



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TESIS DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA:
INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD EN LA
CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES EN EL
AULA ACORDE A LA REALIDAD SOCIAL DIRIGIDO A
LOS ESTUDIANTES DEL TERCER SEMESTRE DE LA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA FACULTAD DE
COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE
GUAYAQUIL.**

**PROPUESTA:
CREACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE TALLERES
ÁULICOS ASOCIADOS AL DISEÑO CREATIVO Y
FUNCIONAL.**

**AUTOR
VERA SANTOS CRISTHIAN JONNATHAN**

**TUTORES
ING. LUIS OLVERA VERA MSC.
LCDO. JOHN ARIAS VILLAMAR MSC.**

**2015
GUAYAQUIL – ECUADOR**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS			
TÍTULO Y SUBTÍTULO: INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES EN EL AULA ACORDE A LA REALIDAD SOCIAL DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL. PROPUESTA: CREACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE TALLERES ÁULICOS ASOCIADOS AL DISEÑO CREATIVO Y FUNCIONAL.			
AUTOR/ES: CRISTHIAN JONNATHAN VERA SANTOS		REVISORES: ING. LUIS OLVERA VERA MSC. LCDO. JOHN ARIAS VILLAMAR MSC.	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		FACULTAD: DE COMUNICACIÓN SOCIAL.	
CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO			
FECHA DE PUBLICACIÓN: 15 de Octubre de 2015		Nº DE PÁGINAS: 125	
ÁREAS TEMÁTICAS: INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.			
PALABRAS CLAVE: LA CREATIVIDAD EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES FUNCIONALES.			
RESUMEN: En la actualidad, el bajo rendimiento creativo que presentan los estudiantes y sobre como pensar como diseñadores gráficos, se debe, al defectuoso proceso en el desarrollo de habilidades en la práctica experimental y la investigación teórica significativa. Los talleres áulicos como técnica de enseñanza, es el instrumento preciso para desarrollar habilidades creativas en el aula de clase, pensamiento crítico y progreso en el campo profesional. El actual proyecto de investigación estudiará las causas y consecuencias del problema, los objetivos a alcanzar, un marco teórico que fundamenta las ciencias cognitivas del aprendizaje, reforzará sus dos variables, la variable independiente incidencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la variable dependiente la propuesta de guía didáctica sobre talleres áulicos. El universo y la muestra a estudiar son los estudiantes del tercer semestre y docentes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.			
Nº DE REGISTRO (en base de datos):		Nº DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			
ADJUNTO PDF:	X	SI	NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0997020617		E-mail: crsthiansantosdg@gmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL.		
	Teléfono: 2281506		

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

Dr. KLÉBER LOOR, MSc.

DECANO

MSc. CRHISTEL MATUTE

SUBDECANA

Ab. Isabel Marín, MSc.

COORDINADOR GENERAL

MSc. Oscar Vélez, MSc.

DIRECTOR

Ab. Xavier González

SECRETARIO GENERAL

Guayaquil, 15 de Octubre, 2015

Master

Kléber Loor Valdivieso

DECANO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud de la resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad de fecha 19 Enero 2015, en la cual me designó Consultor de Proyectos de investigación de la Carrera DISEÑO GRÁFICO.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el participante CRISTHIAN JONATHAN VERA SANTOS diseñó y ejecutó el Proyecto de investigación con el tema: Incidencias de los procesos de enseñanza – aprendizaje asociadas a la creatividad en la construcción de propuestas visuales en el aula acorde a la realidad social dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil. El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

El participante satisfactoriamente ha ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la Aprobación del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

Atentamente,

Ing. Luis Olvera Vera MSc.

Guayaquil, 15 de Octubre, 2015

Master
Kléber Loor Valdivieso
DECANO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud de la resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad de fecha 19 Enero 2015, en la cual me designó Consultor técnico de la Carrera DISEÑO GRÁFICO.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el participante CRISTHIAN JONATHAN VERA SANTOS diseñó y ejecutó la propuesta: Creación de una guía didáctica sobre talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional. El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

El participante satisfactoriamente ha ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la Aprobación del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

Atentamente,

Lcdo. John Arias Villamar MSc.

CERTIFICADO DE REVISIÓN REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Stalyn Acosta Andino MSc., Certifico: que he revisado la redacción y ortografía del contenido del proyecto de investigación, cuyo tema es: **INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES EN EL AULA ACORDE A LA REALIDAD SOCIAL DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.** y su propuesta **CREACIÓN DE GUÍA DIDÁCTICA SOBRE TALLERES ÁULICOS ASOCIADOS AL DISEÑO CREATIVO Y FUNCIONAL**, elaborado por **CRISTHIAN JONNATHAN VERA SANTOS** con cédula de ciudadanía **092721913-9**, como requisito previo para optar al título de **INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO** de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Para el efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto.

- Se denota pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- La acentuación es precisa.
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada.
- En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción.
- Hay concreción y exactitud en las ideas.
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- La aplicación de la sinonimia es correcta.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- El lenguaje es ACADÉMICO, sencillo y directo por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como docente, según el Reglamento de Titulación de la Universidad de Guayaquil Comisión Académica Enero 2015, Capítulo IV DEL PROCESO DE TITULACIÓN Art. 20, Literal a), b); Art. 21 y Art. 22, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÁFICA del presente proyecto previo a la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO.

Stalyn Acosta Andino MSc.
C.I.: 091356536-2
Docente de la Carrera de Diseño Gráfico
REG. SENESCYT Nº 1028-08-683927
1037-10-719824
1043-13-11814

Guayaquil, 15 de Octubre, 2015

Master
Kléber Loor Valdivieso
DECANO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que el Proyecto de investigación con el **TEMA:** Incidencias de los procesos de enseñanza – aprendizaje asociadas a la creatividad en la construcción de propuestas visuales en el aula acorde a la realidad social dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, ha sido revisado en el Sistema Detector de Coincidencias URKUND, por lo que su resultado ha sido SATISFACTORIO demostrando que cumple con las condiciones que el mismo exige, encontrándose APTO para presentar el Proyecto Educativo a las autoridades competentes, se adjunta documento impreso del sistema URKUND.

Atentamente,

ING. Luis Olvera Vera MSc.

Guayaquil, 15 de Octubre, 2015

Máster

Kléber Loor

DECANO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Ciudad.-

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto de Investigación “Incidencias de los procesos de enseñanza–aprendizaje asociadas a la creatividad en la construcción de propuestas visuales en el aula acorde a la realidad social dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil”.

Pertenecen a la FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL.

Atentamente,

Cristhian Jonnathan Vera Santos

C.C.: 092721913-9



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

ADVERTENCIA

Se advierte que las opiniones, ideas o afirmaciones vertidas en el presente proyecto, son de exclusiva responsabilidad del autor del mismo y no está incluida la responsabilidad de la Universidad de Guayaquil.

PROYECTO

“Incidencias de los procesos de enseñanza – aprendizaje asociadas a la creatividad en la construcción de propuestas visuales en el aula acorde a la realidad social dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil”.

APROBADO

.....

Miembro del tribunal

.....

Miembro del tribunal

.....

Miembro del tribunal

.....

Secretario

.....

Estudiante

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación especialmente a mi Madre, Padre y Hermanos, por su paciencia, apoyo y amor incondicional que en todo momento me ofrecieron, para ellos mis admiración, respeto y amor.

A mi esposa Deby Barcia, que con sacrificios y esfuerzos ha sabido auxiliar mis momentos más difíciles y alegres durante la elaboración de este proyecto. Por brindarme su tiempo, ayudarme, ser motivo de ejemplo y superación.

Cristhian Jonnathan Vera Santos

AGRADECIMIENTO

A DIOS, por brindarme la vida, sabiduría y fortaleza para ser perseverante y poder culminar este proyecto de investigación.

A la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil. Que por medio de su Director Lcdo. Oscar Vélez Mora nos brindó en el transcurso de nuestros estudios todas las facilidades, gracias por hacer realidad este deseo tan anhelado.

A los maestros de la carrera que transmitieron sus enseñanzas, experiencias, conocimientos con mucha tolerancia y sacrificio para la finalización de esta carrera.

A los tutores Ing. Luis Olvera Vera MSc. y Lcdo. John Arias Villamar MSc. por ser grandes guías para el desarrollo de este proyecto de investigación. Gracias a su tiempo, paciencia y disposición en todo momento, calidad de seres humanos que mostraron en su accionar como educadores vocación en la enseñanza, muchas gracias.

Así mismo agradezco a mi familia, a la familia Símbala Pín y compañeros de estudios, que por su colaboración desinteresada y humilde me animaron e impulsaron a culminar esta carrera para alcanzar el éxito.

Cristhian Jonnathan Vera Santos

ÍNDICE GENERAL

Portada
 Hoja de repositorio
 Certificados de aprobación
 Dedicatoria
 Agradecimiento
 Resumen
 Abstract

N°	Descripción	Pag.
	INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

N°	Descripción	Pag.
1.1	Ubicación del problema en un contexto	5
1.2	Planteamiento del problema	8
1.3	Objetivo de la investigación	10
1.4	Interrogantes de la Investigación	11
1.5	Justificación e importancia	12

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

N°	Descripción	Pag.
2.1	Antecedentes de estudio	13
2.2.	Fundamentación teórica	13

2.3	Base legal	43
2.4	VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	45

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

N°	Descripción	Pag.
3.1	Diseño de la investigación	48
3.2	Población y muestra	50

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

N°	Descripción	Pag.
4.1	Análisis, interpretación y presentación de resultados	61
4.2	Respuestas a las interrogantes de la investigación	84

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

N°	Descripción	Pag.
5.1	Conclusiones	87
5.2	Recomendaciones	88

CAPÍTULO VI LA PROPUESTA

N°	Descripción	Pag.
5.1	Título de la propuesta	90

5.2	Justificación	90
5.3	Fundamentación	91
5.4	Objetivos de la propuesta	95
5.5	Importancia	96
5.6	Ubicación sectorial y física	97
5.7	Factibilidad	98
5.8	Descripción y estructura de la propuesta	99
	ANEXOS	113
	BIBLIOGRAFÍA	123

ÍNDICE DE CUADROS

N°	Descripción	Pag.
1	Causas y consecuencias	7
2	Población clasificada por estratos	51
3	Escala tipo Likert	58
4	Etapas y pasos para la elaboración de documentos	59
5	El proceso creativo ligado a la práctica de la lectura	63
6	El dibujo es fundamental para ser diseñador gráfico	64
7	El estudiante no piensa como diseñador	65
8	Enseñanza impartida por los docentes	66
9	Estrategias didácticas cognitivas motivan el aprendizaje	67
10	Construcción de propuestas visuales funcionales	68
11	Actualizar enseñanza basada en talleres áulicos	69
12	Es importante contar con una guía didáctica	70
13	Aplicación de guía para aprender a diseñar	71
14	La guía renovará el proceso de enseñanza-aprendizaje	72
15	El proceso creativo ligado a la práctica de la lectura	73
16	El dibujo es fundamental para ser diseñador gráfico	74
17	El estudiante no piensa como diseñador	75
18	Enseñanza impartida por los docentes	76
19	Estrategias didácticas cognitivas motivan el aprendizaje	77
20	Construcción de propuestas visuales funcionales	78
21	Actualizar enseñanza basada en talleres áulicos	79
22	Es importante contar con una guía didáctica	80
23	Aplicación de guía para aprender a diseñar	81
24	La guía renovará el proceso de enseñanza-aprendizaje	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS

N°	Descripción	Pag.
1	El proceso creativo ligado a la práctica de la lectura	63
2	El dibujo es fundamental para ser diseñador gráfico	64
3	El estudiante no piensa como diseñador	65
4	Enseñanza impartida por los docentes	66
5	Estrategias didácticas cognitivas motivan el aprendizaje	67
6	Construcción de propuestas visuales funcionales	68
7	Actualizar enseñanza basada en talleres áulicos	69
8	Es importante contar con una guía didáctica	70
9	Aplicación de guía para aprender a diseñar	71
10	La guía renovará el proceso de enseñanza-aprendizaje	72
11	El proceso creativo ligado a la práctica de la lectura	73
12	El dibujo es fundamental para ser diseñador gráfico	74
13	El estudiante no piensa como diseñador	75
14	Enseñanza impartida por los docentes	76
15	Estrategias didácticas cognitivas motivan el aprendizaje	77
16	Construcción de propuestas visuales funcionales	78
17	Actualizar enseñanza basada en talleres áulicos	79
18	Es importante contar con una guía didáctica	80
19	Aplicación de guía para aprender a diseñar	81
20	La guía renovará el proceso de enseñanza-aprendizaje	82

ÍNDICE DE IMÁGENES

N°	Descripción	Pag.
1	Ubicación sectorial vista satélite	97
2	Ubicación sectorial vista mapa	98
3	Interfaz del software <i>Adobe Illustrator CS3</i>	100
4	Interfaz del software <i>Adobe Photoshop CS3</i>	100
5	Composición del imagotipo	103
6	Construcción del símbolo	104
7	Diagramación del imagotipo	106
8	Composición del color modo CMYK	107
9	Composición del color modo RGB	108
10	Dimensiones externas de guía didáctica	108
11	Dimensiones internas de guía didáctica	109

AUTOR: VERA SANTOS CRISTHIAN JONNATHAN

TEMA: INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES EN EL AULA ACORDE A LA REALIDAD SOCIAL DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

PROPUESTA: CREACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE TALLERES ÁULICOS ASOCIADOS AL DISEÑO CREATIVO Y FUNCIONAL.

