnicas de estudio por ejemplo: para la estrategia de repaso de información la técnica que podría emplear el estudiante es subrayar textos; al utilizar la estrategia de relacionar información nueva con la que ya tenía, la técnica a utilizar puede ser la visualización de imágenes o hacer resúmenes, cuando se trate de organización y jerarquización de información puede emplear la técnica del mapa conceptual, si se requiere la representación de la información a nivel real se recomienda el uso de las técnicas como role playing o dramatización.

80

Se considera necesario que el estudiante identifique cómo, cuándo y para qué emplear las estrategias, cuales tienen mayor eficacia y cuáles descartar para aplicar las nuevas, con ello confirmar la importancia de éstas durante su proceso de aprendizaje.

Por su parte el docente durante la aplicación de estrategias tendrá que advertir que deben saber y hacer los estudiantes durante el proceso, así como enfocar las actividades en la adquisición del conocimiento que finalmente es el objetivo, esta participación ya sea paralela o determinada por algunas acciones durante el proceso de aplicación de las estrategias estará dentro de un marco metodológico.



Estrategia de organización



## II. 5 Enfoque metodológico de la propuesta

En el diseño de estrategias didácticas se requiere de una investigación estructurada por un método que funcione dentro del ámbito educativo. La investigación acción (IA), que se ha desarrollado en diferentes campos como la sociología y la medicina entre otros, es una propuesta para esta investigación, ya que permite al docente ser crítico de su propia labor educativa. La primera aplicación de éste método en la educación se realiza a finales de la década de los 40's cuando Stephen Corey, profesor de la Universidad de Columbia, se ve influenciado por el pensamiento de su colega Kurt Lewin quien propone la presencia de un maestro investigador en las aulas.

El profesor Corey en 1953 promueve la investigación-acción (I-A) como método para mejorar las prácticas escolares, donde los maestros analizaban su práctica educativa para tener la posibilidad de transformarla, aunque fue la primera aplicación de IA a la educación, sólo se enfocó al desarrollo del currículo, es por ello que todavía no puede hablarse en sí de una transformación de la práctica del maestro, Murueta (2004: 137) menciona que se “destaca en la década de los 50's la I-A pedagógica más focalizada en la práctica pedagógica y se desarrolla en la década de los 60's la I-A participativa.” decir aun la presencia del docente investigador surge posteriormente.

Es en la década de los 70's promulga la necesidad de formar a maestros bajo este método, surge entonces la I-A educativa ligada a la indagación y transformación de procesos escolares en general, que integraba al profesor en tres roles: investigador, observador y maestro, al respecto Stenhouse (1991: 210) afirma: “en mi concepto esto es perfectamente posible, siempre y cuando el profesor ponga en claro que la razón por la que está desempeñando el papel de investigador es la de desarrollar positivamente su enseñanza y hacer mejor las cosas.” Menciona que para profesionalizar esta actividad, es importante: (op.cit: 197)

- a) El compromiso de poner sistemáticamente en cuestión la enseñanza impartida por uno mismo como base de desarrollo.
- b) El compromiso y la destreza para estudiar el propio modo de enseñar.
- c) El interés por cuestionar y comprobar la teoría en la práctica mediante el uso de dichas capacidades.

John Elliot, alumno de Stenhouse, menciona que la investigación-acción en educación, no debe estar a cargo de agentes externos porque solo se ocupan por generar teorías sobre enseñanza, al respecto Zapata (2005: 175) menciona que la investigación acción es necesaria porque “su operatividad estriba en la capacidad de transformación y cambio de la realidad física, social o cultural” de la institución educativa.

En América Latina se han llevado a cabo estudios e investigaciones con la IA, por ejemplo Pablo Freiré en 1968 publica su estudio “la pedagogía del oprimido” en Brasil. Martha Ivanovich en 2007 lo aplica en educación para adultos en Argentina; Luz Marina Gómez y Julio Cesar Macedo en Perú, en el mismo año, generaron el manual de orientaciones metodológicas para la I-A en la práctica pedagógica.

La investigación acción tiene características específicas, García Ramos (citado en Murueta, 2004) menciona las siguientes:

82

- a) El análisis de las acciones humanas y situaciones sociales.
- b) Su propósito es descriptivo-exploratorio.
- c) Parte del diagnóstico del contexto.
- d) Explica la realidad y elabora un guion que hace comprenderla.
- e) El resultado es una interpretación del contexto.
- f) Describe e interpreta los resultados de manera cotidiana.
- g) Es una investigación de tipo cualitativa.
- h) Proceso que implica la participación de los miembros del grupo.

Con la IA existe la posibilidad que el docente pueda identificar las necesidades en las comunidades, escolares como entes particulares, proponer soluciones a problemáticas dentro del aula y transformar su práctica.



Comunidad estudiantil de diseño gráfico en el plantel Saba durante una conferencia

Existen técnicas que el docente-investigador tiene a su alcance para llevar a cabo la IA, entre las técnicas de recolección de datos se encuentran la entrevista y la observación.

De acuerdo a Zapata (2005) las entrevistas permiten obtener información de primera mano, pueden ser estructuradas, cuando las preguntas son formuladas previamente; semiestructuradas, cuando se plantean algunas preguntas al desarrollarse el curso de la misma y por último las no-estructuradas donde la iniciativa del entrevistador se hace presente durante el proceso de la misma.

La observación, es otra importante técnica que se vincula a la IA, menciona Nérci (citado en Acosta, 2014), que es el acto por el cual el espíritu capta un fenómeno externo o interno y lo registra con objetividad; esto permite obtener datos de forma directa y programada los cuales deben registrarse de manera continua por medio de imágenes (videgrabaciones o fotografías) y de forma escrita (diario, bitácora), estos instrumentos permiten al docente-investigador contar con información valiosa, honesta, objetiva que posteriormente analizará y utilizará para mejorar su práctica profesional.

Hay que recordar que la observación no se limita al sentido de la vista, se requieren de todos los sentidos, la intuición también es importante porque el observador más que saber ver “capta las situaciones que ocurren más significativas

y las interpreta apoyándose en su marco teórico” (Zapata 2005: 148), lo lleva a comprender e interpretar la realidad que se propone estudiar, esto implicará adentrarse de manera profunda, mantener un papel activo y una reflexión constante durante su labor educativa.

Entre las consideraciones generales que se exponen en el presente capítulo se encuentran las siguientes:

- La construcción de aprendizaje que el individuo hace a través de la integración de nuevos conocimientos, permite desarrollar sus procesos cognitivos, con ello la integración social se hace presente.
- Las diferentes derivaciones didácticas como el aprendizaje situado (AS), el aprendizaje colaborativo (AC) y el aprendizaje orientado a proyectos (AOP) son opciones que el docente ha de considerar para que el estudiante adquiera nuevos conocimientos, genere autonomía y motivación, en consecuencia se desarrollarán capacidades y habilidades necesarias para su evolución, que los lleve a ser personas integrales que conozcan su entorno, colaboren en él, promuevan nuevos proyectos para su crecimiento académico y personal.
- La identificación de los estilos de aprendizaje así como el nivel de desarrollo de las diferentes inteligencias en el estudiante va a permitir detectar la forma de proporcionar la información, saber cuál es el canal más adecuado y lograr un aprendizaje más relevante.

- Las estrategias, dentro del proceso académico, son herramientas indispensables para el aprendizaje, porque orientan y motivan al estudiante, su aplicación constante y práctica guiada, por el docente, ha de llevar al que estudia a desarrollar la metacognición y con ello lograr que identifique cómo aprende de manera más significativa.
- Dada la naturaleza de este proyecto, que implica la recopilación de información a través de la observación y análisis de datos, donde se busca la propuesta, aplicación y evaluación de estrategias, la investigación-acción (IA) es una opción para los objetivos que se persiguen, así las estrategias estarán en función de las necesidades de los grupos, que cursan las asignaturas de Historia del Arte de la licenciatura de diseño gráfico que se imparte en la UPEM plantel Ecatepec.



Entrada Museo de Historia Natural (detalle)  
Londres  
Terracota  
1881



CAPITULO 3



“Más que adquirir información, es impregnar en el sujeto del conocimiento para que forme parte de su manera de pensar y actuar.”

*José Gimeno Sacristán*





## PROPUESTA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS ASIGNATURAS DE HISTORIA DEL ARTE

La Historia da coherencia al pasado, investiga, analiza y explica los hechos que suceden, sus causas, consecuencias, así como sus diferencias y semejanzas, esto significa hacer un estudio de una enorme cantidad de datos que engloban acontecimientos sociales, económicos, políticos y culturales, por lo que es necesario dar una estructura entendible para mostrarlos y posteriormente aprenderlos, porque esta área de conocimiento tiene una significativa importancia para el desarrollo de los seres humanos.

Específicamente en el caso de la Historia del Arte, Bernard Berenson (2005) menciona que se enfoca a lo que ha creado el Arte y se ocupa de obras maestras que aún están entre nosotros como energías vivas.

Sin embargo las nuevas generaciones de estudiantes, al considerarlas parte del pasado, no les dan la importancia que merecen. A pesar que esta área de conocimiento sigue en evolución, siempre es necesario tener antecedentes para comprender y dar sentido a los nuevos estilos artísticos que surgen con el paso del tiempo.

El proceso de aprendizaje de la Historia del Arte en la mayoría de las ocasiones es vertical: el maestro es un narrador que reconstruye los hechos para los alumnos, les explica sobre el cómo y por qué ocurrieron determinados sucesos. En ocasiones el mismo docente no se tiene la certeza si los estudiantes asimilaron la información

por ello es necesario dar un giro a este proceso y atender que los sucesos históricos dentro del Arte pueden aprenderse desde otra perspectiva.

Por lo anterior, el presente capítulo hace una propuesta de estrategias para que el aprendizaje de las asignaturas de Historia del Arte, impartidas en la Universidad Privada del Estado de México, plantel Ecatepec, sea significativo por medio de estrategias metodológicas basadas en las condiciones del aprendizaje de los estudiantes así como en el trabajo grupal, para que de esta forma se conviertan en un detonante para la motivación, tanto para el que dirige, como del que aprende.

### III.1 Generalidades para el diseño de estrategias metodológicas en las asignaturas de Historia del Arte

A través de la IA pedagógica se realizó el análisis de las situaciones dentro del contexto educativo de los grupos de estudiantes que cursan las asignaturas de Historia del Arte. La técnica de observación fue el medio que permitió elaborar un **diagnóstico** y posteriormente llevar a cabo la aplicación de estrategias, que a su vez nos permiten obtener nuevos datos para implementarlas nuevamente cada vez que el docente las considere necesarias. A través de una **observación** formal y directa a uno de los grupos que cursó las asignaturas del Historia del Arte I y II durante los periodos cuatrimestrales, que abarcaron la segunda mitad de septiembre de 2014 a enero de 2015 (14/3) y de la segunda mitad del mes febrero a junio del mismo año (15/1), tiempo de cada uno de los cuatrimestres, se detectó que las clases anteriores a la impartición de la asignatura así como el horario de entrada a la Universidad, influyen en las actitudes y desempeño los estudiantes.

El comportamiento se ve modificado por el tipo de asignatura que se tiene desde la primera hora del día, esto determina en muchas ocasiones el nivel de motivación que ha de seguir la jornada escolar.

Cuando los estudiantes ya han resuelto las necesidades fisiológicas, como desayunar, ir al baño o simplemente tomar un pequeño descanso, la clase puede dar inicio entre los 10 a 15 min después de la hora indicada, esto no implica que algunos de ellos todavía pidan permiso después de la tolerancia, por lo que los estudiantes estarán adentrados en la clase hacia los 20 minutos del horario correspondiente. Esto quiere decir que el tiempo de la apertura, el desarrollo

y el cierre de las estrategias depende de muchos factores. Al impartir un nuevo tema en el que se aplicará alguna estrategia, los estudiantes requieren de unos minutos más para escuchar, analizar y resolver dudas acerca de la explicación que se les proporcionará, por lo que el tiempo para su aplicación se reduce aún más, por esta razón muchas de las estrategias deben de ser seleccionadas previamente por el docente, con respecto al tiempo con el que se cuenta. Cuando inicia la implementación, en repetidas ocasiones algunos estudiantes requieren más tiempo para lograr la comprensión de la información, es entonces cuando se promueve la colaboración entre ellos y se logra así recuperar tiempo.



Colaboración entre estudiantes para aclarar dudas antes de iniciar la práctica de una estrategia.

Para algunas estrategias, previo a la sesión, es indispensable que el estudiante revise la información requerida para contar con mayor tiempo durante el desarrollo y con ello tener la posibilidad de lograr el cierre antes de terminar dicha sesión.

De las observaciones realizadas, un aspecto que resultó ser un inconveniente, en cuestión de tiempo para la aplicación de las estrategias, fue la presencia de actividades escolares que la institución organiza y que forman parte del desarrollo integral de los estudiantes, dichas actividades en ocasiones tienen una duración de 40 minutos o más, lo que ocasiona al estudiante dispersar su atención, en consecuencia hace que al regresar nuevamente a retomar la sesión, la actividad pierda secuencia y se requiera iniciar nuevamente el proceso.

Estas situaciones hacen terminar la clase sin llegar siquiera a la mitad del desarrollo, por lo que al posponer el proceso y retomarlo en la siguiente sesión, la mayoría de estudiantes tienen poco interés por la actividad, debido a que se ha perdido emotividad y expectativas que tenían en la primer sesión.

Otro factor que influye en la aplicación, es la inasistencia de uno o más estudiantes, sobre todo cuando se ha planeado alguna estrategia que requiere al grupo completo, trátase de trabajo grupal o conformación de equipos de trabajo y aunque se haya organizado previamente, se toman decisiones en el momento de la sesión, lo que hace que los estudiantes se queden con la impresión de que la clase

es improvisada, este un factor que influye claramente, tanto en el nivel de seriedad como en los resultados esperados.

Aun con esta serie de inconvenientes es necesario que las estrategias sean implementadas de acuerdo a los objetivos de aprendizaje previstos, que de acuerdo a Díaz (2002: 151) son “enunciados que describen con claridad las actividades de aprendizaje y los efectos que se pretenden conseguir en el aprendizaje de los alumnos al finalizar una experiencia, sesión, episodio o ciclo escolar”, que deben estar acorde con el tiempo del ciclo escolar, orientados hacia a los estudiantes y dirigidos hacia la meta principal que es aumentar el conocimiento, fomentar la adquisición de habilidades así como la generación de actitudes que lo beneficien en su desarrollo.