**TUTORES: ING. LUIS OLVERA VERA MSC.
LCDO. JOHN ARIAS VILLAMAR MSC.**

RESUMEN

En la actualidad, el bajo rendimiento creativo que presentan los estudiantes y sobre como pensar como diseñadores gráficos, se debe, al defectuoso proceso en el desarrollo de habilidades en la práctica experimental y la investigación teórica significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Los talleres áulicos como técnica de enseñanza, es el instrumento preciso para desarrollar habilidades creativas en el aula de clase, pensamiento crítico y progreso en el campo profesional. Los docentes todavía llevan a cabo un tradicionalismo académico de manera conductual, a pesar de que hacen revisiones en los procesos de enseñanza-aprendizaje, modelos pedagógicos y métodos investigativos teóricos, en lo que concierne a las materias técnicas, no han tomado en cuenta la variedad de procesos creativos que se pueden emplear en el aula para la motivación del estudiante, desarrollando un poder innovativo de estrategias cognitivas y soluciones prácticas didácticas con metodologías andragógicas

fundamentadas en la realidad del estudiante. El actual proyecto de investigación estudiará las causas y consecuencias del problema, los objetivos a alcanzar, un marco teórico que fundamenta las ciencias cognitivas del aprendizaje, de esta manera, reforzará las tesis en sus dos variables, la variable independiente, incidencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la variable dependiente la propuesta de guía didáctica sobre talleres áulicos. El universo a estudiar será Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social, la muestra son los estudiantes del tercer semestre y docentes de la carrera, se aplicó exposiciones, técnicas creativas, encuestas, talleres en laboratorios y entrevistas académicas, que por medio de resultados permitirán la elaboración de una propuesta factible, cuyo único propósito es el beneficio a estudiantes y docentes, logrando así una calidad académica, creativa e innovadora de los futuros profesionales de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

PALABRAS CLAVES: Guía didáctica, talleres áulicos, diseño gráfico, creatividad, incidencias en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

AUTHOR: VERA SANTOS CRISTHIAN JONNATHAN

THEME: INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES EN EL AULA ACORDE A LA REALIDAD SOCIAL DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

PROPOSAL: CREACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE TALLERES ÁULICOS ASOCIADOS AL DISEÑO CREATIVO Y FUNCIONAL.

**GUARDIANS: ING. LUIS OLVERA VERA MSC.
LCDO. JOHN ARIAS VILLAMAR MSC.**

ABSTRACT

At present, the low creative performance that students present and how to think like graphic designers, is due to defective process in the development of skills in experimental practice and theoretical research significant in the teaching-learning process in the students. The workshops of the classroom as teaching technique, is the precise tool to develop creative skills in the classroom, critical thinking and progress in the professional field. Teachers still carry out an academic traditionalism behavioral manner, despite the fact that make revisions in the teaching-learning process, teaching models and theoretical research methods, with regard to technical matters, have not taken into account the variety of creative processes that can be used in the classroom for student motivation, Developing an innovative power of cognitive strategies and practical solutions didactic with andragogy methodologies based on the realities of the student. The current research project will examine the causes and consequences of the problem, the

objectives to be achieved, a theoretical framework which underpins the cognitive sciences of learning, in this way, will reinforce the thesis in its two variables, the independent variable incidents in teaching-learning processes and the dependent variable the proposal of didactic guide about classroom workshops. The universe to study will be the career of Graphic Design at Facultad de Comunicación Social, the sample are students of the third semester and teachers of the career, exhibitions was applied, creative techniques, surveys, workshops in laboratories and interviews, that by means of results will allow for the development of a feasible proposal, Whose sole purpose is to benefit students and teachers, thus achieving a quality academic, creative and innovative of future professionals in the career of Graphic Design at Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

KEYWORDS: Guide didactics, courtly workshops, graphic design, creativity, incidents in the teaching - learning.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo se sitúa en la problemática académica que se presenta en los procesos de enseñanza-aprendizaje y que a su vez atraviesan los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Los métodos aplicados en la propuesta muestran una investigación real y fidedigna que respaldada los informes técnicos facilitados por la Carrera de Diseño Gráfico. Es decir, que revelan el nivel de dificultad en la que se encuentran los estudiantes para elaborar una propuesta visual creativa y funcional, la cual no ha permitido el desarrollo académico estudiantil y profesional de la institución.

En los talleres áulicos se involucra la interacción que debe existir entre el docente y el estudiante, así como el procedimiento al momento de ejecutar un aula-taller. Estos procesos contribuirán con el desarrollo social-cultural dentro del aula de clases, la creatividad innata de cada estudiante, la capacidad de resolver problemas visuales, el poder imaginativo, la construcción adecuada de diseños funcionales y la elaboración de estrategias que permitan al estudiante trabajar con autonomía, es decir, dotar al estudiante la capacidad para emitir criterios de valor gráfico relacionándolo con el docente en un solo contexto.

Para el actual proyecto, el proceso de enseñanza-aprendizaje será fundamental en el cambio permanente, paulatino y progresivo del estudiante, ligando a las estrategias metodológicas para transmitir los conocimientos académicos de manera positiva.

Se investigará la problemática sobre las incidencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje para optimizar la calidad gráfica y el rendimiento académico de los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, que como efecto, revela la ausencia de calidad gráfica en los estudiantes. Si un estudiante de la carrera no sabe diseñar, crear conceptos, diagramar, encontrar soluciones, interpretar formas y trabajar bajo su propio dominio, su proceso de aprendizaje será pausado y poco significativo.

Mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje por medio de la técnica de los talleres áulicos no es nuevo, constantemente se presenta el interés por adquirir nuevas destrezas, conocimientos y técnicas que permitan el desarrollo y desenvolvimiento teórico-práctico en el aula de clases, hoy se maneja de manera acertada en pro del desarrollo profesional del estudiante que lo ejerce.

En la actualidad, la Carrera de Diseño Gráfico por medio de sus autoridades y docentes, poseen el compromiso y la responsabilidad de entregar estudiantes preparados con criterios profesionales y actos para afrontar de manera competente los retos que una sociedad estricta exige en el territorio del diseño gráfico. En este proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes deben emplear metodologías andragógicas asociadas a la creatividad para la construcción de propuestas visuales acorde a la realidad social que atraviesan los estudiantes.

El actual trabajo de investigación científica se desplegará en VI capítulos debidamente organizados.

En el capítulo I, se centra EL PROBLEMA, detallando el planteamiento del problema y se examina el fenómeno mostrado: Incidencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje asociadas a la creatividad en 80 estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

En el Capítulo II, se menciona los motores de búsqueda que se emplearán dentro de un MARCO TEÓRICO para fortalecer la metodología y reforzar las teorías, fundamentos y definiciones conceptuales, que en conjunto con los antecedentes de estudio como la fundamentación teórica, andragógica, filosófica, psicológica y legal estructurarán la hipótesis para exponer las variables y puntualizar conceptos.

En el Capítulo III, se expone la METODOLOGÍA de la investigación científica aplicada, se manejará la modalidad que sea factible, se condensará el tamaño de la población y la muestra utilizando diversos instrumentos para la recolección de datos como aplicación de talleres, encuestas, entrevistas y análisis de la información obtenida para la elaboración de una propuesta factible.

En el Capítulo IV, por medio de tablas y gráficos se detalla el ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS obtenidos por medio de la encuesta a los estudiantes y docentes de la Carrera de Diseño Gráfico. Cada gráfico presenta su análisis pertinente, fundamentado en veredictos de las personas implicadas en el proyecto.

En el Capítulo V, se exponen las CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES exteriorizando la problemática y dando a conocer las posibles soluciones. Esto permitirá a los docentes y autoridades de la carrera de Diseño Gráfico, puntualizar de manera concreta las incidencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el único fin de identificar las falencias en el desarrollo creativo de los estudiantes de acuerdo a su realidad social.

En el Capítulo VI, se muestra LA PROPUESTA de estudio, que por medio de talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional, busca solucionar el problema detectado.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Ubicación del problema en un contexto

La educación superior tiene la obligación de cuidar la eficacia y calidad de los procesos de aprendizaje que imparten los docentes, esta enseñanza debe ser significativa e integral para los estudiantes, el problema se presenta en la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, donde se ha evidenciado que los estudiantes tienen deficiencias y muestran ciertos tipos de procesos estandarizados durante la creación y elaboración de un diseño.

Algunos de los estudiantes evocan ciertas dificultades en el momento del aprendizaje y se ve reflejado en los resultados de las evaluaciones cuando reciben una nota con bajo rendimiento académico asociadas a la creatividad, en la construcción de propuestas visuales en el aula.

Debido a esta situación se ha tomado como relevante pensar en los estudiantes facilitando las herramientas adecuadas y necesarias para que el nivel académico sea elevado, por esta razón, se propone realizar talleres áulicos que los orienten a imaginar y crear nuevas tendencias de diseños para fortalecer sus cualidades bajo el imperativo de estudiantes innovadores, auspiciando un contexto de sociabilización y una dialéctica entre docente y estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Situación conflicto

El conflicto surge debido a que los estudiante de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, no logran elaborar propuestas visuales que resuelvan el problema de la sociedad por falta de talleres áulicos y técnicas de aprendizaje que le permitan al estudiante ser un crítico de lo que plantea gráficamente.

Las dificultades y deficiencias de los estudiantes se ha venido evidenciado en los últimos años, reflejando un bajo rendimiento académico y el poco interés en ser innovadores, permitiendo extender y a la vez extraer el conocimiento de diversos expositores y profesionales en el área del Diseño Gráfico, estos patrones se manifiestan por el desarrollo inadecuado de actividades áulicas que perjudican al estudiante.

Es tradicional pensar que los docentes son dueños de sus cátedras y no dan lugar a la productividad de los estudiantes, pero varias de las tesis actuales, muestran lo contrario, es indispensable que el estudiante tenga la iniciativa de participar activamente en el aula de clases y por medio de esto se obtenga un intercambio de ideas nuevas para que la interacción docente-estudiante sea dinámica y eficaz dentro del aula.

Causas del problema, consecuencias

La carencia de talleres áulicos conlleva a que los estudiantes no tengan la motivación que se requiere para desarrollar trabajos técnicos y profesionales asociados al diseño funcional. Se mostrará a continuación las diferentes causas que originan la situación de conflicto del problema y que traen consigo dificultades para construir propuestas visuales eficaces.

CUADRO 1
CAUSAS Y CONSECUENCIAS

Causas	Consecuencias
<ul style="list-style-type: none"> ● La metodología utilizada por los docentes corresponden a técnicas mecánicas, no innovadoras y repetitivas. ● Los estudiantes, en su mayoría no dedican el tiempo necesario para auto-educarse, ocupándose en otras actividades excluidas a lo educativo. ● Los docentes no se orientan por la investigación y propuestas innovadoras asociadas a la creatividad. ● Los estudiantes carecen de interés y motivación, limitando su desarrollo en el aprendizaje. ● Las lagunas de información en los estudiantes no permite reflejar la producción práctica de conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes perciben y adaptan la metodología de manera rutinaria o tradicional. ● El mal uso de los recursos tecnológico distraen y desvían el interés del estudiante. ● Existe un fracaso en el proceso de enseñanza-aprendizaje que da como resultado un bajo rendimiento en los estudiantes. ● Facilismo en la entrega de las tareas debido al mal uso del internet. ● Poco interés y producción por parte de los estudiantes.

Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Delimitación del problema

Campo: Educación superior

Área: Académica

Aspectos: Andragógico - Social

Tema: Incidencias de los procesos de enseñanza-aprendizaje asociadas a la creatividad en la construcción de propuestas visuales en el aula acorde a la realidad social dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

1.2 Planteamiento del problema

¿Cómo incide los procesos de enseñanza–aprendizaje asociadas a la creatividad en la construcción de propuestas visuales, en los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil?

Evaluación del problema

El presente tema en estudio, permite distinguir las diferentes situaciones contingentes que no han sido tomada en consideración para el mejoramiento en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje asociadas a la creatividad, puesto que en algunos casos no hay una adecuada estructura práctica realizada por los estudiantes que permita reflejar los conocimientos adquiridos en el aula de clase, por consiguiente, un aprendizaje apropiado permite que las personas tengan un mejor desenvolvimiento, de esta manera, la elaboración de las propuestas visuales

serán innovadoras y podrán cumplir con las expectativas de los mismos y los docentes, en consecuencia, este proyecto pretende motivar a los estudiantes para crear beneficios en su vida estudiantil y profesional.

Factibilidad: La propuesta desarrollada es viable en la Carrera de Diseño Gráfico y cuenta con el consentimiento de sus autoridades, además se dispone con el recurso humano, técnico, tecnológico y de materiales para su desarrollo. También se realizó un estudio en la Carrera de Diseño Gráfico para contar con la información necesaria que permita elaborar esta guía y así elevar el nivel creativo en los estudiantes.

Relevante: El tema en estudio tiene una gran relevancia para la institución, los docentes y estudiantes, favorecerá el aprendizaje significativo, puesto que se prevé solucionar las posibles inconsistencias intelectuales; de esta manera permitirá mejorar los procesos de transformación en la educación superior y la excelencia académica de la facultad y por consiguiente a los futuros profesionales competitivos que estén aptos para enfrentar las situaciones adversas que se les presente.

Concreto: Se solucionará el problema en los estudiantes con la propuesta de una guía didáctica sobre talleres áulicos y tips concretos que permitan el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto facultará al estudiante de un criterio gráfico profesional al momento de elaborar sus propuestas visuales.

Pertinente: En la educación superior la pertinencia va en función de su compromiso y su efecto en la sociedad, la enseñanza, trabajo, estado y la dinámica docente-estudiante, aprendizaje-sociedad, con los otros niveles y formas de educación.

Contextual: Se ha evidenciado en el nivel superior la deficiencias de los estudiantes al momento de elaborar propuestas visuales, lo cual es un inconveniente difícil de solucionar para los docentes, puestos que, algunos de los estudiantes no cuentan con los recursos y con el conocimiento apropiado, este hecho les impide ser investigativos, pensadores críticos y reflexivos de las distintas asignaturas. Al conocer las causas y las consecuencias del problema se manifiesta la necesidad de implementar cambios útiles, tanto en lo institucional como en lo social y personal.

Original: La elaboración de la presente guía contará con una perspectiva diferente, el cual el proceso investigativo y el estudio realizado a los estudiantes en la Carrera de Diseño Gráfico influirá de manera significativa en la estructuración de talleres áulicos innovadores, originales y novedosos.

1.3 Objetivo de la investigación

Objetivo general

Determinar las incidencias de los procesos de enseñanza-aprendizaje asociadas a la creatividad, en la construcción de propuestas visuales en el aula acorde a la realidad social. Dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Objetivos específicos

- Analizar las causas que impiden la construcción de propuestas visuales funcionales a través de la aplicación de encuestas en los

estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.

- Diseñar una guía didáctica que mejore los procesos de aprendizaje mediante la aplicación de talleres áulicos, por consiguiente, se fortalecerá el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico.
- Aplicar la guía didáctica con metodología cognitivista y constructivista, para el progreso académico en los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico.
- Formular estrategias que permitan ampliar los conocimientos académicos y técnicos en los estudiantes para mejorar su desempeño.
- Organizar talleres didácticos asociados al diseño creativo y funcional para el desarrollo práctico-experimental del estudiante.

1.4 Interrogantes de la Investigación

1. ¿Qué entienden los estudiantes sobre los proceso de enseñanza–aprendizaje?
2. ¿Qué entienden los estudiantes por creatividad?
3. ¿Sabe el estudiante como elaborar un diseño creativo y funcional?
4. ¿Conoce el estudiante los pasos para crear una propuesta visual?
5. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de los estudiantes al momento de elaborar propuestas visuales acorde a la realidad social?
6. ¿Conoce el estudiante sobre los talleres áulicos realizados en la

Carrera de Diseño Gráfico?

7. ¿De qué manera influyen los talleres áulicos en los estudiantes?
8. ¿Los docentes imparten sus clases de manera didáctica?
9. ¿Cuál es la mayor problemática académica por la que atraviesan los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico?
10. ¿Los estudiantes están de acuerdo que las clases se generen bajo la modalidad teórica-práctica?

1.5 Justificación e importancia

El actual proyecto de tesis tiene como finalidad determinar la incidencias que se presentan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje entre el docente y estudiante, aplicados en la educación superior, promoviendo a los docentes a irrumpir con los paradigmas tradicionales, impulsando la aplicación de una guía bajo métodos andragógicos, que permitan reforzar el aprendizaje con eficacia y capacidad creativa en los estudiantes de la educación superior.

Se justifica debido a una de las grandes dificultades que atraviesa la Carrera de Diseño Gráfico. De la misma manera, esta investigación posee una gran importancia, puesto que, la interacción entre el estudiante y docente requiere de herramientas didácticas para aumentar la capacidad investigativa y desenvolvimiento práctico, a fin de poder determinar las dificultades que perturban al sistema educativo. Así mismo, este trabajo de investigación aportar con la información que requiere el estudiante para brindar beneficios en la sociedad, resolviendo problemas visuales que no han sido estudiados, logrando así el progreso de la Carrera de Diseño Gráfico.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de estudio

El siguiente proyecto de investigación, tiene como finalidad contribuir a la investigación mediante un procedimiento ordenado y coherente de conocimientos y propuestas que permitan afrontar la problemática desde su naturaleza, para obtener un resultado acertado del trabajo. Lo que significa situar claramente las conjeturas y postulados de la propia investigación.

Se empleará una propuesta cognitiva y constructivista sobre talleres áulicos integrales e interactivos con la intención de ayudar al progreso de las habilidades práctico-experimental en los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, la cual procura que el estudiante logre emplear técnicas apropiadas al momento de crear una propuesta visual asociando el diseño creativo y funcional. Es importante mencionar que actual proyecto de investigación no guarda relación o similitud con otro anteriormente elaborado.

2.2. Fundamentación teórica

Los conflictos académicos suscitados en la educación superior han conllevado a la reflexión y comprensión sobre las incidencias de los procesos de enseñanza-aprendizaje que reciben los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil. Este trabajo consiste en el estudio teórico-práctico sobre los aspectos que interfieren en los estudiantes,

tales como: académicos, metodológicos, andragógicos, psicológicos y legales.

Debido a las contingencias durante el proceso de aprendizaje ha impulsado al autor a interrogarse sobre las necesidades de los estudiantes, es decir, preocuparse por cuestiones tales como el análisis de las dificultades y estrategias durante el aprendizaje, son temas que se proponen abordar en el presente trabajo. Para ello, se revisará las aportaciones de autores, tanto en el campo académico, técnico, psicológico y social.

La finalidad del marco teórico, es ubicar la problemática dentro de un sistema académico y de sus fundamentos teóricos, de modo que permitan guiar la búsqueda de una conceptualización apropiada de los términos que se utilizarán. Ante todo el punto de partida lo establecen los conocimientos anteriores del fenómeno que se abordará, asimismo como las enseñanzas que se desentrañará del trabajo de revisión bibliográfica.

Esta investigación se afianza en teorías y postulados científicos de investigadores y filósofos, que han planteado temas relacionados con las incidencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado es importante mencionar que los conocimientos que comparten los docentes en las aulas, logran impulsar y motivar a los estudiantes, pero asimismo en algunos casos surge la desmotivación y desinterés por parte de los mismos.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Aprendizaje: Llamamos Aprendizaje, al cambio que se da, con cierta estabilidad, en una persona, con respecto a sus pautas de conducta. El que aprende algo, pasa de una

situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta. (Martínez, 2013)

De acuerdo a lo citado en el párrafo anterior, se infiere que el aprendizaje es el cambio evolutivo y progresivo permanente del individuo, que le atribuye madurez, como tal, no siempre es observable y siempre va ligado a las estrategias metodológicas y a la globalización.

La distancia entre las dos situaciones (A y B) es el proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe ser cubierto por el grupo educativo (Profesores-alumnos) hasta lograr la solución del problema, que es el cambio de comportamiento del alumno. (Martínez, 2013)

Tomando como referencia a Martínez, se entiende a los procesos enseñanza-aprendizaje como un fenómeno que se vive y crea interiormente, es decir, son procesos de interacción e intercambio determinados, con la finalidad de hacer posible el aprendizaje, de la misma manera, es un proceso determinado del ámbito exterior, puesto que, forma parte de las interacciones sociales, estas funciones no responden a intenciones individuales, sino al papel del individuo en la sociedad de acuerdo a sus necesidades e intereses. De esta manera, queda planteado el proceso enseñanza-aprendizaje como un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje” (Martínez, 2013)

Conocer realmente la situación del estudiante

Tomando de referencia lo tradicional, en las aulas de clases se suele suponer que el estudiante viene con conocimientos propios o adquiridos en

determinados contextos, plasmándolo en pruebas iniciales u obteniendo su rendimiento académico previo.

Cabe recalcar que no es suficiente conjeturar cuáles son las destrezas, actitudes, aptitudes, conductas o estrategias que posee el estudiante por alcanzar una profesión. Es necesario conocer las capacidades que el estudiante posee, de acuerdo a sus conocimientos se proyecta el aprendizaje y se propone partir de sus necesidades. Cuanto más acertado sea el conocimiento, sin duda, se podrá evidenciar los aciertos o desaciertos relacionado a lo académico y a las decisiones que se tomen durante el proceso de aprendizaje.

Es importante mencionar que la responsabilidad se debe llevar a cabo en equipo, por tanto, la responsabilidad del aprendizaje no recae exclusivamente sobre los docentes, debido a que existen autoridades que trabajan en beneficio de los estudiantes tomando decisiones adecuadas en pro de los mismos. Es decir, la Universidad está en plena competencia de tomar medidas oportunas encaminadas al mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Conocer lo que se quiere lograr del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Como primera actividad, del docente universitario se propone crear un proyecto estudiantil que promueva la acción estudiantil directa, además se plantea metas precisas en conductas observables, verificables y evaluables. De esta manera, se pretende reforzar el proceso de enseñanza, y a su vez, se hace posible organizar sistemáticamente los aprendizajes, en ese contexto se facilita la ejecución de objetivos.

A pesar de que en la actualidad existe una preocupación por la formación del estudiante, se ha llevado a cabo metodologías que permitan al estudiante prepararse adecuadamente para evitar lagunas de conocimientos, prácticas insuficientes y la poca motivación de los mismos. Para superar estas y otras deficiencias, se propone mejorar la calidad de enseñanza por medio de docentes con una formación sólida, por consiguiente, lograr que los estudiantes lleguen a ser profesionales críticos, reflexivos y competentes en el ámbito estudiantil y profesional, de esta manera, se los estará preparado para actuar con autonomía.

Cómo organizar el proceso de aprendizaje

Para entender la labor educativa, es necesario tener en cuenta elementos como: la manera de enseñar de los docentes, la estructura de los conocimientos y como el estudiante percibe la información en el contexto educativo. De esta manera, se podrá entender la naturaleza del aprendizaje y los factores que influyen en este proceso, en este sentido, el aprendizaje ofrece un desarrollo sistemático y coherente de ¿Cómo se aprende?

Lo que se pretende, es formar el grupo óptimo para las actividades que se puedan realizar, tomando en cuenta que habrán dinamismos que proyectarán un procedimiento de trabajo individual o en equipo, cumpliendo con un mismo objetivo, y que a su vez, exista la motivación personal plasmada en aportaciones y participaciones activas en función de lograr un máximo nivel académico.

En un proceso de interacción docente-estudiante, los roles asignados deben ser dinámicos, didácticos y que cumplan con cierta flexibilidad bajo la consigna del cumplimiento y responsabilidad. Así mismo, se pretende romper

con la enseñanza tradicional, logrando que el estudiante tome la iniciativa de participar con conocimientos que aporten en el aula, quedando atrás un sistema rígido e inflexivo de órdenes sin lugar a la participación y desenvolvimiento activo del estudiante.

Está comprobada la relevancia que tiene la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que las actividades motivacionales logran en los estudiantes alcanzar el enfoque necesario, promoviendo una satisfacción agradable e integra que transforme su propio conocimiento, ubicándolos como constructores autónomos de su propio aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo

De la misma manera, se plantea que el aprendizaje es significativo cuando lo aprendido es espontáneo y no ha sido forzado, de tal forma que el estudiante podrá crear y recrear lo que sabe. **“El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento”** (Ausubel, 1983). Por tanto, las ideas o propuestas que plantea el estudiante van en analogía con algún aspecto o experiencia existente relevante a lo cognitivo, como un símbolo, una imagen o una proposición.

El aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognitiva ceñida en el aprendizaje. Cabe recalcar, que se debe considerar lo que el estudiante

conoce, de forma que, se establezca una similitud con los conocimientos que se deben aprender.

Este proceso se determina si el estudiante tiene en su construcción cognitiva los conceptos básicos, estos son: ideas, proposiciones y pensamientos, con los cuales la información existente puede interactuar.

La particularidad más trascendental del aprendizaje significativo, es que promueve el intercambio de conocimientos más importantes de la estructura cognitiva, sin embargo, no se trata de una simple asociación, por consiguiente, adquiere un significado relevante para la estructura cognitiva de modo no impropio y esencial, beneficiando la diferenciación, evolución y estabilidad del aprendizaje.

Requisitos para el aprendizaje significativo

Normalmente suponemos lo que el alumno sabe, es y hace, fijándonos en su titulación académica, o en el hecho de estar en un grupo donde la mayoría son de una forma determinada. No es suficiente suponer cuáles son las habilidades o conductas que posee el alumno por tener una carrera o una profesión. Se requiere conocer las conductas y capacidades que el alumno posee realmente, ya que los objetivos del aprendizaje, se fijan a partir de ellos... (Martínez, 2013)

Acorde a lo citado, se considera que los recursos del conocimiento deben ser potencialmente significativo, es decir, implica que los elementos y materiales de aprendizaje puedan relacionarse de manera espontánea, la misma que debe tener un significado lógico, es decir, relacionar de manera intencional y esencial las ideas pertinentes que correspondan a la

disponibilidad estructural cognitiva del estudiante, este significado representa las características innatas de la información que se va a recibir.