En este proceso se ponen en juego tanto las habilidades del estudiante como las del docente, que acuerdo con Castillo (citado en Moncada y Gómez, 2012: 50), son “una serie de metas deseables en los planos del saber hacer, del saber estar y del saber ser” que debe contemplar, entre las que destacan:

- Percibir los contenidos como medios y no como fines.
- Ser conductores del trabajo del curso.
- Propiciar las condiciones necesarias para que el aprendizaje de los estudiantes se lleve a cabo.
- Ligar siempre los conocimientos al nivel y contexto del estudiante.

Plantear objetivos claros, conocer las herramientas conceptuales, así como una adecuada implementación de estrategias por parte del docente, más aun cuando no se está familiarizado de manera profunda con los contenidos, es indispensable porque de esta forma el desempeño tendrá un papel más dinámico y comprometido con la formación académica de los estudiantes, donde sea capaz de distinguir así como diferenciar los procesos con una mirada reflexiva y sensible.

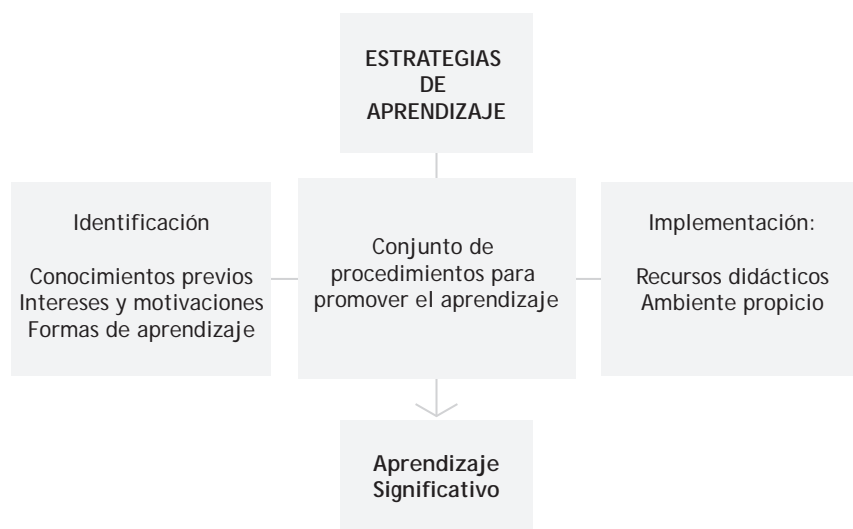
### III.2 Diseño de las estrategias metodológicas

En el capítulo anterior se mencionó que las experiencias metacognitivas permiten un acercamiento de los estudiantes a sus propios procesos de pensamiento, para el aprendizaje, mientras que las actividades autoregulatoras harán que se identifiquen y se pongan a prueba las estrategias que ya utilizan, así como las nuevas que se les propongan, todo esto por medio de una planificación consciente para dar solución a las situaciones académicas que se les presenten.

Las estrategias de acuerdo a Latorre y Pozo (2013:18) “son un conjunto finito de acciones no estrictamente secuenciadas que conllevan a un cierto grado de libertad y cuya ejecución no garantiza la consecución de un resultado óptimo”, este conjunto de procedimientos generan orientación, motivación y pretenden cubrir los objetivos planeados previamente, son el medio para que el estudiante integre los conocimientos a su realidad al momento de practicarlas, para hacer presente uno de los principios pedagógicos de John Dewey “aprender haciendo.”

Para el diseño de estrategias metodológicas, hay que considerar aspectos como los conocimientos previos, intereses, motivaciones y formas de aprendizaje de los estudiantes donde el docente será copartícipe al propiciar los recursos didácticos así como el ambiente adecuado para obtener resultados favorables y alcanzar un aprendizaje significativo.

El siguiente diagrama sintetiza de forma gráfica lo antes mencionado.



Por lo que el diseñar estrategias requiere: Planificar, explicar objetivos, presentar contenidos significativos, identificar si se requiere el trabajo individual o grupal, evaluar el proceso y realizar las observaciones correspondientes para la siguiente aplicación.

Cuando el docente presente nuevas estrategias debe considerar el tipo recursos que serán utilizados, las actividades a realizar y tiempo disponible para la práctica guiada, para que con ello el estudiante las practique de manera regular en las diferentes situaciones académicas que se les presenten.



### III.2.1 Propuestas de estrategias

Las estrategias metodológicas para el aprendizaje, como ya se mencionó, incluyen procedimientos específicos que organizan acciones de manera consciente y voluntaria para lograr metas previstas, y “son ejecutadas no por el agente instruccional sino por un aprendiz cualquiera que este sea” (Díaz 2002: 235), es decir se adaptan de manera significativa a las necesidades de los estudiantes.



Estudiantes de tercer cuatrimestre período 15-3

El docente puede aplicar las estrategias para afuera o dentro del aula, así como identificar cuáles son las más adecuadas para cada contenido, al ser procedimientos con cierto grado de independencia en los resultados, se debe considerar que **requieren tiempo, hacer repeticiones de las mismas en diferentes proyectos**, tener en cuenta variables como **las diversas condiciones de aprendizaje** entre los estudiantes, así como **no unificar la forma de implementarlas** para los diferentes contenidos, esta información es necesaria para lograr los objetivos previstos.

Las estrategias que se proponen en el presente estudio están basadas en el aprendizaje experiencial con un enfoque colaborativo, se toma en cuenta los estilos de aprendizaje, desarrollo de inteligencias múltiples y su objetivo es la resolución de problemas. Se describen a través de diferentes fases: **explicación, implementación, evaluación y observaciones**. Los escenarios son indistintos ya que van desde entornos digitales, aula y ambientes ajenos a la UPEM, esto permite tener una amplia gama de posibilidades de aprendizaje para trabajar con habilidades y capacidades tanto en los estudiantes como en el docente.

En los siguientes apartados se describen algunas de las estrategias utilizadas a lo largo de los cursos, sin embargo en los anexos se hace referencia al formato que pide la institución donde se pueden observar otras estrategias.



### III.2.1 Los recursos tecnológicos

Los nuevos dispositivos de comunicación, como teléfonos inteligentes, laptops, tablets con conexión a internet, así como las aplicaciones, diversos navegadores y servicios con los que se disponen en la actualidad, como las redes y los blogs entre otros, son elementos indispensables para ayudar al usuario a desempeñar actividades diarias de manera eficaz ya sea para trabajo personal o con fines educativos.

Todo ello ha generado nuevas formas de aprendizaje a nivel digital que tiene características específicas como el ser colaborativo, el que los estudiantes cuenten con una retroalimentación en tiempo real, el tener la posibilidad de estar en constante intercambio de información con sus compañeros y docentes, lo que hace que los procesos educativos sigan enriqueciéndose.

Hace más de diez años, cuando se comunicaba por medio de mensajes que se enviaban desde una cuenta personal y se pensaba que no había mejor forma de hacer llegar un comentario de manera virtual, Mark Zuckerberg (1984- ) propone otra forma de comunicación a este nivel a través una red social llamada: facebook recurso digital que ha tomado fuerza en el área educativa. Por lo que el inicio de un **grupo de Facebook** fue un recurso utilizado durante el curso.

#### Explicación:

De acuerdo a Basterrechea (2014) en el prólogo de la guía de Facebook para educadores menciona que esta red social ha impuesto nuevos términos en la comunicación, desde el tipo de lenguaje hasta la inmediatez de respuesta; en países de Europa como España y Reino Unido, se ha experimentado con este medio en educación donde se ha demostrado que es una herramienta de aprendizaje que permite hacer de éste una experiencia más social.

El uso de este medio, en el área educativa, hace que los docentes tengan al alcance nuevas posibilidades para motivar y establecer una comunicación más cercana con los estudiantes fuera del aula, esta educación de tipo no formal puede hacer atractivo el proceso de aprendizaje de asignaturas teóricas, con la posibilidad de generar una visión diferente en el estudiante sobre estas, además de promover competencias requeridas, como son: el uso de las nuevas tecnologías, la habilidad de comunicación escrita así como la habilidad para buscar información y esto aplica tanto en el docente como en el estudiante.

#### Implementación:

La creación de un grupo de facebook para las asignaturas de Historia del Arte ha sido de gran ayuda porque se intercambian archivos, videos y enlaces esto hace que el estudiante refuerce los temas abordados en clase, por otro

lado la difusión de trabajos, a través de fotografías, permite la motivación en los estudiantes para generar mejores proyectos.

La creación de un grupo secreto en cada uno de los grupos de Historia del arte, generó confianza en la mayoría de los estudiantes para la privacidad de sus publicaciones, para mayor orden en su manejo se hicieron las siguientes recomendaciones en cada uno de los muros de facebook:

*¡¡¡ Bienvenidos a este muro !!!*

*Espero sea enriquecedor para cada uno de ustedes, sin embargo para tener mejores resultados se requiere que sigamos algunos puntos:*

- 1. Hacer de este muro un apoyo para su proceso de aprendizaje.*
- 2. Las publicaciones tendrán que ser enfocadas a nuestra área de conocimiento.*
- 3. Si existen temas de interés que no formen parte del área que nos ocupa, deben ser tratados con especial cuidado, considerando siempre al resto de los integrantes de grupo.*
- 4. Los vídeos deben ser adecuados en tiempo sin excederse de 60 minutos.*

*5. Utilizar un lenguaje escrito adecuado y SIN FALTAS DE ORTOGRAFÍA.*

*6. Hacer comentarios que resulten aportaciones interesantes para los miembros del grupo.*

*7. Realizar las publicaciones antes de las 9:00 pm para que puedan ser vistas por todos.*

*Y AHORA... ¡A empezar a crear su muro!*

**Evaluación:**

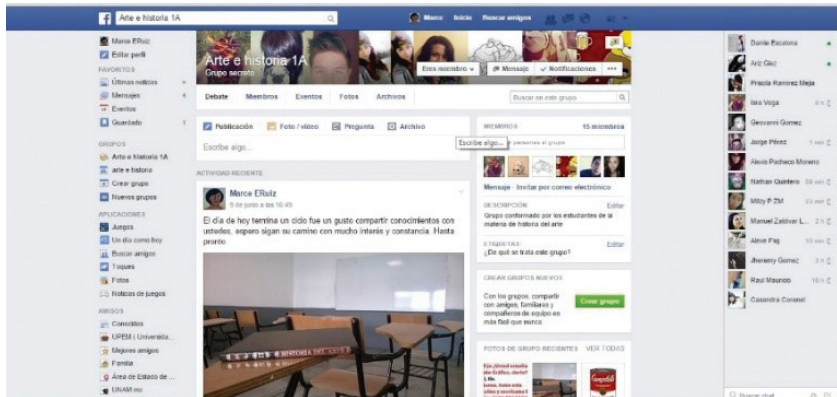
La comunicación se hizo más estrecha pero sobre todo, enriquecedora para complementar los temas, porque la presencia de videos y documentos hacían que existiera una retroalimentación constante.

El estilo colaborativo y lúdico de este recurso didáctico hace que cada vez más los estudiantes se interesan en enriquecer los muros de facebook que posteriormente serán una fuente de información que pueden utilizar en cualquier momento que lo requieran.

**Observaciones:**

De los grupos de Historia del Arte, donde se utilizó este recurso, la respuesta fue satisfactoria en lo que se refiere a comunicación entre estudiantes y docente, mantenerse en contacto para cualquier duda o aclaración acerca de la clase,

de diversas actividades para la siguiente sesión o de situaciones imprevistas, siempre es algo que se agradece por ambas partes.



Muro de Facebook de Historia del Arte II Periodo 15/2

Otro recurso utilizado fueron los documentos elaborados en **la aplicación Google Drive**, que al no ser conocido por la mayoría de los integrantes de los grupos resultó una buena oportunidad para trabajar en un entorno de aprendizaje colaborativo.

Explicación:

El requerimiento era entregar un escrito por cada equipo, sobre el tema visto en clase, con ello los estudiantes tenían que buscar, seleccionar, procesar y dar buen uso a la información obtenida.



<https://www.google.com.mx>

El uso de este tipo de recursos permitió trabajar con las competencias tecnológicas que Díaz (2016: 2) define como “aquellos conocimientos y habilidades que los estudiantes tienen de los recursos tecnológicos. Las competencias pedagógicas, se refieren a la integración que los estudiantes hacen de los recursos tecnológicos para la realización de las tareas académicas y /o formativas. Por último, se habla de competencia ética para referirse al uso legal que se hace de las aplicaciones con respecto al reconocimiento de la autoría, en las tareas académicas y/o formativas por parte de los estudiantes.”

#### Implementación:

100

Se asignaban a cada equipo, los aspectos del contenido por ejemplo si el tema era el Barroco se dividía en: contexto histórico, características generales, pintura, escultura y arquitectura. La realización de los documentos colaborativos debía ser concretos en su contenido, para posteriormente ser compartidos en el muro de Facebook.

#### Evaluación:

Para su evaluación los documentos eran revisados antes de su publicación en el muro, de esta forma los estudiantes debían estar “en línea” para hacer las correcciones correspondientes.

#### Observaciones:

Aunque los resultados aún no son constantes debido a las circunstancias ajenas a los mismos estudiantes, como: la falta de red escolar abierta, la adecuada conectividad de los dispositivos o la actualización de equipos, se continúa dando seguimiento a esta estrategia.

Aun se observa resistencia por parte de algunos estudiantes y docentes, para adecuarse a estas nuevas situaciones de aprendizaje, sin embargo la experiencia directa permitirá darse cuenta que son un excelente apoyo para facilitar los procesos académicos; con la continua práctica de estas opciones, estudiantes y docentes tendrán la posibilidad de desarrollar las capacidades en el uso de las nuevas tecnologías en la educación porque, como mencionan Cabrero y Liorente “o el profesor entra en la historia, o formará parte de ella.” (2008:13)

### III.3. La colaboración en proyectos orientados en el aprendizaje

El aprendizaje orientado a proyectos (AOP) permite, tanto a los docentes como a los estudiantes, tener la posibilidad de modificar el proceso de aprendizaje con resultados satisfactorios, ya que motiva al estudiante a la autonomía: aprenden a buscar e interpretar, así como a priorizar la información con la posibilidad de tener una postura crítica con respecto a determinados temas. De esta forma, los conceptos estarán presentes de manera significativa cuando sea necesario aplicarlos.