De la misma manera, si el significado potencial pasa a ser un nuevo contenido cognitivo, diferenciado a una persona en particular como efecto del aprendizaje significativo, es visible que ha obtenido un “significado psicológico”, así mismo, el surgir del significado psicológico no obedece a la representación que el estudiante conciba del material evidentemente significativo, “ **sino también que tal alumno posea realmente los antecedentes ideativos necesarios**” (Ausubel, 1983) en su organización cognitiva.

Para Frida Díaz Barriga (2005) existen dos perspectivas del constructivismo, basado en:

- El aprendizaje logra ser un proceso dinámico de estructuras y significados, más que un espacio de recibimiento de la información.
- La educación es un proceso la cual el estudiante debe mediar en una construcción de comunicaciones y transmitir la información recibida.

La primera actividad de quien programa la acción educativa directa, sea el profesor, o un equipo, debe ser la de convertir las metas imprecisas en conductas observables y evaluables. Por varias razones: Porque es la única posibilidad de medir la distancia que debemos cubrir entre lo que el alumno es y lo que debe ser, porque hace posible organizar sistemáticamente los aprendizajes facilitando la formulación de objetivos y porque es así como una vez realizado el proceso de aprendizaje, podemos observar como éste se produjo realmente, y en qué medida. (Martínez, 2013)

Aprender o educarse no significa que se vaya a reemplazar un viejo conocimiento por el nuevo, aprender se trata de transformar y evolucionar el conocimiento. Esta transformación es la que sucede a través del pensamiento dinámico y único del estudiante. En resumen, la formación constructivista involucra el ensayo y la resolución de dificultades, considerando que los errores no son opositores al aprendizaje.

Del refuerzo al interés

Los estudiantes alcanzan un mejor nivel de comprensión cuando las tareas y temas son de su interés, atrayendo así su atención. Por lo tanto, desde un punto de vista, los docentes indagan lo que atrae a sus estudiantes, elaborando una estructura de talleres acorde a lo relacionado para expandir sus intereses, involucrando al estudiante en el proceso de aprendizaje.

De la obediencia a la autonomía

El docente no debe exigir de manera imperativa una tarea o trabajo, sino promover el desarrollo libre y comprometido del estudiante. Dentro del área constructivista, se debe estructurar una autonomía para que las interacciones sean recíprocas y se manifiesten con la integración voluntaria y responsable de uno mismo para la sociedad.

De la coerción a la cooperación

Es importante que las relaciones entre estudiantes sean las adecuadas, de esta manera, existirán conceptos de justicia, igualdad, progreso y democracia en el aprendizaje académico.

Aprendizaje subordinado

Este aprendizaje se muestra cuando se adquiere nueva información y esta es relacionada con los conocimientos de la estructura cognitiva anteriormente recibida por el estudiante, es decir, cuando existe una analogía de sumisión entre el nuevo material y la estructura cognitiva establecida, a este proceso se lo denomina como subsunción.

Los conceptos y proposiciones referidos, reflejan una dependencia de subordinación en el aprendizaje, pues implican la subsunción de propuestas y conceptos potencialmente significativos a las opiniones más ordinarias e inclusivas que existe en la estructura cognitiva.

Ausubel alega que la estructura cognitiva despliega una formación jerárquica entre la inclusividad, generalidad y abstracción de pensamientos, y que, “la organización mental” demuestra una pirámide en el cual las opiniones más relevantes se encuentran en la cima y envuelven doctrinas gradualmente menos extensas. (Ausubel, 1983)

El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico

Las investigaciones sobre educación y Nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación centran su atención – en su mayoría hasta ahora- en los cambios y repercusiones de estos medios, en las posibilidades que nos ofrecen... Creemos que el estudio y la investigación en torno a la interacción, el aprendizaje y las TIC en la Educación Superior que se presenta debe tener como punto de partida el proceso de enseñanza–aprendizaje en el que entran en juego diferentes elementos... (Ferrández, 1997). (Benítez, 2007)

La renovación educativa ha tenido que lidiar con la andragogía, dejando atrás su estructura educativa instructiva y transmisora sobre el aprendizaje lineal o superficial que imparte el docente hacia el estudiante, y así, de esta manera optar por nuevas propuestas de aprendizaje profundo, circular y de apertura que aproveche los conocimientos y destrezas de los estudiantes, de los docentes y de la sociedad, asociando a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como una herramienta básica para el desarrollo de un trabajo socio-cognitivo y constructivista que profundice técnicas del proceso, fruto del aprendizaje.

Por esta razón, los docentes llevan como responsabilidad: rescatar y edificar aquellos “saberes” que los estudiantes transportan a las aulas de clase y grupos de aprendizaje como conocimientos básicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje; la de incentivar a que los estudiantes amplíen sus conocimientos y capacidades de clasificación de los mensajes como recibidores críticos de la información; la de incentivar el valor que tienen los lenguajes en los medios para extender sus capacidades y reformular estructuras complejas de su aprendizaje.

Con la introducción de nuevos métodos de educación, se tergiversa el modo de comunicar del emisor; sin embargo, el estudiante conserva el rol de receptor pasivo del mensaje y el que transmite la información en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Del mismo modo, la retroalimentación es simplemente un proceso más de intervención para comprobar y ratificar la correcta recepción del mensaje.

Incidencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje se origina por la interacción de sujetos que tienen personalidades, ideales, características y formas de accionar desiguales. Es decir, esto implica que cada situación sea incomparable, se puede mencionar los actos como algo único. Este proceso no se produce aisladamente, debido a que ocurre en determinados contextos, donde interviene el docente y estudiante.

La necesidad de investigar y conocer a fondo la naturaleza de los fenómenos en la relación docente-estudiante que se establece durante la interacción dual o colectiva en el aula, ha inducido al planteamiento de teorías psicológicas que parten de la intervención y la relación social como elementos del proceso enseñanza-aprendizaje de los sujetos.

La psicología sociocultural de Vigotsky y sus seguidores resulta de especial interés para el hecho educativo, puesto que enfatiza la importancia de la relación interpersonal (entre dos o más personas) que cooperan en una actividad conjunta, de la cual comparten el sentido y el significado, y gracias a la cual el conocimiento del partenaire más capaz (el maestro) pasa a formar parte del sistema cognitivo del otro participante (el aprendiz), menos conocedor del tema que ambos están tratando. (Monereo, 1994)

Para que esta negociación sea posible, el discurso instructivo y la construcción que el docente plantea en el contexto académico, deberían ayudar al estudiante a dar sentido a la comunicación, sirviendo de apoyo para comprender el significado de las labores que conjuntamente se procesaran.

Factores que inciden en la educación

Los factores que se han tomado en cuenta son: factor personal, factor social, factor universitario y medios de comunicación.

Factores relativos a los aspectos personales

En el contexto de enseñanza-aprendizaje en el aula, intervienen docentes y estudiantes como personas que enseñan y aprenden al mismo tiempo, teniendo roles establecidos en cada entorno. Entendiendo por rol el papel que es asignado y asumido para ejecutar las funciones que posteriormente se desarrollaran y se pondrán en práctica por medio de habilidades, donde intervienen la subjetividad y sentimientos, percibiéndose de manera diferente y que responden ante estímulos o experiencias anteriores.

Esta indudable interacción entre los sujetos conlleva a afirmar que el manejo de conductas trascendentales, tanto en el estudiante como en el docente está predominado por factores cognitivos y emocionales.

La influencia de factores personales en el aprendizaje ha sido hablada a partir de las diferencias individuales, entendidas como la particularidad y singularidad de cada persona, que existen al borde del contexto áulico.

Se establecía que un alumno es más inteligente que otro, como rasgo estable; que cada alumno o maestro posee unas características de personalidad o atributos psicológicos determinados que facilitan o dificultan el aprendizaje; que existen alumnos más motivados que otros hacia las tareas escolares (Monereo, 1994)

Es decir, se explicaba el triunfo o el fracaso en el aprendizaje a partir de unas desigualdades individuales determinantes. **“En la mayoría de los estudios recientes se acepta el papel determinante que juegan las variables personales en la utilización de estrategias de aprendizaje (autoconcepto, autoestima, ansiedad, intereses, motivación)” (Monereo, 1994)**

Factores relativos a los aspectos sociales

Los elementos que pueden intervenir socialmente, están asociados a los reglamentos o normas establecidas por parte de los gobiernos que afectan a un colectivo estudiantil, es decir, el estudiante puede sufrir una desmotivación que puede conllevar al abandono o despreocupación por adquirir o exponer conocimientos asociados al contexto áulico. Por otro lado, existen incidencias relacionadas a problemáticas sociales, como embarazos durante el periodo educativo, calamidades domesticas o derrumbamientos subjetivos antes situaciones conflictivas que podrían interferir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Factores relativos a la tarea

Se referirá a lo que se conoce como tarea.

En su acción educativa, y con el objetivo de acercar el contenido curricular al alumno, el maestro programa y plantea una serie de actividades en el aula e invita a los alumnos a participar en ellas (por ejemplo: leer un artículo del periódico, contestar las preguntas de la lección, coleccionar plantas, recoger datos acerca de la climatología) (Monereo, 1994)

De acuerdo a lo citado, se podría inferir que se denomina tarea a las actividades que el docente propone en el aula, planteando un objetivo, una consigna inicial y final para la ejecución de un proceso determinado.

Para enfrentar apropiadamente las tareas correspondientes al proceso de enseñanza-aprendizaje, el estudiante debe tener presente varios elementos, que le permitirán seleccionar y utilizar debidamente los procedimientos necesarios para su correcta resolución. Los aspectos que se destacan son: **“la interpretación que el estudiante hace de la demanda de la tarea, las habilidades y el tipo de conocimiento implicado en la resolución de ésta y el grado de complejidad y familiaridad que cada actividad educativa comporta” (Monereo, 1994)**

Se podría afirmar que generalmente los docentes consideran las variables del contexto participativo áulico en el que se origina el aprendizaje, recalcando las características particulares de los estudiantes y las singularidades de la tarea, serán más efectivos en la enseñanza del uso estratégico de los procedimientos de aprendizaje. Por lo tanto, el docente podría plantear estrategias en la dialéctica de la enseñanza que al mismo tiempo faciliten la adquisición de dichos conocimientos en los estudiantes.

Es importante mencionar que la aplicación de talleres áulicos como estrategias cognitivas y experimentales, deben ser parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, la implementación de los mismos aportará en beneficio de los estudiantes tanto en el contexto áulico como en lo profesional.

Taller áulico

La teoría y la praxis en la dialéctica aula-taller, en un contexto aproximado a la realidad, debe alcanzar su objetivo no únicamente utilizando como consigna lo que el modelo establece bajo el concepto aula-taller. El aula-taller, es conocido como un mecanismo teórico-práctico por la exquisitez y discernimiento para imaginar, gestionar, dirigir y extender el rendimiento en el contexto áulico.

La particularidad de los talleres áulicos se basa en los planteamientos asociados al constructivismo, donde su protagonista es el estudiante mediante la construcción dinámica de gráficos por medio de formas, construyendo propuestas visuales vanguardistas y que bajo el acatamiento de la teoría constructivista, se puede obtener un factor favorable en la producción del aula-taller. (Santillán, 2011) Sostiene que se **“pretende plantear el aprendizaje como proceso de elaboración a partir de problemas, antes que como transmisión de conocimientos científicos”**.

Se alcanza niveles óptimos de productividad bajo la modalidad aula-taller cuando la actividad es aliada al aprendizaje. Ejemplo: decirle al alumno; vamos a experimentar, vamos a probar o ensayar, motiva más que dar órdenes imperativas y unilaterales. Si la actividad, la práctica o la indagación provocan placer, qué mejor que los aprendizajes se hagan en forma de acción, de actividades, de experiencias novedosas, curiosas, atractivas, interesantes y sencillas. (Santillán, 2011)

Al docente, como guía del saber, le corresponde poner en práctica las destrezas de los estudiantes para favorecer el desarrollo en el aula, consiguiendo así experiencias significativas y originales, a fin de obtener un nivel de competencia eficaz en un ambiente de interés, espontaneidad y

entusiasmo. Por otro lado, se debe esclarecer que las disposiciones autoritarias tales como: lea, estudie, trabaje; empleadas en un adecuado contexto, según la características de los estudiantes, bien dirigidas, pueden trascender de manera exitosa cuando sirven para corregir desvíos en los estudiantes que solo se orientan a lo práctico, abandonando su formación teórica–intelectual. Por último, la facilidad que provee el constructivismo al proceso enseñanza–aprendizaje, es una oferta enriquecedora que acelera el desarrollo del pensamiento y permite una respuesta favorable a la relación socio-cultural de los grupos en clase, agregando el apoyo fundamental del guía o docente, logrando niveles óptimos en el taller práctico incrementando la producción en el aula.

En el aprendizaje teórico-práctico bajo la modalidad aula-taller, el docente no debe limitar su clase a explicar solo conceptos, impidiendo al estudiante desarrollar su pensamiento y encontrar soluciones propias al momento de ejecutar un trabajo que requiera de la creatividad innata del estudiante. Cabe mencionar, que una de las maneras eficaces para que el desarrollo creativo evolucione de manera conveniente en el aula-taller, es crear un momento o espacio físico en el aula, reservado únicamente para la destreza creativa.

La Creatividad

La palabra creatividad se presenta de manera permanente en las aulas de clases, considerando ser un instrumento de trabajo muy importante en diversos campos. En otros ámbitos, la creatividad se vincula fuertemente con el arte expresivo, la ciencia, la música y se ha insinuado que esta es una herramienta fundamental para la innovación educativa del estudiante.

La creatividad en el territorio del diseño, siempre he pensado que es un eufemismo dialéctico, para expresar una cierta capacidad de carácter mágico que tienen algunos individuos, para generar situaciones de valor innovativo, un término antidemocrático y discriminatorio que privilegia a ciertas personas por sobre las demás. (Shakespeare, TEDxRíodelaPlata, 2013)

Como menciona Shakespeare, la creatividad es la facultad que un individuo posee para crear pasajes de gran valor significativo. Se basa en la espontaneidad de ideas y variedad de procesos para elaborar un proyecto de manera diferente a lo habitual, con el propósito de comunicar un mensaje determinado. La creatividad en el estudiante, primero debe satisfacer sus necesidades personales para sentirse cómodo al momento de construir una propuesta visual y así transmitir una idea a la sociedad de manera rápida, natural, módica y eficiente.

Del mismo modo, el estudiante al crear ideas y promover propuestas innovadoras, desarrolla un volumen imaginativo, pensamiento original, divergente y constructivista. Los conceptos y generalidades que representa la vocación de inventar algo haciendo el uso del ingenio y la habilidad para encontrar senderos originales que permitan innovar un entorno.

Araya citando a Amador (2001) considera que la creatividad es un rasgo fundamental del ser humano que debe ser estimulado para que sea parte importante de su vida. Esto es un reto para la educación, ya que toda persona tiene derecho al acceso al conocimiento y al desarrollo de sus aptitudes, intereses, facultades e inclinaciones por medio del acto educativo. (Araya, 2005)

Por su parte Toledo (2013) señala que la creatividad en el estudiante, es más que un pensamiento precipitado o una percepción iluminada. **“El talento creativo es aquel que, cuando funciona efectivamente, puede**

hacer historia en cualquier área del esfuerzo humano”. (Toledo, 2013)
Sostiene que la creatividad es parte de una idea novedosa y original para resolver problemas, siendo esta el vínculo entre culturas, ideas basadas en la información que envuelve a un entorno, capacidades propias, conocimientos múltiples, estimulaciones, ideologías e idiosincrasia, así mismo como la relación en el entorno, con los grupos y contextos socioculturales que enlazados todos, proceden de manera concreta, en la evolución de una idea o conjetura, la elaboración de un modelo, la resolución innovadora de una dificultad y el cambio en la manera de ver las cosas.

Desde el punto de vista de otras ramas y disciplinas, la creatividad se encarga de hallar soluciones, respuestas y métodos lógicos precisos. La imaginación puede considerarse un proceso técnico, como una cualidad de la persona o como un beneficio.

Es por esto que para la psicología, la creatividad y la inteligencia divergen como una actividad que acoge la imaginación, ejecutando un mismo plan o acción pero de modo diferente. Por el contrario, para la sociología la persona creativa guarda confianza en sí mismo, capacidad intuitiva, percepción, entusiasmo, imaginación y curiosidad intelectual. En el terreno artístico la creatividad se mide a través de la comparación de sus obras con otros contemporáneos. Entre las diferentes medidas que determinan el grado de habilidad que tiene un artista para crear e innovar se utilizan parámetros para medir, la originalidad, fluidez, abstracción, sensibilidad, flexibilidad y síntesis.

En el área creativa, todo estudiante innovador y hábil en el aula, debe enfrentarse a varios aspectos existentes en el entorno educativo, como la

estructuración de proyectos que involucra los objetivos generales, los materiales a utilizar y la correcta comunicación del mensaje a transmitir.

Todos estos factores son necesarios para el desarrollo práctico y evolutivo del estudiante, tomando en cuenta a la creatividad como herramienta primordial al momento de generar propuestas visuales innovadoras.

Propuestas visuales asociales a la creatividad

Llamamos actividad creadora a toda realización humana creadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan solo en el propio ser humano. (Vigotsky, 1986)

La imaginación toma un papel importante en la construcción de propuestas visuales. Esta actúa como base para toda creación, manifestándose en ámbitos culturales y sociales que posibilitan las propuestas artísticas y visuales, por consiguiente, todo lo que rodea al ser humano ha sido creado por el hombre en analogía a la cultura. De esta manera, la imaginación se puede presentar la particularidad de las personas o en colectivos.

Desde la infancia se puede encontrar en los niños procesos creativos que ponen en manifiesto construcciones lúdicas, y en el proceso de evolución se consideran las experiencias que en el transcurso su vida van creando consciente o inconscientemente. En la edad “adulto joven” se presentan procesos donde se evidencia las experiencias vividas, plasmadas

en propuestas visuales que se logran relacionar con el sistema académico y profesional debidamente.

Es substancial que el estudiante sea capaz de estructurar su propio proceso creativo para desarrollar estrategias, determinar objetivos, realizar investigaciones previas al tema, pensar con criterio de diseñador gráfico, generar ideas, crear un concepto y posteriormente diseñar propuestas visuales significativas, eficaces y funcionales.

Estos procesos creativos asociados a las propuestas visuales obtendrán niveles óptimos de productividad tanto en lo teórico como en la praxis, debido a la permanencia en la educación adulta y desempeño diario, fundamentando todos los elementos del adulto como ente social, biológico y psicológico.

La Andragogía

La Andragogía ha sido descrita como una ciencia (Adam, 1970), un conjunto de supuestos (Brookfield, 1984), un método (Lindeman, 1984), una serie de lineamientos (Merriman, 1993), una filosofía (Pratt, 1993), cuerpo, campo de conocimiento, disciplina (Brandt, 1998), una teoría (Knowles et al., 2001), y como proceso de desarrollo integral del ser humano (Marrero, 2004), un modelo educativo (UNESR, 1999a). (Colmenares, 2006)

De acuerdo a lo mencionado, la andragogía brinda elementos esenciales donde permite que el diseño y manejo de procesos en el docente sean más eficaces, debido a las características de la realidad del aprendizaje, y por tanto, es adaptable a varios contextos de enseñanza de adultos, por ejemplo: la educación urbana y el progreso de recursos

humanos en la educación universitaria u organizaciones. De esta manera, la andragogía cumple una función significativa en la formación preliminar del desempeño profesional; abarcando permanentemente muchas ofertas de aprendizaje, que deben ser tomadas en cuenta en función de los estudiantes que tienen familia, trabajan, son adultos y desean que la formación académica que reciben los mantenga incorporados a la colectividad donde se encuentran.

Por otra parte, (Colmenares, 2006) citando a Adam (1970), menciona que la andragogía ya no se trata de una educación en la sociedad a su imagen y semejanza, sino una educación que responde a las necesidades, intereses y experiencias vividas por el docente, es decir, que se emplee una educación hacia el ser humano en función de su racionalidad. En consecuencia, es el adulto quien rechaza o acepta la educación a recibir, resuelve basarla en su experiencia y logros, implicando todos los altibajos en el acontecer variable y complicado de la vida del ser humano. En todo caso, se le atribuye a la andragogía el compromiso de cultivar y establecer modelos adecuados para encaminar los procesos de aprendizaje en el adulto. **“Brandt (1998), sin embargo, en su intento de realizar una nueva conceptualización del término, señala que...”** (Colmenares, 2006)

La andragogía se encarga de la educación entre, para y por adultos y la asume como su objeto de estudio y realización, vista o concebida ésta, como autoeducación, es decir, interpreta el hecho educativo como un hecho andragógico, donde la educación se realiza como autoeducación. Entendiéndose por autoeducación el proceso, mediante el cual, el ser humano consciente de sus posibilidades de realización, libremente selecciona, exige, asume el compromiso, con responsabilidad, lealtad y, sinceridad, de su propia formación y realización personal. (Colmenares, 2006)

En cierto modo, la andragogía, concibe al adulto como el eje del proceso de enseñanza-aprendizaje, es él quien decide: qué aprender, cómo aprender y cuándo aprender. En otras palabras, el adulto es el responsable y encargado de establecer su propio proceso de aprendizaje.

**“Adam, Félix. (1977; 18) La andragogía es parte de la antropogía y es la ciencia y el arte de la educación de los adultos.”
(Alcalá, 1998)**

Ludojoski, Roque L. (1986; 25). La andragogía consiste en el empleo de todos los medios y modalidades de la formación de la personalidad puestos a disposición de todos los adultos sin distinción alguna, ya sea que hayan cursado sólo la enseñanza primaria o la secundaria y hasta la superior. (Alcalá, 1998)

Del mismo modo, la andragogía no se limita al interés de conocimientos ni a mejoras de habilidades, sino que fundamenta un proceso de desarrollo exhaustivo, donde el ser humano progresa como persona competitiva, profesional, trabajadora, padre de familia y ente social representando a una colectividad en la cual está capacitado para desarrollarse de una manera adecuada. Análogamente, se puede indicar que la andragogía como disciplina estudia los procedimientos, las formas, situaciones, estrategias y técnicas de enseñanza-aprendizaje, con el fin de alcanzar aprendizajes específicos en los adultos que originen a su vez el desarrollo de actitudes, destrezas, interés y entrega de conocimientos al entorno donde se desenvuelve. Es decir, la andragogía centraliza el estudio de métodos, procedimientos, técnicas y estrategias apropiadas para el adecuado aprendizaje del adulto, además de la ayuda necesaria que debe recibir por parte del docente para el fruto del aprendizaje.

Enseñanza y aprendizaje del adulto

Aprender es añadir así mismo conocimientos, actos, emociones y sensaciones que provienen del exterior. Es el cambio intrínseco del sujeto a partir de lo intelectual y de los ámbitos bio-psico-social, lo que conlleva a que se desencadenen conductas personales y sociales evidentes. De esta manera, el aprendizaje sucede cuando en la psiquis del sujeto brota una contingencia, una objeción o un estado de incertidumbre, cuando el sujeto acepta el reto y busca soluciones.

Cuando se está preparado para aprender, el conocimiento se edifica a partir de las experiencias intrínsecas y extrínsecas sujetándose a los propósitos e intereses del sujeto, asimismo de las capacidades intelectuales particulares del sujeto

Enseñar y aprender no son coextensivos, pues enseñar es tan sólo una de las condiciones que puedan influir en el aprendizaje. Así pues, los alumnos pueden aprender también sin ser enseñados; esto es, enseñándose a sí mismos; y ni siquiera cuando la competencia del maestro está fuera de duda se logrará forzosamente el aprendizaje, si los alumnos son desatentos, están faltos de motivación o impreparados cognoscitivamente. (Ausubel, 1983)

En consecuencia, a través del proceso de enseñanza-aprendizaje el sujeto se forma debido a la organización de actos y contextos sociales. Por consiguiente, el docente es considerado como facilitador de los aprendizajes, siendo el encargado de situar, ayudar y favorecer al estudiante en el logro de sus metas en el contexto áulico, promoviendo la creatividad e imaginación, manteniendo una relación horizontal, entendida como una relación entre

iguales, sin jerarquías de actitudes proactivas, mutua y participativas de compromiso hacia logros y resultados triunfantes.

Fundamentación andragógica

La andragogía es la ciencia y el arte que, siendo parte de la antropogía estando inmersa en la Educación Permanente, se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de Participación y Horizontalidad, cuyo proceso al ser orientado con características sinérgicas por el facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida y la creatividad del participante adulto, con el propósito de proporcionarle una oportunidad de lograr su autorrealización. (Alcalá, 1998)

Frente al avance cultural, científico y tecnológico que logra la humanidad, los docentes de la educación adulta adquieren una responsabilidad social que los conlleva a resaltar sus funciones importantes en el presente y en el futuro del país, por lo tanto se necesita plantear una cultura que consienta la autocrítica de los estudiantes.

Entre las características significativas del contexto social actual, sobresalen las funciones de los docentes, puesto que, deben tener relaciones con las planificaciones de los diferentes niveles de la educación de adultos, bajo proyectos actuales que direccionen un proceso educativo integral, debido a que su objetivo fundamental radica en convertir a los estudiantes en elementos activos y efectivos, que favorezcan el proceso de desarrollo del país nacional.

Siguiendo con el lineamiento, la educación de adultos debe proveer a los estudiantes recursos adecuados para trabajar, innovar, crear y producir,

con el fin de que faciliten la dirección de una cultura que favorezca efectivamente al progreso de la sociedad, y del país, a través de una colaboración beneficiosa y de un piloto de integración social conveniente y apropiado al contexto de la realidad educativa.