En un primera experiencia se aplicó el **AOP**, a un grupo de la asignatura de Historia del Arte II durante el periodo 14/3 (2014 - 2015) donde se abordó uno de los temas del programa en curso, cabe mencionar que el proceso se trabajó durante varias sesiones, cuyo objetivo final fue el crear un objeto.

A continuación de manera esquemática se presentan las etapas del proceso que el grupo abordó a través de AOP.

ACTIVIDADES	
Fase I	Reconocimiento de la información Organización de la información
Fase II	Generación de ideas Técnicas de reflexión Definición del problema
Fase III	Asignación de roles Análisis y valoración de información previa Atención a necesidades y tareas
Fase IV	Integración del proyecto Presentación de avances Registro de resultados
Fase V	Presentación del proyecto Evaluación Retroalimentación

En la **primera fase** se reconoció la información acerca del tema, donde los estudiantes dieron lectura a los documentos y libros que llevaron sobre el tema e intercambiaron opiniones, comentarios y dudas que posteriormente quedaron aclaradas. En esta primera sesión se generaron frutos a través de un documento que elaboraron para tener la información más organizada y así continuar con el proceso. Las habilidades trabajadas en esta etapa fueron: **encontrar y evaluar información**, actividad indispensable para la investigación en general.

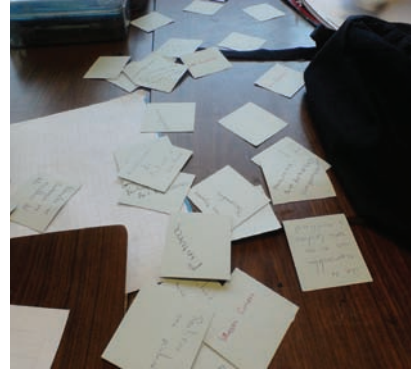


Primera fase: Reconocimiento y organización de información

Para la **segunda fase**, que abarca tanto el generar ideas, así como definir el problema, se pidió a los estudiantes escribir la mayor cantidad de ideas posibles sobre objetos de uso cotidiano, por lo que se aplicó una de las técnicas más conocidas para ello: la lluvia de ideas (brainstorming), creada por Alex Osborn en 1941. Aunque es la más difundida no siempre es bien aplicada, por lo que se decidió explicar la técnica mediante una presentación digital para tener mejores resultados. Esto permitió que los estudiantes, aunque ya habían practicado esta técnica, tanto de manera individual como grupalmente, tuvieran la posibilidad de generar más ideas concretas y así obtener resultados favorables. Los estudiantes trabajaron la **capacidad para generar nuevas ideas con una visión amplia y creativa**.

Con la idea conformada, en cada uno de los equipos se le asignaron roles a cada integrante, esto permitió que asumieran un compromiso con la actividad planteada. Se generaron listas de lo conocido, lo desconocido así como de lo necesario para crear el objeto. Con ello se reunieron los datos para la realización de su proyecto, además de generar un documento para la exposición.





Segunda fase: Generación de ideas

En la **tercera fase** se entregaron los escritos, los cuales fueron analizados y evaluados; cada equipo expuso los avances de su proyecto a través de presentaciones digitales. Durante el proceso se presentó una situación discordante en uno de los equipos de trabajo, ya que habían cambiado de forma contundente su primera idea, al no estar convencidos del todo, pero con la orientación sobre la secuencia del trabajo, hizo que retomaron de nuevo el cauce y recobraron el interés en su idea original.

Durante las exposiciones previas a la presentación final, se realizó un registro en video para que los estudiantes pudieran observar su organización en equipo al momento de exponer, para identificar si lograron **comunicarse efectivamente de manera oral y escrita así como resolver situaciones de forma grupal.**



Tercera fase: análisis y valoración de información





104 Cuarta fase: registro de resultados

Para la **cuarta fase** se presentaron los avances de la etapa correspondiente: la propuesta del proyecto a partir de la documentación. Durante esta etapa los estudiantes desarrollaron la **capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica**, de igual manera en esta etapa se presentaron ciertos inconvenientes en dos de los equipos debido a ciertos desacuerdos, lo que derivó en resultados poco favorables, la falta de organización fue una de las causas para no entregar los avances previstos y como consecuencia esto incidió en la presentación final.

Para la **quinta fase** las exposiciones fueron presentadas frente a un grupo de estudiantes de 8° cuatrimestre y a su docente, lo que permitió que existiera una retroalimentación a partir de opiniones imparciales, así como tener la apertura a una nueva experiencia de evaluación de su proyecto.

Durante el proceso se consideró la evaluación sumativa que se realizó bajo los siguientes rubros basados en el proceso descrito por Morales y Landa (2004) donde se asignó un porcentaje a cada uno como lo muestra la siguiente tabla:

Etapas del proceso	Lluvia de ideas	Listados	Definición del problema	Informe escrito	Presentación digital	Presentación previa del proyecto	Total
Valor	10%	20%	20%	10%	20%	20%	100%

Para la evaluación de la exposición final se consideraron otros rubros, algunos de ellos basados en Acosta (2014), y de igual manera se les asignó un porcentaje que a continuación se muestran:

Etapas del proceso	Lluvia de ideas	Listados	Definición del problema	Informe escrito	Presentación digital	Presentación previa del proyecto	Total
Valor	20%	20%	10%	10%	25%	25%	100%

Dado el cambio de fechas para la entrega de evaluación parcial, por parte de la coordinación, los estudiantes ya no contaron con el tiempo suficiente para concretar el proyecto, sin embargo el proceso de planeación y desarrollo fueron enriquecedores y finalmente el tiempo que se dispuso, para ello fue adecuado para lograr los resultados, más el proceso de presentación se vio rebasado por los tiempos. Este tipo de factores que están fuera del control del docente se deben contemplar, en futuros proyectos, al procurar no ser estrictos en los tiempos y dejar siempre un margen extra. Llevar el conocimiento a la práctica, es una habilidad que los estudiantes de diseño gráfico requieren para su desarrollo académico, en este caso los resultados fueron innovadores lo que les permitió sentir, a la mayoría de los estudiantes, una sensación de logro lo que hace que estas experiencias sean motivadoras para próximos proyectos.



Otra estrategia metodológica muy recurrida para estas asignaturas son las **exposiciones creativas** realizadas en equipo.

Explicación:

Esta estrategia promueve lo que Ausubel define como aprendizaje activo, debido a que los estudiantes deben crear “ejemplos adicionales del concepto o las proposiciones de material de aprendizaje.” Joyce y Weil (2016: 299).

Para ello deben investigar y reflexionar acerca del contenido que se les asigne, para presentarlo ante el grupo de forma diferente a lo que se ha presentado durante el curso, las exposiciones se programan con tiempo para no generar ansiedad entre la población estudiantil, de esta manera se fomenta la socialización a través de una organización sana, la profundidad de investigación y la creatividad libre así como el desarrollo de las diferentes inteligencias.

106



Quinta fase: presentación y evaluación de los proyectos



#### Implementación:

Para dar inicio a la producción de ideas se motiva a través de una proyección de fotografías de exposiciones anteriores, esto permite que los estudiantes inicien su proceso creativo, la asignación de contenidos se distribuyen durante el segundo parcial, cuando la mayoría de los estudiantes han avanzado en el aprendizaje de los contenidos, es el momento cuando se aplica esta estrategia.

El docente es quien guía a través de este camino, porque es necesario hacer una constante relación entre lo que los estudiantes proponen y lo que se puede lograr hacer dentro de las instalaciones del plantel. Cada grupo de trabajo se integra por estudiantes de diferentes condiciones de aprendizaje, que como ya se mencionó hace que los proyectos sean enriquecedores.

108

#### Evaluación:

Para evaluar estos procesos siempre es indispensable considerar parámetros para que de esta forma los estudiantes no se sientan desilusionados con los puntos obtenidos. Se proponen los siguientes rubros para la evaluación: **organización, realización de materiales, argumentación e innovación.**

#### Observaciones:

Siempre es grato darse cuenta que cuando a los estudiantes se les brinda el compromiso de decidir qué hacer para su propio aprendizaje, bajo una mirada reflexiva por parte del docente, los resultados son sorprendentes hasta para los mismos estudiantes.

Por lo que se determinó promover la integración grupal a través de la colaboración entre estudiantes, así como identificar las diferentes condiciones de aprendizaje, factores que pueden influir en los resultados de los proyectos académicos posteriores.



### III.4 Las diferentes condiciones de aprendizajes en las asignaturas de la Historia del Arte

Cuando se han planeado los objetivos deseables para el curso, se requiere reconocer las diferentes condiciones de aprendizaje que existen en un grupo, ya que las formas de percibir la información es un factor importante. Por ello y con el propósito de identificar cómo aprenden los estudiantes de los primeros cuatrimestres de la licenciatura de diseño gráfico de la Universidad Privada del Estado de México, plantel Ecatepec, que cursan las asignaturas de Historia del Arte, se aplicaron instrumentos diagnósticos a dos de los grupos, del ciclo 15/2, con los que se identificaron, los estilos de aprendizaje.

Para este fin se utilizó el cuestionario Honey-Alonso sobre estilos de aprendizaje (CHAEA) que es el resultado de una adaptación realizada por Catalina Alonso en 1992, del cuestionario LSQ que Honey y Munford realizaron a partir de las bases de David Kolb. El cuestionario identifica cuatro estilos de aprendizaje que son: activo, teórico reflexivo y pragmático, consta de 80 ítems con una escala tipo Likert, con dos opciones de respuesta, con un puntaje máximo de 20 por cada estilo. El estilo que alcance el mayor puntaje representa el tipo de aprendizaje que posee el estudiante.



Estudiantes de tercer cuatrimestre ciclo 15/2 de la asignatura de Historia del Arte en México

La identificación de los estilos de aprendizaje en los dos grupos quedó de la siguiente manera:

TIPO DE APRENDIZAJE	NO. DE ESTUDIANTES	
	GRUPO 3	GRUPO 3 A
Pragmático-Activo:	2	5
Activo-Pragmático		3
Pragmático-Reflexivo	4	2
Reflexivo-Pragmático:	3	1
Activo-Reflexivo		1
Reflexivo-Teórico	3	1
Reflexivo Pragmático:		1
Teórico- Reflexivo:		1
Pragmático-Teórico	1	

Para una comprobación efectiva de los resultados de la interacción de las diferentes condiciones de aprendizaje, se organizaron equipos en los dos grupos del periodo 15/2 (2015) con el fin de realizar el proyecto denominado: **La Historia a través de un biombo.**

Explicación:

Los equipos estuvieron conformados, por diferentes estilos de aprendizaje, cabe mencionar que algunos de los equipos estaban integrados por estudiantes que nunca habían trabajado juntos a lo largo de tres cuatrimestres y sin embargo aceptaron el reto.

Cabe señalar que para formar los equipos de trabajo también fue necesario considerar el conocimiento previo que el docente posee de los estudiantes que conforman el grupo, información que se obtiene a través de la observación directa en cada sesión, y más aún cuando se ha tenido la oportunidad de interactuar con el grupo en otros ciclos escolares.



A continuación se muestra como se conformaron los equipos y el tema que se asignado para cada uno.

GRUPO	TEMA	Estilos de Aprendizaje
3A	Arte prehispánico	Pragmático-Activo Activo-Pragmático Reflexivo-Teórico Activo-Reflexivo Pragmático-Reflexivo
3	Barroco Mexicano	Reflexivo-Teórico Pragmático-Activo Reflexivo-Pragmático Pragmático-Reflexivo
3	Neoclásico Mexicano	Activo-Pragmático Pragmático-Reflexivo Reflexivo-Teórico Pragmático Teórica Pragmático-Activa
3A	Muralismo	Pragmático-Activo Reflexivo-Teórico Activo- pragmático Pragmático-Reflexivo Pragmático-Activo
3A	Arte moderno	Pragmático-Activo Reflexivo-Pragmático Activo-Pragmático Reflexivo-Pragmático Teórico-Reflexivo

El trabajo se realizó de manera simultánea con otra asignatura, la guía para la realización de la estructura del biombo estuvo a cargo de la Arquitecta Patricia Montes de Oca, docente de la asignatura de Geometría Aplicada II, mientras que la solución del contenido gráfico se realizó en la asignatura de Historia del Arte en México; para ello se consideraron los siguientes contenidos: Arte prehispánico, Arte barroco, Arte neoclásico, Muralismo y Arte moderno.

Implementación:

El proceso se desarrolló durante varias sesiones del segundo parcial, en primer lugar los estudiantes identificaron las características más sobresalientes de cada estilo artístico, previamente expuestas en clase, para una interpretación gráfica sobre un soporte, que este caso fue el biombo que previamente construyeron para ello se retomaron las fases del AOP para su realización:

1. Reconocimiento y organización de información.
2. Definición del problema y generación de ideas, a través de técnicas de reflexión.
3. Análisis y valoración de información para atender tareas y necesidades.
4. Integración del proyecto para registro de resultados y presentación de avances.
5. Presentación del proyecto para su evaluación con su respectiva retroalimentación.

Evaluación:

Los docentes involucrados en el proyecto verificaron los avances en cada sesión, resolvieron las dudas que se presentaban, así como evaluación del mismo. Para finalizar ambos docentes retomaron rubros basados en Acosta (2014) a fin de evaluar el proyecto, en primer lugar se muestra la evaluación del proceso:

112

Proceso	Definición del problema	Avances	Organización del equipo	Total
Valor	10%	10%	5%	25%

En una segunda tabla se muestran los rubros para la evaluación total del proyecto:

Exposición del proyecto	Proceso	Contenido	Fluidez en la comunicación	Calidad	Total
Valor	25%	25%	25%	25%	100%

Observaciones:

La mayoría de estudiantes pragmáticos y activos, presentes en los dos grupos, esta nueva experiencia académica les permitió tener la posibilidad de resolver la situación de aprendizaje de manera directa, práctica y en ocasiones espontánea, como lo advierten estos estilos de aprendizaje.

Mientras tanto la existencia de los diferentes estilos de aprendizaje combinados con el estilo reflexivo, permitieron equilibrar la acción improvisada que muchas veces los estudiantes con estilo activo y pragmático tenían, ya que la observación analítica de la experiencia académica de manera más profunda, permitió que en ciertos momentos se resolviera de forma más consciente y exhaustiva.