De acuerdo a lo mencionado en el párrafo anterior, se puede inferir que en Ecuador la educación de adultos establece un reto al cual se debe resolver pertinentemente y de manera efectiva.

La educación básica de adultos se define como:

Un conjunto de acciones dirigidas a lograr que el adulto llegue a una interpretación consciente y positiva de sí mismo y de la necesidad que tiene de renovar continuamente sus conocimientos y perfeccionar sus actitudes, como medio para desempeñar con éxito, los roles que le corresponda en el ambiente socio-económico, cultural e histórico al cual pertenece y para aportar elementos que conduzcan al mejoramiento de ese ambiente. (Baquerizo, 2013)

En la cita anterior, se aprecia al sujeto adulto como el centro del proceso y a la vez se le destaca por sus características de evolución inventora; por lo tanto, postulados filosóficos y psicológicos sostienen que el sujeto no puede lograr su existencia si no se relaciona con otro en forma positiva, con una dialéctica de acuerdo a su contexto ambiental y con los seres humanos con los cuales interactúa.

Fundamentación psicológica

Los procesos de enseñanza-aprendizaje actual tienen como base el modelo psicológico del aprendizaje constructivista, donde el estudiante

construye dinámicamente pensamientos, conceptos o propuestas innovadoras basados en el conocimiento adquirido en el pasado ejecutándolo en la praxis. Es decir, el individuo construye nuevas ideas a partir de sus experiencias como resultado de la interacción de sus disposiciones intrínsecas relacionadas a su contexto.

Las metodologías y enfoques del constructivismo actual incluyen lenguaje total, enseñanza de estrategias cognitivas, enseñanza cognitivamente guiada, enseñanza apoyada (scaffolded), enseñanza basada en alfabetización (literacy-based), descubrimiento dirigido, y otras. El planteamiento de base en este enfoque es que el individuo es una construcción propia que se va produciendo como resultado de la interacción de sus disposiciones internas y su medio ambiente... (Carretero, 1994). (Chadwick, 1993)

Siguiendo el lineamiento de lo citado, se infiere que el aprendizaje no es un proceso sencillo al ser transferido por un emisor, es decir, requiere de una adecuada transmisión de los conocimientos y de una dinámica activa de parte del estudiante, que le permita receptar, interiorizar e interpretar los conocimientos, al punto de convertirse en un pensador crítico y a su vez pueda construir conocimiento por medio de los recursos, de la experiencia y la información que recibe.

El rol asignado de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la construcción de propuestas visuales, es ser facilitador y guía, brindado la información necesaria a los estudiantes para el desarrollo de actividades que logren redefinir nuevos criterios respaldados en sus experiencias aplicables y adaptables a su contexto educativo o profesional, convirtiéndolos en individuos activos de su aprendizaje, que participen activamente en el manejo de la información, por consiguiente, llegar a ser críticos de los conocimientos aprendidos.

Fundamentación filosófica

El actual proyecto académico se fundamenta en la metodología cognitivista y constructivista de la enseñanza, estos métodos conciben el aprendizaje como una actividad mental a través de la teoría y la práctica permitiendo identificar los problemas que se producen en el aula de clases al momento de ejecutar un aula-taller, y que a su vez orientan a la solución de los mismos.

Cognitivismo

Según Jonassen, (1991), las teorías cognitivas se encargan de conceptualizar los procesos del aprendizaje del estudiante, ocupándose en recibir, organizar, almacenar y localizar la información. El aprendizaje se relaciona, tanto en lo que hacen los estudiantes, como en lo que saben y cómo lo reciben.

"...Actualmente se entiende que la cognición, como acto de conocer, es el conjunto de procesos a través de los cuales el ingreso sensorial (el que entra a través de los sentidos) es transformado, reducido, elaborado, almacenado, recordado o utilizado..." (Neisser, 1967)

En síntesis, el método cognitivo se centra en las agilidades mentales que el estudiante realiza, produciendo una respuesta y reconociendo un proceso de organización mental, la planificación de estrategias cognitivas y la formulación de objetivos determinados trazado por el individuo u otros, de esta manera, alcanzar los resultados por medio de nuevas maneras de entender el aprendizaje significativo.

Constructivismo

A pesar de que este método se considera como una rama del cognitivismo, esta se diferencia en que el estudiante no guarda en su memoria los conocimientos adquiridos del entorno donde se encuentran; este debe estar preparado para relacionar la información que ostenta con la que va adquirir, reconstruyendo y acomodando ambas informaciones, tanto desde su estructura interna como desde la posibilidad de asimilarlo.

El constructivismo plantea que:

"...cada alumno estructura su conocimiento del mundo a través de un patrón único, conectando cada nuevo hecho, experiencia o entendimiento en una estructura que crece de manera subjetiva y que lleva al aprendiz a establecer relaciones racionales y significativas con el mundo". (John Abbott y Terence Ryan, 1999 (Brunner, 1996)

A continuación algunos criterios sobre el constructivismo desde diferentes puntos de vista.

Jean Piaget: Considera que el conocimiento nuevo se asimila por la relación de éste con las ideas previas que el aprendiente ya posee.

Lev Vygostky: Sostiene, a diferencia de Piaget, que ambos procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo.

David Ausubel: Contrario al supuesto piagetiano de que solo se entiende lo que se descubre, ya que también puede entenderse lo que se recibe. "Un aprendizaje es significativo cuando puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe".

Jerome Bruner: En analogía con Ausubel, enfatiza que el aprendizaje por descubrimiento es un aprendizaje en el que el alumno construye sus conocimientos de una forma autónoma, sin la ayuda permanente del enseñante.

En definitiva, el constructivismo no es un nuevo enfoque en el aprendizaje, el estudiante se convierte en intérprete del aprendizaje, obteniendo diversos puntos de vistas tanto en lo filosófico como psicológico, edificando rápidamente los contenidos, vinculando la información que tiene en su memoria con la nueva, facilitando al docente a promover el aprendizaje.

Es evidente que frente a la exposición de estos dos enfoques metodológicos, los estudiantes adquirirán capacidades diferentes, lo que conlleva al docente y estudiante a un proceso complejo sobre sus conocimientos anteriores. Debido a la influencia de diversos factores originarios de varias fuentes, el proceso de aprendizaje va cambiando continuamente en su complejidad a medida en que se desarrolla.

Fundamentación sociológica

Los estudiantes contribuyen con una gama de conocimientos para el desarrollo eficiente y eficaz en beneficio de la sociedad. El estudiante que practica, crea y participa en concursos de diseño gráfico obtendrá mejores propuestas visuales, ideas, conceptos y soluciones a las dificultades que se le presenten en su vida diaria, estudiantil y profesional. Solo se requiere estimular el deseo creativo para revelar nuevos conocimientos a través de talleres áulicos, la creatividad y la práctica constante mediante una guía didáctica.

Las propuestas sobre el diseño creativo y funcional son escasas en la carrera de diseño gráfico, los talleres áulicos pueden ayudar al docente universitario a cumplir con las expectativas del estudiante al momento de elaborar propuestas visuales asociadas a la creatividad y funcionalidad del diseño gráfico. Los fundamentos sociales del actual proyecto de investigación están orientados a favorecer el desempeño de la sociedad educativa, la cultura gráfica y la evolución de esta carrera, se puede decir que este es un proyecto viable que refleja el deseo de los docentes para con sus estudiantes.

El aspecto sociológico se efectuará en una localidad que encierra no solo a docentes y estudiantes, sino a las autoridades competentes y capacitadas que integren la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

2.3 Base legal, Constitución de la República del Ecuador, Título II, Derechos Sección quinta, Educación.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez;

impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Ley Orgánica de Educación Superior

Art. 6.- Derechos de los profesores o profesoras e investigadores o investigadoras.- Son derechos de los profesores o profesoras e investigadores o investigadoras de conformidad con la Constitución y esta Ley los siguientes:

- a) Ejercer la cátedra y la investigación bajo la más amplia libertad sin ningún tipo de imposición o restricción religiosa, política, partidista o de otra índole.
- b) Contar con las condiciones necesarias para el ejercicio de su actividad.
- c) Acceder a la carrera de profesor e investigador y a cargos directivos, que garantice estabilidad, promoción, movilidad y retiro, basados en el mérito académico, en la calidad de la enseñanza impartida, en la producción investigativa, en el perfeccionamiento permanente, sin admitir discriminación de género ni de ningún otro tipo.
- d) Participar en el sistema de evaluación institucional.

- e) Elegir y ser elegido para las representaciones de profesores/as, e integrar el cogobierno, en el caso de las universidades y escuelas politécnicas.
- f) Ejercer la libertad de asociarse y expresarse.
- g) Participar en el proceso de construcción, difusión y aplicación del conocimiento.
- h) Recibir una capacitación periódica acorde a su formación profesional y la cátedra que imparta, que fomente e incentive la superación personal académica y pedagógica.

2.4 Variables de la investigación

Variable independiente

Incidencias de los procesos de enseñanza – aprendizaje asociadas a la creatividad en la construcción de propuestas visuales en el aula acorde a la realidad social dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Variable dependiente

Guía didáctica sobre talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional.

Definiciones conceptuales

Aprendizaje. Es un cambio conductual permanente innato en el individuo, como resultado de la experiencia.

Metodología: Técnica de investigación que consiste en cumplir objetivos por medio de la investigación y del trabajo práctico dentro del marco de una ciencia.

Metodología Cognitiva: Conocido también como desarrollo cognoscitivo. Investiga los procesos de la mente humana vinculadas con el conocimiento.

Cognitivismo: Corriente de la psicología que explica el funcionamiento de la mente humana, bajo un modelo incierto de su actividad.

Metodología Constructivista: Proceso de aprendizaje en una persona que desarrolla una construcción propia del día a día.

Constructivismo: Movimiento artístico que vincula la obra artística con las percepciones de tiempo y espacio, con la finalidad de obtener elementos dinámicos.

Andragogía: Método instructivo que estudia los componentes humanos del adulto(a), como sujeto psicológico, biológico y social.

Dialéctica: Proceso de integración, que asocia corrientes y autores específicos fundamentados en objetivos frecuentes.

Autonomía: Capacidad de pensamiento propio con sentido crítico (Representarse así mismo), contrario a la heteronomía (gobernado por los demás).

Coerción: Restricción, inhibición o represión que se ejerce sobre un sujeto, para obligar al cambio de una conducta o voluntad.

Aprendizaje significativo: Nuevo conocimiento que se recibe como apreciable.

Subsunción: Introducción de un conocimiento, concepto u objeto sobre la comprensión de otro.

Aprendizaje subordinado: Relación oprimida que existe entre el nuevo conocimiento y la estructura existente.

Inclusividad: Involucra la acción de “aprender juntos” independientemente de sus condiciones personales, culturales, sociales o de origen.

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación que permiten gestionar las informaciones trasladándolas de un lugar a otro.

Incidencias: Situaciones que ocurren durante un proceso.

El aula–taller: Mecanismo teórico–práctico para el desarrollo cognitivo y constructivo para extender el rendimiento académico en el aula.

Creatividad: Proceso técnico-experimental clarividente que busca solucionar problemas por medio de la utilización de métodos lógicos precisos.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación se sitúa en el enfoque cuantitativo de un proyecto viable que ayuda al investigador a visualizar de manera práctica y concreta los fenómenos de las incidencias del proceso de enseñanza-aprendizaje, de la misma manera permite adoptar postulados teóricos con el fin de realizarse en un futuro mediato con la pertinencia de los sistemas académicos y la implementación de los recursos necesarios para el desarrollo y cambio de determinadas variables.

Al respecto Sampieri (2010) cita a Rojas (2002) expresa:

Además de los elementos anteriores es necesario considerar otro aspecto importante del planteamiento del problema: la viabilidad o factibilidad misma del estudio; para ello debemos tomar en cuenta la disponibilidad de los recursos financieros, humanos y materiales que determinaran, en última instancia, los alcances de la investigación. (Sampieri, 2010)

En la estructura del proyecto factible resulta indispensable tener acceso al contexto donde se llevará a cabo la investigación, es decir hay que adaptarse a la realidad para poder ejecutar el proyecto, de la misma manera es importante tener en cuenta el tiempo que nos tomará realizar la investigación, dichos aspectos son muy importantes para saber de antemano de que recursos se dispondrá.

La metodología de trabajo que se ha desarrollado es la recolección de datos para probar hipótesis, con bases en la medición numérica y el análisis estadístico que permitan establecer patrones de comportamientos y probar teorías, es decir, se debe tomar en cuenta los datos cuantitativos para una mejor comprensión del problema de investigación, en este caso, las incidencias de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Tipo de investigación

Este proyecto está dentro de un enfoque cuantitativo, se utilizará la investigación de campo, descriptiva y explicativa del proyecto factible.

Campo: La investigación de campo permitirá analizar y comprender una realidad existente y las dificultades que se presentan en los procesos de enseñanza-aprendizaje asociadas a la creatividad.

Descriptiva: La investigación descriptiva busca especificar propiedades, característica, describe la realidad presente en relación a hechos y comprende: la descripción de un grupo o población, análisis e interpretación. Es decir, pretende medir o recoger información de manera independiente o colectiva sobre las variables en estudios.