Las dificultades no se hicieron esperar durante el proceso del proyecto ya que los estudiantes con estilo activo querían arriesgarse a utilizar nuevos materiales sin analizar los posibles resultados, así como realizar los gráficos sin bocetos previos, como fue el caso de los equipos que desarrollaron el tema del Barroco y Muralismo, los cuales tuvieron que trabajar de manera doble por no atender las fases del proceso.

El estilo de aprendizaje teórico, aun con presencia escasa, determinó que pocos estudiantes con esta condición, adentraran a sus compañeros en la dinámica del pensamiento estructurado y lógico, características esenciales de este tipo de aprendizaje.

Con lo anterior se advierte que, al identificar y trabajar con los diferentes estilos de aprendizaje dentro de un equipo de trabajo, se abre la posibilidad de generar nuevas expectativas en los estudiantes, porque logran identificar y trabajar diferentes habilidades personales, así como descubrir en sus compañeros nuevas aptitudes, aunque siempre existe la posibilidad de que haya estudiantes que consideren no haber aprovechado la experiencia debido a su falta de autonomía para el aprendizaje

A continuación se muestra parte del proceso que llevaron a cabo los equipos:

Bimbo del arte  
prehispánico



Bimbo del arte  
neoclásico



Biombo del  
muralismo



### III.5 Situar el aprendizaje

En este siglo se requiere de una nueva forma de educación que se encuentre vinculada con la vida y entorno real de los estudiantes, donde los docentes no sólo sean emisores, sino también creadores de situaciones de conocimiento. Por ello, el situar el aprendizaje es importante para obtener resultados favorables dentro del proceso de aprendizaje.

El conocer el contexto por medio del análisis y reflexión de la realidad en que se vive, permite practicar el trabajo en equipo para resolver proyectos dentro del mismo, para que posteriormente se socialice el aprendizaje logrado.

El aprendizaje se hace permanente a través de experiencias concretas que tengan relación con lo que se vive, en este sentido, es importante que el conocimiento tenga que ver con la realidad del estudiante.

Como se ha mencionado, para el aprendizaje situado, el contexto y las formas de percibir la información son un factor indispensable, por ello y con el fin de que experimentar este tipo de aprendizaje se invitó a los grupos del periodo 15/2 (2015) que cursaban la asignatura de Historia de Arte en México a asistir a un lugar para entender aspectos prehispánicos que les permitiera descubrir las experiencias que este tipo de lugares proporcionan por medio de la estrategia metodológica denominada:

**Ritual para un viaje introspectivo.**

Explicación:

La fundación Temazkal Tiaui A.C. ubicada en calle Netzahualcoyotl no. 7 en Chiautla, Estado de México, brindó la oportunidad de experimentar este tipo de aprendizaje, que incluyó conocimiento acerca de la danza y música precolombinas así como la posibilidad de permitir a cada uno de los estudiantes realizar una introspección personal, ya que dentro de la visita se experimentó la entrada de un temazcal.

Previamente en la sesión de clase se mencionó que este concepto era parte vital de las culturas prehispánicas porque hacía referencia a la diosa Temazcaltochitl manifestación de Tonantzin, tenía que ver con una técnica de limpieza corporal y espiritual, en el que se utilizaban vapores que servían como remedio natural, era utilizado en ritos de pubertad, antes de la guerra, para recién paridas y aliviar dolores, dentro de esta pequeña construcción de forma semiesférica, se introducen al centro 54 piedras candentes que con un poco de agua hacen el vapor suficiente para transpirar, todo ello acompañado de un solemne ritual.



### Implementación:

Al llegar al lugar se realizó un recorrido que inició con la explicación de construcciones y piezas que se exhiben. Esta estuvo a cargo del señor Jorge Soto, cuyo nombre dentro de la tradición oral prehispánica es Tzilacatzin. Posteriormente los estudiantes realizaron ejercicio a través de la danza, donde conocieron el significado de cada uno de los pasos que realizaron para que posteriormente vivieran la más significativa experiencia que les proporcionaría esta visita entrar a un auténtico temazcal, con una duración aproximada de 90 minutos, donde el trabajo colaborativo, la disciplina pero sobre todo la sensibilización estuvieron presentes.

116



La fundación Temazkal Tiaui A.C.

### Evaluación:

Durante la siguiente sesión los estudiantes seguían muy motivados, los comentarios fueron alentadores, lo que permitió realizar una serie de actividades como hablar sobre sus experiencias personales así como realizar un ensayo en el que se registraron los acontecimientos más significativos para cada uno. Con ello se puso en práctica la habilidad de comunicarse efectivamente de manera oral y escrita, lo que funcionó como evaluación para dicha estrategia metodológica. Como ya se mencionó el aprendizaje situado aparte de tener como base fundamental la realidad contextual también hace presente la reflexión y la resolución del conocimiento adquirido.

### Observaciones:

Con este tipo de educación incidental los estudiantes lograron no solo darse cuenta de la riqueza cultural que guarda la Historia de México sino de lo importante que es conocerse así mismo para tener logros personales que permitan un crecimiento a nivel interno. Una de las partes más significativas de esta experiencia fue integrar a los estudiantes de dos grupos así como trabajar colaborativamente antes y durante la visita. Por lo anterior, se afirma que el aprendizaje situado pretende la transformación del estudiante por medio de la contextualización del aprendizaje; esto llevó a los estudiantes a generar mayor interés y motivación para conocer más de la asignatura durante el tiempo que restó del curso.

Los museos son espacios para propiciar el aprendizaje en los estudiantes. por lo que otra estrategia utilizada para fomentar el aprendizaje situado fue haber asistido al Centro Nacional de las Artes en una **Visita cultural**.

Explicación:

Los museos son lugares que activan todos nuestros sentidos así como las formas de percibir el entorno que se visita y en este sentido cada uno de los estudiantes pone en juego su condición de aprendizaje.

Coincidir con la exposición “La muestra imposible, los grandes Maestros” fue un ejercicio de complementación de las clases del curso, debido a que la temática expuesta estaba enlazada con los contenidos que en ese momento se impartían durante las sesiones, el Arte del Renacimiento, por lo que fue una visita contextualizada que de acuerdo a Faublée (citado en Alderoqui 2011) se va a ver la exposición al museo con un argumento interno en actividad.



Visita a la exposición  
“la muestra imposible”  
Centro Nacional de las Artes

Implementación:

Cabe mencionar que para algunos estudiantes era la primera vez que visitaban esa zona de la ciudad de México; esto hizo que se pusiera en práctica su inteligencia interpersonal para llegar al lugar así como para ubicar al resto del grupo.

Al llegar al lugar el manejo de imágenes mentales, la sensibilidad hacia los colores, formas y símbolos no se hizo esperar ya que algunos de los cuadros que se encontraban en la exposición ya se habían analizado en clase, con esa información y con la compartida, por parte de la guía que nos fue asignada, la inteligencia espacial se hizo presente ya que se trabajó la capacidad de percibir la información visual y espacial para complementar la información que ya se tenía.



En un número reducido de estudiantes, fue evidente la práctica de la inteligencia intrapersonal, ya que regularon apropiadamente su comportamiento dentro de las instalaciones del lugar, que por lo regular son jóvenes que de manera cotidiana son indiferentes en las sesiones de clase.

Otra inteligencia que se trabajó de manera continua, por la mayoría de los estudiantes, fue la inteligencia lingüística, ya que tuvieron que recopilar información de manera efectiva.

Evaluación:

118

Antes de asistir a la vista, los estudiantes recibieron una ficha en la que debían registrar el análisis de tres obras artísticas de su interés, con el objetivo de que comprendieran que este tipo de actividades tiene un sentido didáctico y no sólo son visitas sin trascendencia, mismas que fueron comentadas en una clase posterior a la vista al museo.

A continuación se muestra la ficha basada en una propuesta realizada por Jacinto Valenzuela Montenegro profesor de la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza (2005).

OBJETO/PIEZA/UTENSILIO	
<p style="text-align: center;"><b>ORIGEN</b>            ¿De dónde es la obra?            ¿A que época pertenece?            ¿En que año se realizó?</p>	
<p style="text-align: center;"><b>MATERIAL</b>            Recursos utilizados originalmente y actualmente para su realización</p>	
<p style="text-align: center;"><b>CARACTERÍSTICAS</b>            Tamaño, colores, técnicas, etc.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>FINALIDAD</b>            ¿Cuál es el propósito de la obra?</p>	
<p style="text-align: center;"><b>OTROS ASPECTOS</b>            Relaciones, Comparaciones, semejanzas entre las tres obras elegidas</p>	

La siguiente ficha es un ejemplo de cómo puede ser utilizada como forma de registro. (Ficha proporcionada por la estudiante Jessica Mariana Espinosa Ortega).

Ficha didáctica para actividad en el aula/museo	
<b>NOMBRE DEL OBJETO, PIEZA o UTENSILIO</b>	San Miguel Arcangel S.F
<b>ORIGEN</b> ¿De dónde es la obra? ¿A qué época pertenece? ¿En qué año se realizó?	Roma Renacimiento 1576 - 1612
<b>MATERIAL</b> Recursos utilizados originalmente para su realización.	Óleo sobre Lamina
<b>CARACTERÍSTICAS</b> Tamaño, colores, composición, etc.	Colores cálidos, con una composición utilizado la sección aurea, esta proporcionalmente equilibrado el arcángel mas grande que Satanás
<b>FINALIDAD</b> ¿Cuál es el propósito de la obra desde tu punto de vista?	A mi parecer fue creada con el propósito de dar fe y tranquilidad a los humanos de tal forma que serán liberados de pecados ya que por ser el arcángel Miguel el único que logra matar a Satanás
<b>OTROS ASPECTOS:</b> Relaciones Comparaciones y Semejanzas entre las dos obras elegidas.	Las pinturas se relacionan por la temática de ser del renacimiento, por lo tanto las dos obras tienen la influencia de la religión. En la comparación por ser obras de diferentes artistas cada uno tenían su estilo, al pintar los reyes magos se nota el contorno muy marcado en cambio el arcángel ya utilizaba más la luz para evitar el contorno y así no es tan notorio, también se nota como el arcángel tenía más movimiento que en los reyes magos. Las semejanzas son que en la composición fueron utilizadas la estética con la sección aurea y los puntos de fuga, también se utilizaron colores cálidos en ambas pinturas, hacen muchos detalles, lograron obtener la sensación del sentimiento y capturar más que solo la belleza

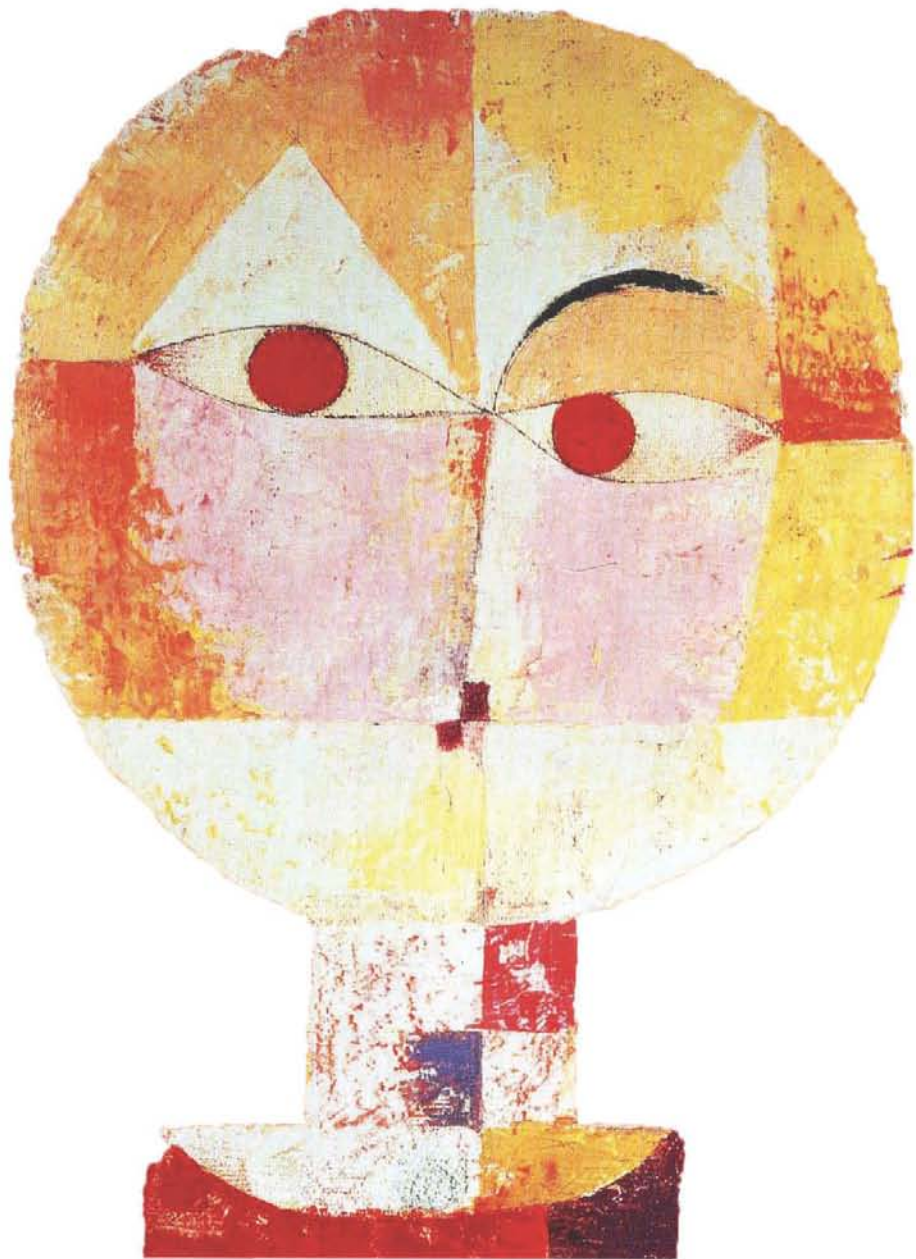
\*Basada en Montenegro V. J. Facultad de Educación, Universidad de Zaragoza.

Observaciones:

Por lo anterior cabe mencionar que el aprendizaje situado no sólo es estar en un contexto determinado sino advertir lo que se vive dentro del mismo, lo que permite reflexionar que “una experiencia donde deviene el conocimiento cuando es actuada y que las ideas abstractas adquieren sentido sólo cuando son aplicadas.” (Alderoqui 2011: 63)

La actividad de visitas a museos con grupos de este nivel se practica poco, sin embargo es una oportunidad para desarrollar habilidades docentes ya que estar fuera del aula hace que el convivir con los estudiantes sea una opción para generar un binomio más significativo.

Finalmente las estrategias metodológicas utilizadas beneficiaron la evolución de habilidades en los estudiantes de los grupos a cargo. Es necesario precisar que estas actividades no proporcionan un resultado inmediato, se debe considerar la práctica continua y con ello los estudiantes identificaran nuevas habilidades para resolver las situaciones de aprendizaje que se les presenten en las asignaturas que consideran teóricas como es el caso de Historia del Arte.



Paul Klee  
"Senecio" (detalle)  
Oleo sobre tela  
1922

# CONCLUSIONES

A decorative flourish consisting of a thin, light gray line that starts from the top right of the letter 'O' in 'CONCLUSIONES', loops upwards and to the right, then curves downwards and to the left, ending in a small circular flourish.

En la presente investigación se propusieron estrategias metodologías para el aprendizaje de las asignaturas de Historia del Arte que se imparten en la licenciatura de diseño gráfico, de la Universidad Privada del estado de México, plantel Ecatepec. El enfocarse en esta institución educativa representó acercarse a un contexto de jóvenes que también requieren una **educación de calidad** y que pretenden **avanzar en todos los aspectos de su vida**, así como tener los elementos necesarios para insertarse en el área profesional.

Una de las razones por lo que se decidió generar estrategias metodológicas para estas asignaturas, es porque el estudiante **desarrolla habilidades** como la capacidad de analizar, interpretar, reflexionar así como valorar las manifestaciones artísticas y así llevarlos a descubrir sus capacidades creadoras dentro de un marco conocido.

Las estrategias, vistas como procesos planeados de manera consciente, permiten llegar a un objetivo, hacen que el impartir las asignaturas teóricas sea una actividad en la que el docente deba **generar situaciones significativas** para que el estudiante adquiriera el conocimiento.

Existen estrategias que son de gran ayuda en la impartición de este tipo de asignaturas que, **aplicadas de manera consecuente** en un grupo de estudiantes, son una alternativa para lograr resultados que finalmente pueden ser evaluados.

Se consideran importantes planteamientos de diversos autores que se enfocan al modelo constructivista social, que explican la actividad que hace el estudiante al momento de adquirir un nuevo conocimiento dentro de un contexto, y cómo hace para vincular los conocimientos previos con los nuevos, para posteriormente hacer la transferencia, es decir llevarlos a la práctica, uno de estos conceptos indispensables en estos procesos es la metacognición, lleva al estudiante incluso a **generar estrategias personales** para su aprendizaje para lograr el desarrollo de habilidades y capacidades.

La investigación estuvo apoyada sobre tres ejes estructurales: el aprendizaje orientado en proyectos **AOP**, el aprendizaje colaborativo **AC**, y el aprendizaje situado **AS**, estas derivaciones didácticas, en un inicio, dieron al proyecto la posibilidad de **resultados poco alentadores**, es probable que al contar con poco conocimiento de los conceptos no se aplicaban de forma adecuada, sin embargo, al utilizarlas en forma continua, los resultados llegaron a ser **sorprendentes**.

Con el aprendizaje orientado a proyectos **AOP**, los estudiantes se enfocaron a aprovechar las oportunidades de aprendizaje que se les presentó durante el curso y que se enfocó a **experiencias concretas pero significativas**, con ello se tuvo la posibilidad de acceder a un aprendizaje permanente.



Gracias al aprendizaje colaborativo **AC**, el **proceso de socialización** se hizo presente debido al intercambio y selección de información que se llevaba a cabo en cada uno de los procesos, al compartir los saberes que cada uno tenía, dentro de un equipo de trabajo, se brindaba al proyecto la posibilidad de enriquecerse.

El promover en los estudiantes el trabajo en equipo **fomenta la comunicación** entre compañeros, los hace responsables al asumir roles, lo lleva a realizar actividades donde están presentes la capacidad de análisis para la autoevaluación, así como el conocimiento de su propia realidad.

124

El aprendizaje situado **AS**, por su parte, provocó que los estudiantes consideraran la necesidad de conocer más allá de su contexto, llevó a la posibilidad de permitirles una **introspección personal** para descubrir sus aspiraciones, debilidades así como sus alcances, finalmente este tipo de aprendizaje es para la vida.

Otro aspecto considerado en el desarrollo de estrategias fue aplicar las nuevas tecnologías en el aprendizaje, que permite la posibilidad de **cambiar actitudes** hacia el uso de estos recursos. Es un hecho que la mayoría de jóvenes están inmersos en las nuevas tecnologías, mismas que han revolucionado su vida, sin embargo los beneficios como **espacio de aprendizaje eran poco conocidos**.

En el ambiente educativo donde se desarrolló la investigación, algunos de los estudiantes aún sienten resistencia para utilizar el **facebook** bajo estos términos, quizá porque consideran que podrían perder su privacidad digital, idea que poco a poco se ha ido trabajando a lo largo de los siguientes ciclos escolares y fomentar que el uso de este recurso se haga de manera responsable.

Por otro lado también se contempló el hecho de investigar sobre cuáles eran los tipos de aprendizaje en los estudiantes, ya que estas condiciones específicas, así como los aspectos sociodemográficos son factores que influyen en **el éxito del proceso de aprendizaje**, todo esto con el fin de proponer estrategias que estuvieran en concordancia con el contexto.

Toda esta información se logró gracias a la aplicación de la investigación-acción IA, donde la observación cotidiana y rigurosa de los grupos a cargo, así como el registro constante, permitió que los datos obtenidos se utilizaran de manera adecuada y en beneficio de los integrantes de los grupos, a través de este proceso se identificó que hacer para que los estudiantes **modificaran y aumentaran el interés** hacia los contenidos que se impartían durante las sesiones de clase.

No hay que olvidar que aún hace falta promover **la autonomía académica** en los jóvenes de instituciones particulares, en caso específico de la UPEM, trabajo que sería más fácil si se realizara desde los niveles académicos más básicos.

De acuerdo a los resultados obtenidos se considera que con la práctica continua de las estrategias metodológicas, se pueda incrementar el interés de los que estudian asignaturas teóricas, porque al conocer actividades que tengan una conexión directa con los intereses del estudiantado traerá como consecuencia **encontrar sentido a lo que se estudia**.

Es preciso aclarar que las estrategias propuestas se encuentran en un marco de aprendizaje experiencial, con enfoque colaborativo, por lo que en ocasiones se presentan escenarios complicados para lograr acuerdos, es ahí donde **las capacidades y habilidades del docente** se hacen presentes, para llegar a un convenio con todas las partes, donde la resolución no se desvíe de la idea original, para ello tendrá que ser respetuoso y flexible en la intervención, por lo que es necesario autoregularse en todo momento.

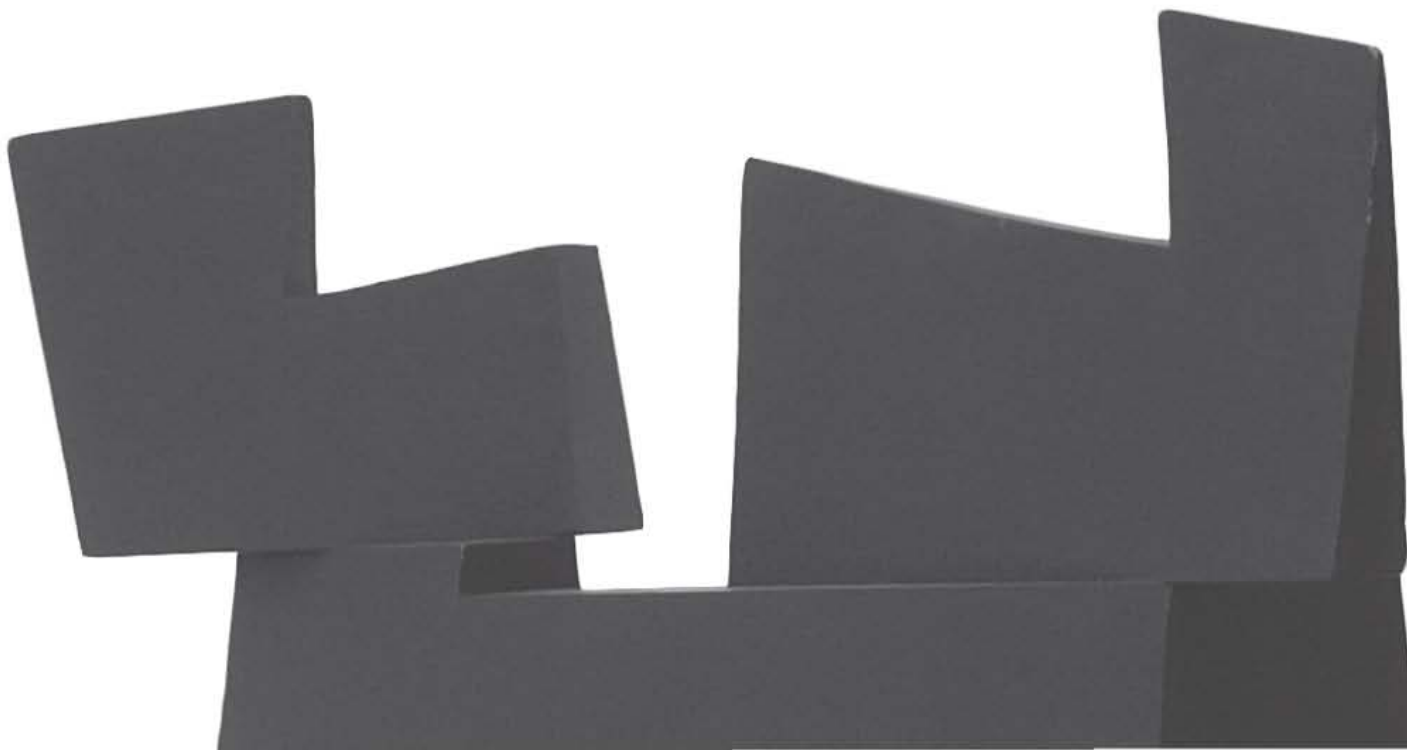
Así mismo **el trabajo de docente-investigador** debe seguir durante toda la vida de práctica académica, independientemente que se encuentre de nuevo con grupos de estudiantes que tuvieron en el ciclo anterior, ya que crecer inevitablemente hace cambiar, de esta forma responderán diferente a los procesos de aprendizaje.

A nivel personal este proyecto brindó la posibilidad de **actualizar y profesionalizar mi práctica docente**, todo ello en el marco de la instrucción académica a nivel posgrado que se imparte en la Universidad Nacional Autónoma de México; esto fortaleció aún más la conciencia sobre el compromiso que significa estar frente a un grupo de estudiantes, donde no sólo la instrucción y la presencia física son importantes, sino también la forma de cómo incide en las mentes de los futuros profesionistas.

Finalmente la idea es, que a través de estos procesos, se promueva una formación en la que el estudiante fortalezca su perfil de egreso, donde no sólo se trabaje sobre las habilidades deseables, sino también en la presencia de valores y modificación de actitudes todo ello con el fin de hacer que el aprendizaje sea una experiencia **cautivadora tanto para el docente como para los estudiantes**.



Mathias Goeritz  
"Construcción"  
Madera policromada  
1961-1963



# FUENTES DE CONSULTA

1. Acosta, A. (2014). *La investigación en el aula. Aprender a conocer. México: Trillas*
2. Argurín, Y. (2005). *Educación basada en competencias. México: Trillas.*
3. Alderoqui, S. (2011). *La educación en los museos. México: Paidós.*
4. Berenson, B. (2005). *Estética e historia en las artes visuales. México: Fondo de cultura económica*
5. Efland, A. & Pedersoli, C. (2002). *Una historia de la educación del arte. Tendencias intelectuales y sociales en la enseñanza de las artes visuales. España: Paidós.*
6. Eisner, W.E. (2002). *La imaginación educativa: en el diseño y evaluación de los programas escolares. Universidad de Michigan: M.P. Hall*
7. Eisner, W. E. (2004). *EL arte y la creación de la mente, el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Barcelona: Paidós.*
8. Dávila, R. (2015). *Propuesta de reestructuración de los programas de estudio de la materia de diseño en la licenciatura de diseño gráfico en la Universidad Privada del Estado de México. Tesis de maestría. UNAM. México*
9. De la Torre, S. & Barrios, O. (2000). *Estrategias didácticas innovadoras. Recursos para la información y el cambio. Barcelona: Octaedro*
10. Díaz, B. F. & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: Mc Gaw-Hill.*
11. Díaz, B. F. (2004). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida. México: Mc Gaw- Hill.*
12. Díaz, B. F. & González. L. (2013). *Metodología del diseño curricular para educación superior. México: Trillas.*
13. Fullan, M. & Stiegelbauer S. (2011). *El cambio educativo. Guía de planeación para maestros. México: Trillas.*
14. Gimeno, S. (2005). *La educación que aún es posible. España: Morata.*
15. *Guía de Facebook para educadores. Una herramienta para enseñar y aprender (2014). España: The Education Foundation.*
16. Hernández, P. (2007). *Diseñar y enseñar teoría y técnicas de la programación y del proyecto docente. España: Narcea.*
17. Hernández, A. & Díaz, R. (2012). *Aprendizaje situado. Transformar la realidad Educando. México: Grupo gráfico editorial.*
18. Joyce, B. & Weil, M. (2006). *Modelos de enseñanza. España: Gedisa.*