Explicativa: La investigación explicativa pretende dar a conocer las causas o motivo de los fenómenos que se estudian. Están dirigidos a responder por las causas de los acontecimientos y fenómenos físicos o sociales describiendo una realidad que no existe al momento, pero que existirá luego del experimento.

Por medio de este tipo de investigación se intenta manifestar la jerarquía de la aplicación de las variables en favor de la calidad educativa que brinda la institución.

Proyecto factible

Alcanza la producción y progreso de una propuesta, de un modelo viable, para solucionar inconvenientes, exigencias o necesidades de organizaciones o grupos sociales. Para su formulación y realización debe apoyarse en investigaciones documentales de campo.

3.2 Población y muestra

Población

Para la realización de la presente investigación, se tomó como muestra la totalidad de 80 estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil y cuatro docentes del presente año lectivo 2015. Con los resultados se podría detectar el problema planteado.

Muestra

De acuerdo a los resultados del cuadro de la población, la cantidad de docentes no es en gran número, por lo cual se trabajó con el 95% de los estudiantes, para tal decisión se tomó en cuenta el criterio de Sampieri (2010) quien al respecto señala que las poblaciones deben situarse en torno a sus características lugar y tiempo.

CUADRO 2
POBLACIÓN CLASIFICADA POR ESTRATOS

N°	DESCRIPCIÓN	N°	PORCENTAJE
1	Estudiantes	80	95%
2	Docentes	4	5%
TOTAL		84	100%

Fuente: Estudio realizado en encuesta
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Instrumentos de la investigación

Los instrumentos que se emplearán para este trabajo son: entrevistas, encuestas, cuestionarios y grupos focales, con el objetivo de estudiar y analizar la realidad del problema, así mismo, con el intento de investigar alternativas que consigan prevalecer y optimizar la situación conflicto.

Se usarán técnicas primarias, que servirán para la recolección de datos de la fuente de origen, en el lugar donde ocurren los hechos como es la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, la observación participativa, las encuestas, las entrevistas informales, aplicación de cuestionarios.

El investigador debe planificar detalladamente su trabajo para la recolección de información o para el trabajo de campo. Todas las investigaciones tiene el común denominador de recoger datos con diversas técnicas directamente de la fuente de estudio, generalmente acerca de las características, fenómenos o comportamientos que no se pueden construir en un laboratorio.

Técnicas de investigación

Las técnicas e instrumentos de investigación que se aplicarán son:

La observación

...fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación. (Puente, 2015)

El investigador trata de mantener una postura distante e imparcial. Es una técnica utilizada para estudios de aspectos específicos.

El cuestionario

Es el instrumento técnico que se utiliza tanto en encuestas como en las entrevistas informales, tiene como objetivo recoger la información deseada de los encuestados a través de preguntas, con un cuestionario de preguntas cerradas para las encuestas y un formulario o guía con preguntas abiertas para la entrevista.

El cuestionario contiene una cadena de preguntas que son formuladas por el entrevistador al entrevistado; y las respuestas son debidamente anotadas por el investigador durante el proceso de la entrevista.

Tipos de cuestionarios

- Formulados y enviados por correo
- Realizados personalmente
- Formulario o guía de entrevista

Tipos de preguntas que pueden plantearse

- Preguntas abiertas
- Preguntas cerradas
- Preguntas dicotómicas
- Preguntas de selección múltiple
- En abanico

La entrevista

Es una técnica para obtener datos que consisten en un diálogo entre dos personas: El entrevistador "investigador" y el entrevistado; se realiza con el fin de obtener información de parte de este, que es, por lo general, una persona entendida en la materia de la investigación. (Puente, 2015)

Se aplicó la entrevista al Lcdo. John Arias Villamar MSc. para la recaudación de datos que permitirán esclarecer las distintas circunstancias en la que se encuentra actualmente la Carrera de Diseño Gráfico, permitiéndonos esclarecer las dificultades en la que se encuentran los estudiantes para elaborar propuestas visuales creativas y funcionales.

La Encuesta

La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario. (Puente, 2015)

Es una técnica destinada a recolectar datos de varias personas, donde se utiliza un listado de interrogantes, de esta manera, se puede emplear a sectores más extensos del universo, de manera más económica que mediante entrevistas.

Se aplicarán los siguientes instrumentos de investigación:

- Encuesta
- Entrevista
- Grupos focales

Encuesta: es uno de los instrumentos de investigación que se empleará para que la información recolectada tenga validez y confiabilidad, basándose en preguntas sencillas, de fácil comprensión, con el objetivo de que los docentes entreguen la información que permita detectar el problema rápidamente.

Entrevista: Se aplicó al docente de la carrera de la Diseño Gráfico para solicitar la opinión sobre la inserción de una guía didáctica sobre talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional, con las respuestas obtenidas, se conoció el criterio del docente, con la finalidad de buscar la

solución al problema con la aplicación de la propuesta del proyecto y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje para fortalecer el rendimiento académico.

Grupo focal: es una técnica efectiva para conocer con precisión la opinión del grupo.

Sin el apoyo de los directivos, docentes y estudiantes, la guía tiene menos probabilidad de alcanzar el éxito. Los instrumentos de investigación pueden ser útiles para consolidar las bases y ampliar la eficacia de las iniciativas donde docentes y estudiantes empleen las nuevas propuestas en los procesos educativos.

Métodos utilizados

Se emplearán métodos que constituirán el desarrollo de la investigación, entre ellos tenemos:

Método científico.- se hace referencia a un proceso que tiene como propósito el establecimiento de relaciones entre hechos y el cumplimiento de reglas que señalan el procedimiento de la investigación.

Método inductivo.- Se aplicará al analizar cada una de las repuestas de los encuestados y entrevistados partiendo de lo más generalizado a partir de premisas particulares.

Método deductivo.- Se aplicará en nuestra investigación, ya que a partir de la construcción del marco teórico es posible plantear la hipótesis, logrando inferencias de lo observado a partir de lo general.

Procedimiento de la investigación

Para la realización de este trabajo de investigación, se procederá a tomar en consideración la aprobación del permiso respectivo en la institución donde se aplicará el proyecto, en este caso la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, el cual se fundamentará en cuatro capítulos, que se encuentran inmersos, apropiadamente organizados y estructurados.

Se detallará el planteamiento del problema, se analizará la problemática detectada, la misma que indicará las dificultades que influyen en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.

Se ubicará el problema de investigación, situación conflicto, causas y consecuencias, tema, problema y población, definición, formulación y evaluación del problema, relevancia, factibilidad, eficiencia y la eficacia de la investigación.

Se describirán los objetivos generales y específicos de la investigación. En la justificación se relatará lo que impulsó la iniciativa de solucionar este problema, se señalará la importancia y como beneficiará a estudiantes y docentes; ayudando a optimizar la situación conflicto si se logra la aplicación del proyecto.

Se utilizará un marco teórico, que fortalecerá la metodología y reforzará las teorías y paradigmas, definiciones conceptuales, la fundamentación teórica, andragógica, filosófica, sociológica, psicológica y

legal, que permitirán orientar la búsqueda de una conceptualización adecuada.

Se empleará la metodología de la investigación científica, el tipo de la investigación, factible, cuantificable, se eligió el tamaño de la población a investigar, los instrumentos de recolección de datos, las encuestas, entrevistas a docentes, autoridades y estudiantes.

Las referencias bibliográficas indicarán los libros, documentos y textos consultados como referente científico, es decir, lo que ha servido para respaldar el marco teórico.

Recolección de la información

Para la recolección de la información se utilizará técnicas primarias como: la observación participativa, cuestionarios, entrevistas y encuestas, puesto que, este proceso capta sucesos, experiencias, vivencias, expresados por los estudiantes.

De la misma forma, se investigarán textos, documentos, revistas, periódicos, internet y todo medio que proporcione una guía a fin de poder documentar y fundamentar en el marco teórico, el trabajo propuesto.

Para la aplicación de las encuestas se utilizará cuestionarios dirigidos a estudiantes, docentes y directivos, que contienen preguntas cerradas que debe tener todo instrumento, certificando la validez y la confiabilidad para que el instrumento cumpla con los objetivos planteados.

Se diseñó un instrumento, con el objetivo de receptar la información sobre las incidencias académicas y la aplicación de una guía didáctica bajo metodología andragógica, por lo tanto, se empleará la técnica de la encuesta. El cuestionario está formulado por preguntas cerradas y con aplicación de la escala de Tipo Likert.

Escala de Likert

Es una escala de clasificación, usada generalmente para medir actitudes; permite conocer el grado de acuerdo o desacuerdo que el encuestado tiene a las afirmaciones presentadas como estímulo y tiene 5 categorías (normalmente) de “muy desacuerdo” a “muy de acuerdo”

CUADRO 3
ESCALA TIPO LIKERT

5	Muy de acuerdo	=	Excelente
4	De acuerdo	=	Muy Bueno
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	=	Bueno
2	En desacuerdo	=	regular
1	Muy en desacuerdo	=	Deficiente

Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Para la construcción del instrumento se consideró un plan, en el cual contempla las etapas y pasos seguidos en su diseño y elaboración, según el siguiente esquema elaborado en base al modelo presentado por B. Baldvian de Acosta (1991); citado por Bastidas (1997) Etapas y pasos para la elaboración del instrumento: (Molina, 2013)

CUADRO 4
ETAPAS Y PASOS PARA LA ELABORACIÓN DE INSTRUMENTOS

Etapas	Pasos
Definición de los objetivos y del instrumento	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión y análisis del problema de investigación. • Definición del propósito del instrumento. • Revisión de bibliografía y trabajos relacionados con la construcción del instrumento. • Consulta a expertos en la construcción de instrumentos. • Determinación de la población. • Determinación de los objetivos, contenidos y tipos de ítems del instrumento.
Diseño del instrumento	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de los ítems. • Estructuración de los instrumentos. • Redacción de los instrumentos.
Ensayo piloto del instrumento	<ul style="list-style-type: none"> • Sometimiento del instrumento a juicio de expertos. • Revisión del instrumento y nueva redacción de acuerdo a recomendaciones de los expertos. • Aplicación del instrumento a una muestra piloto.
Elaboración definitiva del instrumento	<ul style="list-style-type: none"> • Impresión del instrumento.

Fuente: B. Baldivian de Acosta (1991); citado por Bastidas (1997) (Molina, 2013)
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Criterios para elaborar la propuesta

La propuesta es la posible solución ante un problema presente, cuyo objetivo es cubrir y satisfacer las insuficiencias de un determinado sector. Se realiza en base a experiencias estudiantiles y de los docentes, así mismo, con la destreza del investigador. La formulación de la propuesta se lleva a

cabo sobre la base de los resultados conseguidos durante el proceso investigativo.

La propuesta parte del diseño de una guía didáctica sobre talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional, las estrategias serán seleccionadas bajo fundamentos y técnicas científicas, el formato de la propuesta a será estructurado con un criterio flexible, factible y útil, para ser puesta en práctica en el contexto áulico.

El trabajo final será puesto a consideración de la Facultad de Comunicación Social de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil con la finalidad de que forme parte de la futura biblioteca.

Esta guía servirá como material de consulta, formación académica de los estudiantes y de quienes apuesten a la superación de la educación.

La propuesta se elaboró cumpliendo con los siguientes parámetros Justificación, fundamentación teórica, objetivos de la propuesta, factibilidad de la propuesta, ejecución de la propuesta, ubicación sectorial y física, descripción de la propuesta, conclusiones, beneficiarios, referencias bibliográficas, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Análisis, interpretación y presentación de resultados

El presente trabajo, está basado en la investigación que se realizó para conocer y plantear una alternativa de solución al problema planteado “incidencias de los procesos de enseñanza–aprendizaje asociadas a la creatividad en la construcción de propuestas visuales en el aula acorde a la realidad social dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil. Propuesta: Creación de Guía didáctica sobre talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional”, se basó en la aplicación de encuestas para la recolección de datos, dirigida a cuatro docentes y 80 estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Los instrumentos se elaboraron por medio de un cuestionario de preguntas cerradas, para conocer el desempeño académico de los docentes. Es decir, estas interrogantes permitieron determinar qué y cuánto conocen los docentes sobre métodos andragógicos, cómo y cuándo se aplican.

Se alcanzó a determinar los motivos del fracaso académico en los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, concluyendo que una de las causas es la necesidad de aplicar una guía didáctica con metodología bajo estrategias cognitivistas y constructivistas

que utilizarán los docentes para mejorar el rendimiento y desarrollo teórico-práctico que emplean en el contexto académico.

Como herramienta de tabulación de datos, se utilizó Microsoft Excel, logrando el procesamiento y presentación de resultados, de esta manera, se pudo conocer el porcentaje de estudiantes que se encuentran en tercer semestre, cuántos hombres y mujeres de la población se tomó para este trabajo de investigación.

Con la información recolectada se podrá justificar el trabajo de investigación, los mismos que serán enunciados estadística, gráfica y analíticamente a continuación.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL TERCER SEMESTRE

Pregunta 1

¿Cree usted que el proceso creativo en los estudiantes está ligado al nivel de práctica de la lectura?