## OTRAS FUENTES DE CONSULTA

19. **Moncada, J. S. & Gómez, B. (2012).** *Tutorías en competencias para el aprendizaje Autónomo.* México: Trillas.
20. **Murueta, E. M. (2004).** *Alternativas metodológicas para la investigación educativa.* México: CESE Amapsi.
21. **Rojas, S. (2012).** *Métodos para la investigación social.* México: Plaza y Valdez.
22. **Prot, Brigitte, (2002).** *Pedagogía de la motivación. Cómo despertar el deseo de aprender.* España: Narcea.
23. **Zapata, O. (2005).** *La aventura del pensamiento crítico Herramientas para elaborar tesis e investigaciones socioeducativas* México: Pax.
1. **Alonso, A.M. (1998).** *El profesorado asturiano ante la Enseñanza de la historia del arte.* España: Universidad de Oviedo, p 25-34. Recuperado de: <http://books.google.com.mx/>
2. **Aprendizaje orientado a proyectos.** *Dirección de educación e innovación educativa. Tecnológico de Monterrey.* Recuperado de: [http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo\\_academico/Metodo\\_de\\_Proyectos.pdf](http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/Metodo_de_Proyectos.pdf)
3. **Comparativa entre el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje basado en problemas (2008).** Recuperado de: <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J9HKH72N-9B9GQG-T9F/Informaci%C3%B3n%20adjunta%203.pdf>
4. **Ballester, V.A. (2002).** *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula.* Recuperado de: [http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El\\_aprendizaje\\_significativo\\_en\\_la\\_practica.pdf](http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf)
5. **Cattaneo, M. (2005).** *Teorías educativas contemporáneas y modelos de aprendizaje.* Universidad de Palermo. Recuperado de: <http://ebook-kings.com/pdf/universidad-de-palermo-teoras-educativas-1451833.html>

6. **Cabrero, A. & Liorente, M.C. (2008)** *la alfabetización digital en los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI. Revista Portuguesa de Pedagogía Año 42-2008, 7-28* Recuperado de: <http://iduc.uc.pt/index.php/rppedagogia/article/view/1234/682>
7. **Cisneros, A. (2004).** *Manual de estilos de aprendizaje SEP Subsecretaría de Educación media superior.* Recuperado de: <http://estudiaen.jalisco.gob.mx/cepse/cisneros-2004manual-de-estilos-de-aprendizaje-sep-subsecretaria-de-educacion-media->
8. **Carrillo, C. M. (2013).** *Reflexiones sobre la historia de la enseñanza de la historia del arte y sus modelos de enseñanza.* Recuperado de: <http://www.academia.edu/4902859/>
9. **Choque, C. I. (2012)** *Psicología de la educación y la motivación.* Recuperado de: <http://documents.mx/documents/libro-psicologia-de-la-educacion-y-la-motivacion.html>
10. **Díaz, B. F. (2010).** *Los profesores ante las innovaciones curriculares. Revista Iberoamericana de Educación Superior (RIES) México, IISUE-UNAM/Universia, vol. 1, núm.1, pp. 37-57.* Recuperado de: <https://ries.universia.net/rt/printerFriendly/32/207>.
11. **Díaz, I, et,al (2016)** *Las competencias en TIC de estudiantes universitarios del ámbito y su relación con las estrategias de aprendizaje. Revista electrónica de investigación y evaluación educativa.* Recuperado de: [http://www.uv.es/RELIEVE/v22n1/RELIEVEv22n1\\_5.pdf](http://www.uv.es/RELIEVE/v22n1/RELIEVEv22n1_5.pdf)
12. **El método de proyectos como técnica didáctica. ITEM.** Recuperado de: <http://personales.unican.es/salvadol/programas/POLproyectos.pdf>
13. **Gardner, H. (2001).** *Estructuras de la mente. Fondo de cultura económica. México.* Recuperado de: <http://yoprofesor.org/2016/03/21/estructuras-de-la-mente-la-teoria-de-las-inteligencias-multiples-en-pdf/>
14. **Las estrategias y técnicas didácticas en el rediseño. (2000).** *Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo ITEM.* Recuperado de: [http://ocwus.us.es/didactica-y-organizacion-escolar/investigacion-en-medios-1/investigacion\\_medios/recursos/metd\\_pedr.pdf](http://ocwus.us.es/didactica-y-organizacion-escolar/investigacion-en-medios-1/investigacion_medios/recursos/metd_pedr.pdf)
15. **Latorre, A.M & Seco del Pozo C.J. (2013).** *Metodología. Estrategias y técnicas Metodológicas.* U.M. C. Lima. Recuperado de: <http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/metodo.pdf>

16. NTP 283 (1991). *Encuestas: metodología para su utilización*. Ministerio del trabajo asuntos sociales de España. Recuperado de: [http://www.insht.es/InshtWeb/Contenidos/Documentacion/FichasTecnicas/NTP/Ficheros/201a300/ntp\\_283.pdf](http://www.insht.es/InshtWeb/Contenidos/Documentacion/FichasTecnicas/NTP/Ficheros/201a300/ntp_283.pdf)
17. Martín A. V. & Rodríguez, C.J. (2003). *Estilos de aprendizaje y Educación superior*. Universidad de Salamanca. Recuperado de: [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20328/estilos\\_aprendizaje.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20328/estilos_aprendizaje.pdf)
18. Manual de estilos de Aprendizaje (2004). *Dirección de coordinación académica, SEP*. Recuperado de: [http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales\\_u/Manual\\_Estilos\\_de\\_Aprendizaje\\_2004.pdf](http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf)
19. Meza, C. (2001). *La zona de desarrollo próximo III Festival Nacional y Festival internacional de matemáticas*. Recuperado de: [www.infoamerica.org/documentos\\_word/vygotsky.doc](http://www.infoamerica.org/documentos_word/vygotsky.doc)
20. Morales, B. P & Landa, F. V. (2004). *Aprendizaje basado en problemas*. Pontificia Universidad Católica de Perú. Recuperado de: <http://www.ubiobio.cl/theoria/v/v13/13.pdf>
21. Morales, E. (2005). *Propuesta de evaluación de objetos de aprendizaje*. Universidad de Salamanca. Recuperado de: [http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/32439064/ID06.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1474667506&Signature=EnqS%2B7%2F8%2FI4%2F09zu4nvKQCx5nUo%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPropuesta\\_de\\_Evaluacion\\_de\\_Objeto\\_de\\_Ap.pdf](http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/32439064/ID06.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1474667506&Signature=EnqS%2B7%2F8%2FI4%2F09zu4nvKQCx5nUo%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPropuesta_de_Evaluacion_de_Objeto_de_Ap.pdf)
22. Montenegro, V. J. (2005). *Material didáctico para un buen aprovechamiento a las visitas de los museos*. Recuperado de: [http://www.unizar.es/bilingue\\_frances/uploads/File/Ciencias%20Sociales/visitamuseo.pdf](http://www.unizar.es/bilingue_frances/uploads/File/Ciencias%20Sociales/visitamuseo.pdf)
23. Ramón, R. (2009). *X Congreso nacional de investigación educativa*. Recuperado de: [http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area\\_tematica\\_14/ponencias/0286-F.pdf](http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_14/ponencias/0286-F.pdf)
24. Prieto, A. & Barbarroja, E. J. (2006). *Un nuevo modelo de aprendizaje basado en problemas*. Universidad de Oviedo. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/39480924\\_Un\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_aprendizaje\\_basado\\_en\\_problemas\\_el\\_ABP\\_4x4\\_es\\_eficaz\\_para\\_desarrollar\\_competencias\\_profesionales\\_valiosas\\_en\\_asignaturas\\_con\\_mas\\_de\\_100\\_alumnos](https://www.researchgate.net/publication/39480924_Un_nuevo_modelo_de_aprendizaje_basado_en_problemas_el_ABP_4x4_es_eficaz_para_desarrollar_competencias_profesionales_valiosas_en_asignaturas_con_mas_de_100_alumnos)

25. Prats, J. (2001). *Enseñar historia: notas para una didáctica renovadora*. Junta de Extremadura, Mérida. Recuperado de: [http://histodidactica.es/libros/Ens\\_Hist.pdf](http://histodidactica.es/libros/Ens_Hist.pdf)
26. Romero, S.; Quintero, J; Mejía, N. (2016). *Sistemas de inteligencia tecnológica para la innovación en universidades*. Universidad de la Guajira. Colombia. Recuperado de: <https://gtsandycr.wikispaces.com/file/view/>
27. Stenhouse, L (1991). *Investigación y desarrollo del currículum*. Morata España. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/242555414/Stenhouse-Investigacion-y-desarrollo-del-curriculum-doc-pdf>
28. Ruiz, G. (2013). *La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo*. *Foro de Educación*, 11(15), pp. 103-124. Recuperado de: <http://www.forodeeducacion.com/ojs/index.php/fde/article/view/260/222>
29. *Rutas de aprendizaje (2013)*. Ministerio de educación Perú. Recuperado de: [http://www2.minedu.gob.pe/filesogecop/B%2053562-13%20Fasciculo%20Proyecto\\_WEB.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/filesogecop/B%2053562-13%20Fasciculo%20Proyecto_WEB.pdf)
30. Ruvalcaba, H. (2013). *La didáctica en el enfoque de competencias*. Universidad autónoma de Guadalajara. Recuperado de: <http://genesis.uag.mx/certus/vol17/didactica.html>
31. Sainz, D. & De la Torre, D. (2009). *Aplicación de la metodología del ABP. Ventajas del aprendizaje autodirigido*. Universidad de Valladolid, España. Recuperado de: [http://157.88.123.53/JAC/GIAC\\_JAC/09/Doc\\_35.pdf](http://157.88.123.53/JAC/GIAC_JAC/09/Doc_35.pdf)
32. Seely, B.J. & Collins, A. (1989). *La cognición situada y la cultura del aprendizaje*. Recuperado de: [http://www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_7/nr\\_98/a\\_1142/1142.html](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_7/nr_98/a_1142/1142.html)
33. Urquijo, L & Risco del Valle, A. & Alarcón, E. (2014). *Estrategias de aprendizaje en la educación superior en un modelo curricular por competencias*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/604/60432737006.pdf>
34. Valdivia, R.F; Madrid V. D; Mayorga F. M.J. (2010). *Actividades para formar al futuro docente en y con los estilos de aprendizaje*. Facultad de Educación Málaga. España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4645826>
35. Universidad de Murcia (2008). *La metodología de aprendizaje basado en problemas*. Recuperado de: [http://www.ub.edu/dikasteia/LIBRO\\_MURCIA.pdf](http://www.ub.edu/dikasteia/LIBRO_MURCIA.pdf)
36. Universidad Privada del Estado de México. Recuperado de: <http://www.upemex.edu.mx/>



37. Universidad Politécnica de Madrid (2008). *Aprendizaje basado en problemas. Guías rápidas sobre nuevas metodologías. Recuperado de: [http://innovacioneducativa.upm.es/guias/Aprendizaje\\_basado\\_en\\_problemas.pdf](http://innovacioneducativa.upm.es/guias/Aprendizaje_basado_en_problemas.pdf)*
38. Universidad Politécnica de Madrid (2008). *Aprendizaje orientado en proyectos. Guías rápidas sobre nuevas metodologías. Recuperado de: [http://innovacioneducativa.upm.es/guias/AP\\_PROYECTOS.pdf](http://innovacioneducativa.upm.es/guias/AP_PROYECTOS.pdf)*
39. **Zohar, D. & Marshall, I. (2001).** *Inteligencia espiritual. Recuperado de: [http://www.profdoni.pro.br/home/images/sampled/2014/livros/zohar\\_danah\\_inteligencia\\_espiritual.pdf](http://www.profdoni.pro.br/home/images/sampled/2014/livros/zohar_danah_inteligencia_espiritual.pdf)*

**THE VELVET  
UNDERGROUND  
& NICO**



*Andy Warhol*

Andy Warhol  
"The velvet underground & Nico"  
Portada de disco  
Serigrafía  
1967

ANEXOS

A decorative flourish consisting of a thin, elegant line that starts from the right side of the letter 'O' in 'ANEXOS', loops upwards and to the right, then curves downwards and to the left, ending in a small, tight spiral.

## ENTREVISTA CON EL MAESTRO ERNESTO RIVERA BARRÓN

Estudió en la FAD (1984-1988) licenciatura de Diseño gráfico., posteriormente realiza su maestría, por el momento está por concluir su doctorado en casa Lamm.

Trabaja en el INAH desde 1989, con más de 25 años de experiencia en el ámbito de la museología.

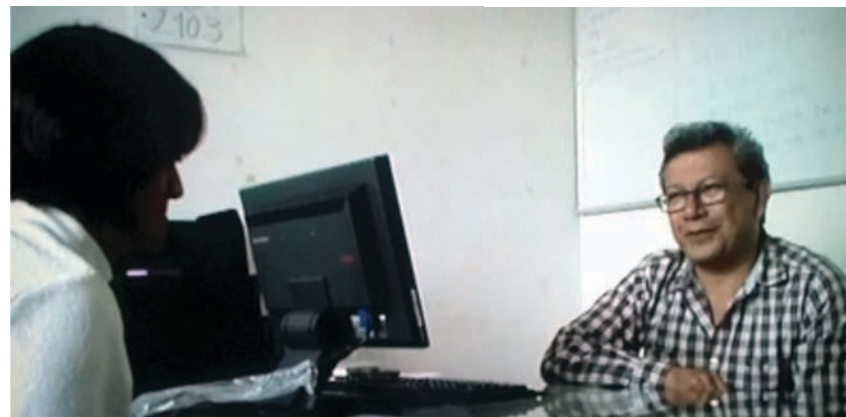
En 1999 junto con el director el centro comunitario de Ecatepec, Cupertino Reyes Vargas, redactan una guía con información sobre los objetos que resguarda el museo así como su historia de casa de los Virreyes.

Funda un taller de serigrafía que brinda servicio comercial y artístico. Ha participado en diferentes exposiciones a nivel nacional e internacional, así como en foros referentes al arte popular.

Imparte cursos de museología y museografía en diferentes estado de la república; en el último ciclo 2015-II imparte un taller de serigrafía en la unidad de posgrado en el programa de educación continua de la UNAM.

Por el momento está a al cargo de un proyecto llamado “los sonideros de México” donde hace una reflexión sobre su origen y aportación al arte popular urbano.

El día 22 de julio del 2015 el maestro concedió una entrevista en su oficina del museo Casa de Morelos en Ecatepec.



En casa de Morelos con el maestro Ernesto Rivera Barrón

Maestro hablemos de su proyecto “Sonideros de México”:

*— Es una manifestación con riesgo por ser tan popular de la cual todos pueden hablar, por lo que trato es de ubicarla en el tiempo y la historia, es un proyecto que surge durante mis estudios de maestría en la UNAM en la asignatura de arte urbano, en ese entonces quería demostrar que era arte y durante el proceso de la investigación me di cuenta de que estaba equivocado, a los sonideros no les interesa si es arte o no, sin embargo existe una conexión a través del paisaje es decir a través de la gráfica, esta tradición con de más de 80 años, es necesario documentarla es por ello considero importante realizar esta investigación.*

A propósito de arte maestro ¿Considera que es importante saber de este tema?

– *Literalmente no, todos tenemos una estética y depende la cultura es la estética. Todos producimos arte, existen muchas definiciones pero todos giran en torno al conocimiento y destrezas. Existe una ruptura entre arte culto y arte popular ya que todos consumimos, producimos y circulamos arte.*

A esto, ¿Cómo hacer comprender a los jóvenes estudiantes de diseño gráfico, que la Historia del Arte, tiene importancia en su formación académica?

– *El conflicto empieza desde la orientación vocacional nivel bachillerato ya que nos comentan que el diseño gráfico hace dibujos, letras, negocios, anuncios, al final de cuentas publicidad, esta última es quien ha sacado más provecho de la historia del arte. Cuando estudiamos la carrera existe una desvinculación porque no la asociamos y nos preguntamos cómo vamos a aplicarla y al final si existe una relación, por ejemplo cuando nos damos cuenta que en un logotipo se puede encontrar el origen de sus formas desde los romanos, pero esto se entiende hasta que se investiga, porque cuando se le da más importancia a la cuestión teórica el diseño es más efectivo porque hay que recordar que el diseñador gráfico es un comunicador y lo importante es el mensaje, y que las grandes marcas contratan a los diseñadores que más que dibujen bien, sean los que manejan muy bien los conceptos.*

¿Cuál considera que es la forma más adecuada para que el estudiante de diseño gráfico logre aprender la Historia del Arte?

– *Primero entender que la Historia nos sirve para ser mejores personas y además saber si lo que estamos creando no es una repetición de algo que ya existe, entonces cuando entendemos y tenemos el panorama completo, se pueden abreviar los caminos, un ejemplo de ello es el uso de stiker y estenciles que se utilizaron en los años 60,s y que algunos creían que habían descubierto el “hilo negro” por lo que es importante saber los antecedentes y no separar el diseño gráfico del arte, por ello para hacer más significativa la Historia del Arte en los estudiantes deben vincularse a todas las materias, para verla con utilidad. Un ejemplo sería que los estudiantes elaboraran trabajos con determinadas influencias artísticas para que elaboren cosas a partir de las cosas ya creadas.*

¿Considera que los recursos tecnológicos nos pueden servir para este fin?

– *No es indispensable la computadora , sin embargo es una gran ventaja que todas las escuelas manejan y lo importante es como lo hacen, porque una pregunta que yo me haría es:  
¿Realmente nos beneficia o nos complica más? Porque ya existe tanta información, porque si antes leíamos 25 páginas de un día a otro ahora cuanto tiene que leer los jóvenes acerca de un tema, lo cierto es que es más accesible la información y por consecuencia para enseñar debe ser más fácil.*

Entonces ¿Qué opina de los contenidos y de la forma en que el estudiante aprende estos temas?

— Existen diferentes corrientes educativas que se van dando, pero que van en diferentes direcciones, y que son en función de los resultados que se van obteniendo. Anteriormente sólo era memorizar imágenes que se veían en clase y ahora tienen al alcance presentaciones que el maestro les proporciona, creo que no se trata de darles más información sino de que se les haga reflexionar acerca de la misma, pero desafortunadamente esto no sucede y entonces no se vive la experiencia del aprendizaje, y creo que es más bien son los maestros los que deben reflexionar para así hacer reflexionar a sus estudiantes haciéndoles ver la gran ventaja en la que están insertados y así valorar los procesos referentes de la historia del arte.

¿Cuáles serían los referentes de Historia del Arte que existen en Ecatepec, que pueda recomendarnos?

— Esta el Albarradón, la pintura mural en las iglesias de los siete pueblos de Ecatepec y el rescate que ellos realicen de todo lo gráfico.

Algo más que nos pueda compartir para enamorar a los estudiantes de la Historia del Arte.

— Más bien primero sería a los maestros para que vean la importancia que tiene el mensaje porque muchas veces el mensaje no sale a través de la mano, sale a través del razonamiento, de una reflexión que hagan hacer a sus estudiantes, porque el diseño gráfico no es dibujar, está enfocado a comunicar, leer y que consideren que las materias teóricas siempre se hacen ajenas y densas, pero que cuando se sale de la carrera se da uno cuenta que la

*parte teórica es más importante que la parte práctica. Por otra parte, creo que para enamorar a los chicos se le puede decir que un diseño siempre hay una retícula, una justificación, un orden, una tendencia, porque cuando hay conocimiento puedes hacer las cosas más fáciles.*

Historia del Arte II

Unidad III Impresionismo

Tema particular	Objetivo específico	Competencias deseables a desarrollar	Estrategia de aprendizaje	Materiales Y recursos	Evaluación
Impresionismo	Que el estudiante proponga una reinterpretación de las características del impresionismo en una producción actualizada	<p>Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.</p> <p>Capacidad para generar nuevas ideas. (visión amplia y creativa).</p>	<p><b>Imagen recontextualizada</b></p> <p><b>Explicación:</b> el estudiante, después de conocer la biografía del artista impresionista, deberá elegir una obra y realizará una imagen con una propuesta de reinterpretación.</p> <p><b>Implementación:</b> con la misma temática y características de la obra original el estudiante creará una imagen en una situación actualizada, aplicando el color y contraste, para la composición se pide utilizar ritmo y armonía en beneficio del proyecto.</p>	<p>Imágenes impresas y digitales de obras impresionistas.</p> <p>Fotografías actuales de contextos específicos.</p> <p>Papel ilustración.</p> <p>Pinturas acrílicas de colores primarios y blanco.</p>	<p>Rubros a considerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Originalidad</li> <li>- Técnica</li> <li>- Argumentación</li> </ul>
<p>Observaciones: estrategia de aprendizaje de recuperación                      Hace evocar y recordar la información para llevarla a un contexto actualizado.</p>					



Historia del Arte II  
Unidad III Realismo

Tema particular	Objetivo específico	Competencias deseables a desarrollar	Estrategia de aprendizaje	Materiales Y recursos	Evaluación
Realismo	Que el estudiante analice la información proporcionada para obtener datos relevantes acerca del tema.	<p>Capacidad para encontrar y evaluar información.</p> <p>Capacidad para comunicarse efectivamente de manera oral y escrita.</p>	<p><b>Palabra clave</b></p> <p><b>Explicación:</b> Al estudiante se le proporciona textos impresos y una tarjeta con una palabra clave con referencia a características generales y contexto histórico del tema.</p> <p><b>Implementación:</b> Por medio de la lectura, el estudiante identificará toda la información relevante que haga referencia la palabra.</p> <p>Una vez identificada la información expondrá las ideas principales con respecto a la palabra clave.</p> <p>Posteriormente publicará en facebook, un mapa mental que contenga las ideas relevantes donde aparezca la palabra clave.</p>	<p>Textos impresos de libros y de páginas WEB.</p> <p>Tarjetas con palabras clave.</p>	<p>Rubros a considerar para la argumentación oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Fluidez en la comunicación</li> <li>-Claridad en los datos proporcionados.</li> <li>- Secuencia de la información</li> </ul>

Observaciones: estrategia de elaboración de procesamiento simple  
Promueve el análisis de la lectura

Historia del Arte I					
Unidad II El Arte					
Tema particular	Objetivo específico	Competencias deseables a desarrollar	Estrategia de aprendizaje	Materiales Y recursos	Evaluación
Arte y estética	El estudiante analizará las características de representaciones gráficas estéticas y no estéticas.	<p>Capacidad para comunicarse efectivamente de manera oral.</p> <p>Habilidad interpersonal para valorar aportaciones personales y el aporte de otros.</p>	<p><b>Imágenes antagónicas</b></p> <p><b>Explicación:</b> El estudiante después de conocer el concepto de arte, se le pide que elija dos imágenes, una con características estéticas y otra que considera que no cubre esta característica, esto desde su visión particular.</p> <p><b>Implementación:</b> Con el material elegido argumentará sus deducciones frente al grupo, para proporcionar un debate.</p>	<p>Imágenes de impresas de libros, revistas o cualquier otra publicación.</p> <p>Imágenes digitales.</p>	<p>Rubros a considerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Fluidez en la comunicación</li> <li>- Claridad de la información</li> <li>- Apertura a la retroalimentación</li> </ul>
<p>Observaciones: estrategia de organización de procesamiento complejo Elaboración de inferencias para mantener la mirada orientada hacia lo estético.</p>					

Historia del Arte I

Unidad V El arte en sus diversas culturas

Tema particular	Objetivo específico	Competencias deseables a desarrollar	Estrategia de aprendizaje	Materiales Y recursos	Evaluación
Aztecas Mayas Griegos Egipcios Mesopotámicos Indios Chinos	Que el estudiante identifique las semejanzas de dos objetos artísticos de diferentes culturas a través de la observación	Capacidad para encontrar y evaluar información.  Trabajo en equipo  Capacidad para comunicarse efectivamente de manera oral y escrita.	<p><b>Imágenes semejantes o equivalentes</b></p> <p><b>Explicación:</b> Los estudiantes harán relaciones de semejanza entre dos imágenes correspondientes a dos objetos artísticos de distintas culturas.</p> <p><b>Implementación:</b> a través de la comparación observarán las similitudes de objetos conocidos y los no conocidos.</p>	Sala de audiovisual  Fotografías digitales	Rubros a considerar:  -Fluidez en la comunicación  - Secuencia y claridad de la información
<p>Observaciones: esta estrategia de organización de procesamiento complejo permite impartir la variedad de temas que abarca esta unidad. Diversifica el conocimiento en pocas sesiones.</p>					



Jorge Marín  
"Bernardo oriental"  
Bronze

INSTRUMENTOS  
DE EVALUACIÓN  
Y GRÁFICAS

## INSTRUMENTO 1

1. Sexo:\_\_\_\_\_ Edad :\_\_\_\_\_   
 Datos sociodemográficos
2. Dentro de su familia ¿Qué número de hijo es?   
 Referentes de apoyo para su aprendizaje
3. Nivel académico del padre   
 Datos sociodemográficos
4. Nivel académico de la madre   
 Datos sociodemográfico
5. La escuela de procedencia ¿Era pública o privada?   
 Datos sociodemográficos
6. Materias reprobadas durante el bachillerato   
 Dificultades de aprendizaje
7. ¿Cuál fue su promedio general de aprovechamiento?   
 Nivel cognitivo
8. Durante el bachillerato ¿Cómo le fue impartida la asignatura de historia?   
 Nivel de conocimiento previo respecto a la asignatura
9. Trabaja actualmente SI NO ¿Dónde?   
 Datos sociodemográficos
10. ¿Considera que la enseñanza de la historia del arte requiere de métodos especiales SI NO ¿Porque?   
 identificación de estrategias

## INSTRUMENTO 2

1. ¿Considera que el conocimiento de la historia del arte pueda estar presente en elementos de su vida cotidiana?   
 A S C. Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
2. Si una obra realizada por algún artista, le agrada, ¿es porque le recuerda algo?   
 A S C. Habilidades interpersonales (automotivación, adaptabilidad, valoración de sí mismo y de los demás).
3. ¿Conoce alguna representación artística o histórica, en los alrededores de la zona que habita?   
 A S C. Habilidades de investigación (encontrar y evaluar información).
4. Cuando algún tema de historia del arte le interesa, ¿investiga por su cuenta?   
 A C C. Motivación de logro. (Descubrir la importancia del aprendizaje). Habilidades de investigación (encontrar y evaluar información).
5. ¿Se puede integrar positivamente a un trabajo por equipo?   
 A C C. Habilidades interpersonales (automotivación, adaptabilidad, valoración de sí mismo y de los demás).
6. Al asistir a un museo, ¿le gusta ir acompañado para comentar la información?   
 A C C. Comunicarse efectivamente de manera oral y escrita.

7. Cuando realiza algún proyecto en equipo, ¿impulsa a los demás para intentar proponer algo poco común?

AOP C. Diseño y gestión de proyectos (resolución de problemas). Capacidad para generar nuevas ideas (visión amplia y creativa)

8. Al trabajar en equipo, ¿toma en consideración las aportaciones de sus compañeros?

AOP C. Trabajo en equipo (valorar el aporte de otros).

9. Cuando trabaja en equipo, ¿sus aportaciones ayudan a resolver la actividad?

AOP C. Diseño y gestión de proyectos (resolución de problemas).

150

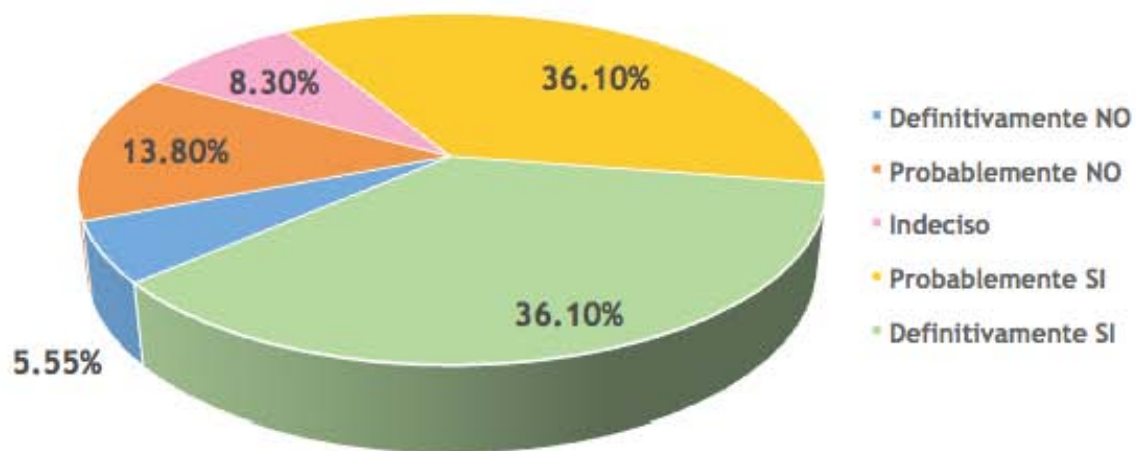
10. ¿Considera el uso de la tecnología como una opción útil para el estudio de la historia de la arte?

A C C. Uso de nuevas tecnologías (aplicaciones y programas digitales).



APRENDIZAJE SITUADO					
Respuesta	Definitivamente NO 1	Probablemente NO 2	Indeciso 3	Probablemente SI 4	Definitivamente SI 5
Pregunta 1	0	0	0	4	8
Pregunta 2	0	4	3	3	2
Pregunta 3	2	1	0	6	3
Total	2	5	3	13	13
Porcentaje	5.5 %	13.8 %	8.3 %	36.1 %	36.1%

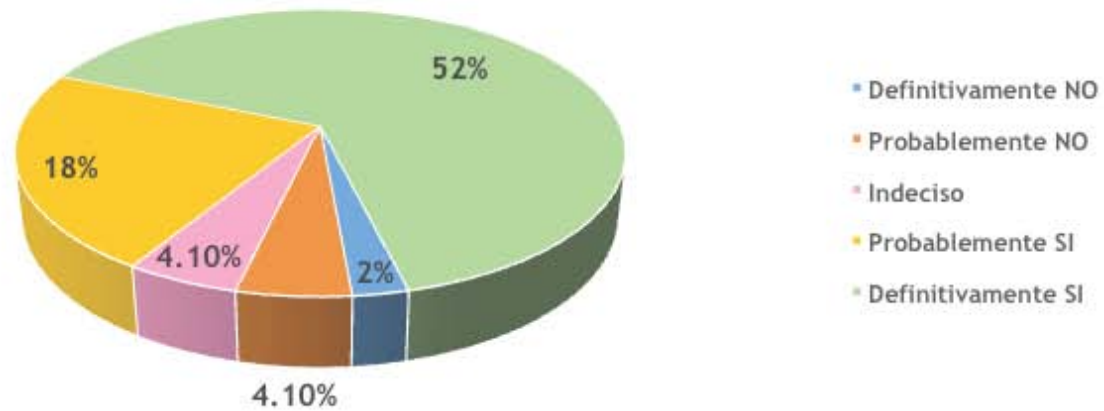
Aprendizaje situado  
preguntas 1,2,3



APRENDIZAJE COLABORATIVO					
Respuesta	Definitivamente NO 1	Probablemente NO 2	Indeciso 3	Probablemente SI 4	Definitivamente SI 5
Pregunta 4	0	1	0	4	7
Pregunta 5	1	0	1	5	5
Pregunta 6	0	1	0	7	4
Pregunta 10	0	0	1	2	9
Total	1	2	2	18	25
Porcentaje	2 %	4.1 %	4.1 %	37.5 %	52 %

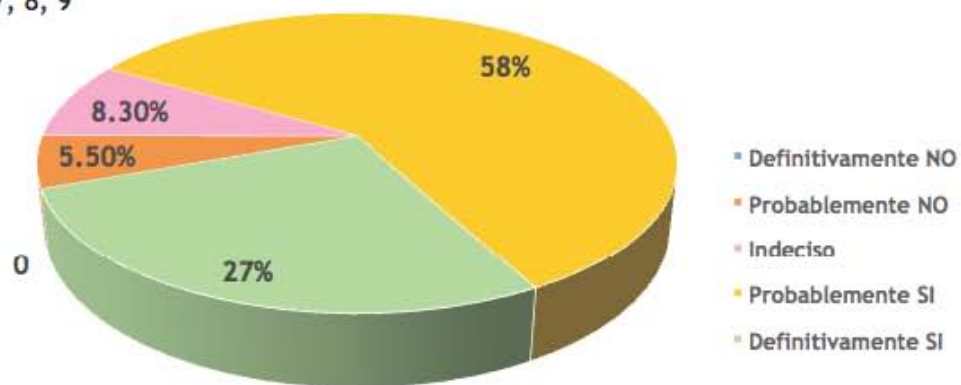
152

Aprendizaje colaborativo  
preguntas 4,5,6,10



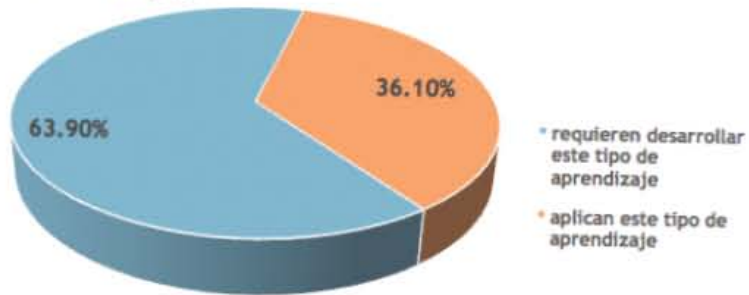
APRENDIZAJE ORIENTADO A PROYECTOS					
Respuesta	Definitivamente NO 1	Probablemente NO 2	Indeciso 3	Probablemente SI 4	Definitivamente SI 5
Pregunta 7	0	2	1	6	3
Pregunta 8	0	0	1	4	7
Pregunta 9	0	0	1	11	0
Total	0	2	3	21	10
Porcentaje	0 %	5.5 %	8.3 %	58 %	27 %

Aprendizaje orientado a proyectos  
preguntas 7, 8, 9

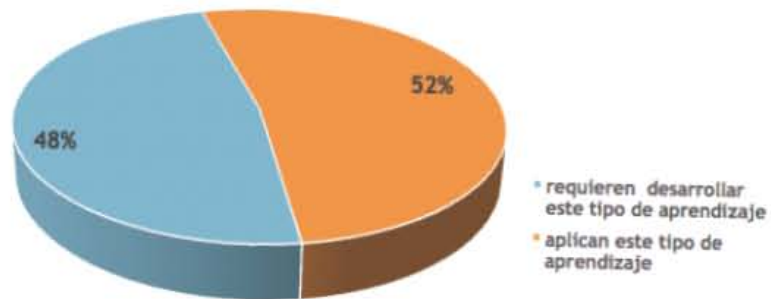


Pregunta	Tema	Porcentaje del grupo
1. ¿Considera que el conocimiento de la historia del arte pueda estar presente en elementos de su vida cotidiana?	Aprendizaje Situado (AS)	36.1%
2. Si una obra realizada por algún artista, le agrada, ¿es porque le recuerda algo?	Aprendizaje Situado (AS)	
3. ¿Conoce alguna representación artística o histórica, en los alrededores de la zona que habita?	Aprendizaje Situado (AS)	
4. Cuando algún tema de historia del arte le interesa, ¿investiga por su cuenta?	Aprendizaje Colaborativo (AC)	52%
5. ¿Se puede integrar positivamente a un trabajo por equipo?	Aprendizaje Colaborativo (AC)	
6. Al asistir a un museo, ¿le gusta ir acompañado para comentar la información?	Aprendizaje Colaborativo (AC)	
7. Cuando realiza algún proyecto en equipo, ¿impulsa a los demás para intentar proponer algo poco común?	Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP)	
8. Al trabajar en equipo, ¿toma en consideración las aportaciones de sus compañeros?	Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP)	27%
9. Cuando trabaja en equipo, ¿sus aportaciones ayudan a resolver la actividad?	Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP)	
10. ¿Considera el uso de la tecnología como una opción útil para el estudio de la historia de la arte	Aprendizaje Colaborativo (AC)	

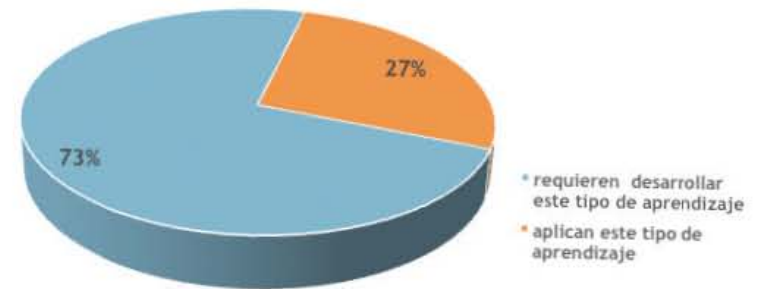
Aprendizaje situado dentro de los grupos



Aprendizaje colaborativo dentro de los grupos



Aprendizaje orientado a proyectos dentro de los grupos



		1. Tengo fama de decir lo que pienso claramente y sin rodeos.
		2. Estoy seguro lo que es bueno y lo que es malo, lo que está bien y lo que está mal.
		3. Muchas veces actúo sin mirar las consecuencias.
		4. Normalmente trato de resolver los problemas metódicamente y paso a paso.
		5. Creo que los formalismos coartan y limitan la actuación libre de las personas.
		6. Me interesa saber cuáles son los sistemas de valores de los demás y con qué criterios actúan.
		7. Pienso que el actuar intuitivamente puede ser siempre tan válido como actuar reflexivamente.
		8. Creo que lo más importante es que las cosas funcionen.
		9. Procuro estar al tanto de lo que ocurre aquí y ahora.
		10. Disfruto cuando tengo tiempo para preparar mi trabajo y realizarlo a conciencia.
		11. Estoy a gusto siguiendo un orden, en las comidas, en el estudio, haciendo ejercicio regularmente.
		12. Cuando escucho una nueva idea en seguida comienzo a pensar cómo ponerla en práctica.
		13. Prefiero las ideas originales y novedosas aunque no sean prácticas.
		14. Admito y me ajusto a las normas sólo si me sirven para lograr mis objetivos.
		15. Normalmente encajo bien con personas reflexivas, analíticas y me cuesta sintonizar con personas demasiado espontáneas, imprevisibles.
		16. Escucho con más frecuencia que hablo.
		17. Prefiero las cosas estructuradas a las desordenadas.
		18. Cuando poseo cualquier información, trato de interpretarla bien antes de manifestar alguna conclusión.
		19. Antes de tomar una decisión estudio con cuidado sus ventajas e inconvenientes.
		20. Me crezco con el reto de hacer algo nuevo y diferente.



		21. Casi siempre procuro ser coherente con mis criterios y sistemas de valores. Tengo principios y los sigo.
		22. Cuando hay una discusión no me gusta ir con rodeos.
		23. Me disgusta implicarme afectivamente en mi ambiente de trabajo. Prefiero mantener relaciones distantes.
		24. Me gustan más las personas realistas y concretas que las teóricas.
		25. Me cuesta ser creativo/a, romper estructuras.
		26. Me siento a gusto con personas espontáneas y divertidas.
		27. La mayoría de las veces expreso abiertamente cómo me siento.
		28. Me gusta analizar y dar vueltas a las cosas.
		29. Me molesta que la gente no se tome en serio las cosas.
		30. Me atrae experimentar y practicar las últimas técnicas y novedades.
		31. Soy cauteloso/a a la hora de sacar conclusiones.
		32. Prefiero contar con el mayor número de fuentes de información. Cuantos más datos reúna para reflexionar, mejor.
		33. Tiendo a ser perfeccionista.
		34. Prefiero oír las opiniones de los demás antes de exponer la mía.
		35. Me gusta afrontar la vida espontáneamente y no tener que planificar todo previamente.
		36. En las discusiones me gusta observar cómo actúan los demás participantes.
		37. Me siento incómodo con las personas calladas y demasiado analíticas.
		38. Juzgo con frecuencia las ideas de los demás por su valor práctico.
		39. Me agobio si me obligan a acelerar mucho el trabajo para cumplir un plazo.
		40. En las reuniones apoyo las ideas prácticas y realistas.
		41. Es mejor gozar del momento presente que deleitarse pensando en el pasado o en el futuro.



		42. Me molestan las personas que siempre desean apresurar las cosas.
		43. Aporto ideas nuevas y espontáneas en los grupos de discusión.
		44. Pienso que son más consistentes las decisiones fundamentadas en un minucioso análisis que las basadas en la intuición.
		45. Detecto frecuentemente la inconsistencia y puntos débiles en las argumentaciones de los demás.
		46. Creo que es preciso saltarse las normas muchas más veces que cumplirlas.
		47. A menudo caigo en la cuenta de otras formas mejores y más prácticas de hacer las cosas.
		48. En conjunto hablo más que escucho.
		49. Prefiero distanciarme de los hechos y observarlos desde otras perspectivas.
		50. Estoy convencido/a que debe imponerse la lógica y el razonamiento.
		51. Me gusta buscar nuevas experiencias.
		52. Me gusta experimentar y aplicar las cosas.
		53. Pienso que debemos llegar pronto al grano, al meollo de los temas.
		54. Siempre trato de conseguir conclusiones e ideas claras.
		55. Prefiero discutir cuestiones concretas y no perder el tiempo con charlas vacías.
		56. Me impaciento con las argumentaciones irrelevantes e incoherentes en las reuniones.
		57. Compruebo antes si las cosas funcionan realmente.
		58. Hago varios borradores antes de la redacción definitiva de un trabajo.
		59. Soy consciente de que en las discusiones ayudo a los demás a mantenerse centrados en el tema, evitando divagaciones.
		60. Observo que, con frecuencia, soy uno de los más objetivos y desapasionados en las discusiones.
		61. Cuando algo va mal, le quito importancia y trato de hacerlo mejor.
		62. Rechazo ideas originales y espontáneas si no las veo prácticas.

		63. Me gusta sopesar diversas alternativas antes de tomar una decisión.
		64. Con frecuencia miro hacia adelante para prever el futuro.
		65. En los debates prefiero desempeñar un papel secundario antes que ser el líder o el que más participa.
		66. Me molestan las personas que no siguen un enfoque lógico.
		67. Me resulta incómodo tener que planificar y prever las cosas.
		68. Creo que el fin justifica los medios en muchos casos.
		69. Suelo reflexionar sobre los asuntos y problemas.
		70. El trabajar a conciencia me llena de satisfacción y orgullo.
		71. Ante los acontecimientos trato de descubrir los principios y teorías en que se basan.
		72. Con tal de conseguir el objetivo que pretendo soy capaz de herir sentimientos ajenos.
		73. No me importa hacer todo lo necesario para que sea efectivo mi trabajo.
		74. Con frecuencia soy una de las personas que más anima las fiestas.
		75. Me aburro enseguida con el trabajo metódico y minucioso.
		76. La gente con frecuencia cree que soy poco sensible a sus sentimientos.
		77. Suelo dejarme llevar por mis intuiciones.
		78. Si trabajo en grupo procuro que se siga un método y un orden.
		79. Con frecuencia me interesa averiguar lo que piensa la gente.
		80. Esquivo los temas subjetivos, ambiguos y poco claros.

<http://www.estilosdeaprendizaje.es/chaea/chaea.htm>