CUADRO 5

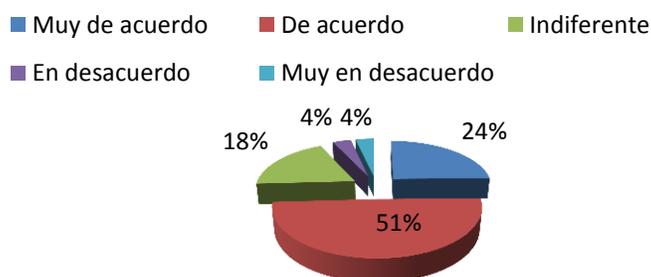
EL PROCESO CREATIVO LIGADO A LA PRÁCTICA DE LA LECTURA

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
01	Muy de acuerdo	19	24%
	De acuerdo	41	51%
	Indiferente	14	18%
	En desacuerdo	3	4%
	Muy en desacuerdo	3	4%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 1

EL PROCESO CREATIVO LIGADO A LA PRÁCTICA DE LA LECTURA



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

La mayoría de los estudiantes consideran que la lectura es fundamental para el proceso creativo, de esta manera, los estudiantes tendrán una visión amplia y sin límites que les permita plasmar creaciones bajo una imaginación fundamentada.

Pregunta 2

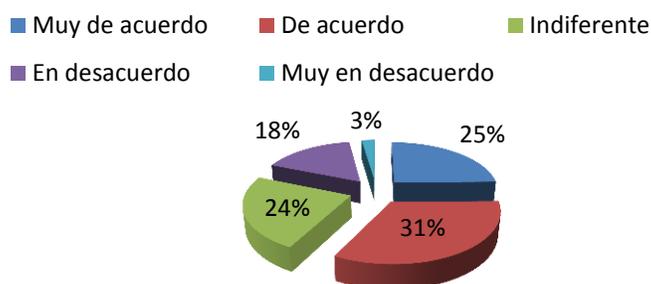
¿Está de acuerdo que el saber dibujar es fundamental para ser diseñador gráfico?

CUADRO 6
EL DIBUJO ES FUNDAMENTAL PARA SER DISEÑADOR GRÁFICO

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
02	Muy de acuerdo	20	25%
	De acuerdo	25	31%
	Indiferente	19	24%
	En desacuerdo	14	18%
	Muy en desacuerdo	2	3%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 2
EL DIBUJO ES FUNDAMENTAL PARA SER DISEÑADOR GRÁFICO



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Existe una variedad de respuestas en relación a lo que significa el saber dibujar. Los estudiantes consideran necesario la habilidad y actividad del dibujo, por otro lado, el 3% no está de acuerdo que esta actividad sea fundamental para ser diseñador gráfico.

Pregunta 3

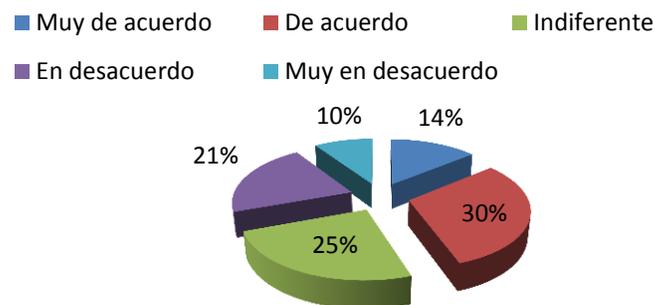
¿Está usted de acuerdo que el estudiante no piensa como diseñador?

CUADRO 7
EL ESTUDIANTE NO PIENSA COMO DISEÑADOR

ÍTEM	ALTERNATIVAS	F	%
03	Muy de acuerdo	11	14%
	De acuerdo	24	30%
	Indiferente	20	25%
	En desacuerdo	17	21%
	Muy en desacuerdo	8	10%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 3
EL ESTUDIANTE NO PIENSA COMO DISEÑADOR



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Según los resultados, la mayoría de los encuestados está de acuerdo que el estudiante no piensa como diseñador, puesto que, el estudiante en ocasiones se limita a diseñar y trabajar sistemáticamente, basándose en lo que ya está creado sin opción a crear nuevas tendencias.

Pregunta 4

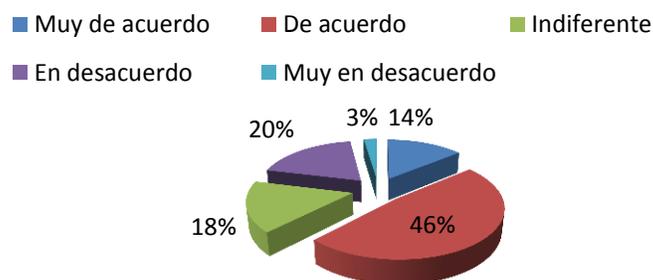
¿Los estudiantes comprenden la enseñanza impartida con la metodología que actualmente utilizan los docentes?

CUADRO 8
ENSEÑANZA IMPARTIDA POR LOS DOCENTES

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
04	Muy de acuerdo	11	14%
	De acuerdo	37	46%
	Indiferente	14	18%
	En desacuerdo	16	20%
	Muy en desacuerdo	2	3%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 4
ENSEÑANZA IMPARTIDA POR LOS DOCENTES



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Los estudiantes están de acuerdo que se está educando para la comprensión, puesto que, el docente se ha preocupado de su cátedra, cumpliendo con la programación curricular, discutiendo e implicando al estudiante, llevando a cabalidad el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 5

¿Cree usted que las estrategias didácticas cognitivistas motivan el aprendizaje del estudiante?

CUADRO 9
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS COGNITIVAS MOTIVAN EL APRENDIZAJE

ÍTEM	ALTERNATIVAS	F	%
05	Muy de acuerdo	23	29%
	De acuerdo	34	43%
	Indiferente	15	19%
	En desacuerdo	6	8%
	Muy en desacuerdo	2	3%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 5
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS COGNITIVAS MOTIVAN EL APRENDIZAJE



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

En su mayoría, los encuestados coinciden que las estrategias didácticas cognitivistas motivan el aprendizaje del estudiante, debido a que, les permite superar las falencias que aparecen durante el aprendizaje, de esta manera, alcanzan un mejor desempeño psico-social y educativo obteniendo la autonomía en la educación.

Pregunta 6

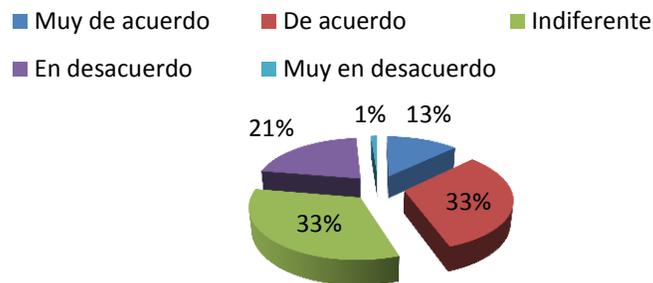
¿Cree usted que los estudiantes muestran poco interés hacia la construcción de propuestas visuales funcionales?

CUADRO 10
CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES FUNCIONALES

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
06	Muy de acuerdo	10	13%
	De acuerdo	26	33%
	Indiferente	26	33%
	En desacuerdo	17	21%
	Muy en desacuerdo	1	1%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 6
CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES FUNCIONALES



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Conforme a los resultados, no existe mayor diferencia entre los que están de acuerdo y aquellos que piensan indiferente, por tanto, la mayoría coincide que existe poco interés en los estudiantes en la construcción de propuestas visuales funcionales.

Pregunta 7

¿Los docentes deben actualizar sus métodos de enseñanza basados en talleres áulicos?

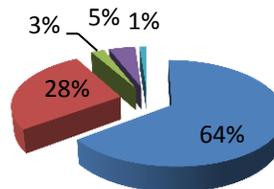
CUADRO 11
ACTUALIZAR ENSEÑANZA BASADA EN TALLERES ÁULICOS

ÍTEM	ALTERNATIVAS	F	%
07	Muy de acuerdo	51	64%
	De acuerdo	22	28%
	Indiferente	2	3%
	En desacuerdo	4	5%
	Muy en desacuerdo	1	1%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 7
ACTUALIZAR ENSEÑANZA BASADA EN TALLERES ÁULICOS

■ Muy de acuerdo ■ De acuerdo ■ Indiferente
■ En desacuerdo ■ Muy en desacuerdo



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Los estudiantes coinciden que los docentes deben actualizar los métodos de enseñanza basados en talleres áulicos, para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 8

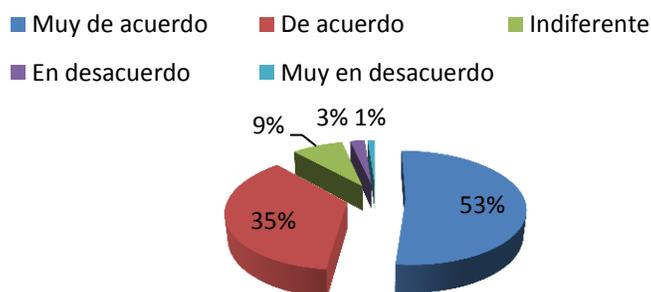
¿Es importante contar con una guía didáctica para el desarrollo de estrategias en el contexto áulico?

CUADRO 12
ES IMPORTANTE CONTAR CON UNA GUÍA DIDÁCTICA

ÍTEM	ALTERNATIVAS	F	%
08	Muy de acuerdo	42	53%
	De acuerdo	28	35%
	Indiferente	7	9%
	En desacuerdo	2	3%
	Muy en desacuerdo	1	1%
TOTAL		80	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 8
ES IMPORTANTE CONTAR CON UNA GUÍA DIDÁCTICA



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

La mayoría de los encuestados están muy de acuerdo que es importante contar con una guía didáctica para el desarrollo de estrategias en el contexto áulico, debido a que mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 9

¿Considera usted adecuada la aplicación de una guía con estrategias didácticas como ayuda para aprender a diseñar?

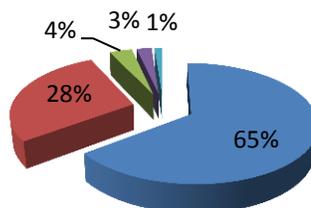
CUADRO 13
APLICACIÓN DE GUÍA PARA APRENDER A DISEÑAR

ÍTEM	ALTERNATIVAS	F	%
09	Muy de acuerdo	52	65%
	De acuerdo	22	28%
	Indiferente	3	4%
	En desacuerdo	2	3%
	Muy en desacuerdo	1	1%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 9
APLICACIÓN DE GUÍA PARA APRENDER A DISEÑAR

■ Muy de acuerdo ■ De acuerdo ■ Indiferente
■ En desacuerdo ■ Muy en desacuerdo



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Los encuestados consideran adecuada la aplicación de una guía con estrategias didácticas como ayuda para aprender a diseñar. Es decir, coinciden que con la ejecución de esta guía los estudiantes contarán con alternativas en pro del proceso creativo.

Pregunta 10

¿Está usted de acuerdo que con la aplicación de una guía didáctica sobre talleres áulicos se renovará el proceso de enseñanza – aprendizaje?

CUADRO 14

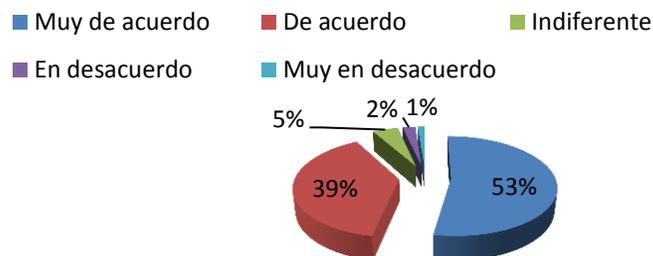
LA GUÍA RENOVARÁ EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

ÍTEM	ALTERNATIVAS	F	%
10	Muy de acuerdo	42	53%
	De acuerdo	31	39%
	Indiferente	4	5%
	En desacuerdo	2	2%
	Muy en desacuerdo	1	1%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 10

LA GUÍA RENOVARÁ EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE



Fuente: Encuesta a los estudiantes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

La mayoría está de acuerdo que se renovará el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la aplicación de la guía didáctica sobre talleres áulicos se pretende tentativamente superar las incidencias que se presentan en el desarrollo de los procesos académicos.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA CARRERA

Pregunta 11

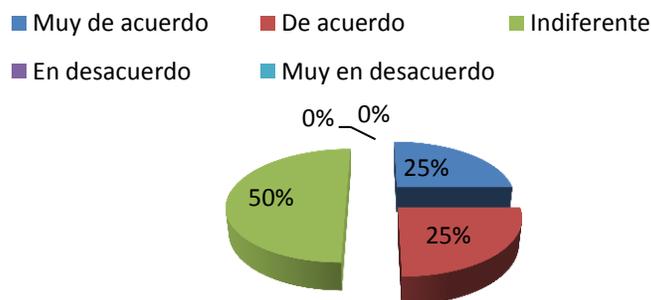
¿Cree usted que el proceso creativo en los estudiantes está ligado al nivel de práctica de la lectura?

CUADRO 15
EL PROCESO CREATIVO LIGADO A LA PRÁCTICA DE LA LECTURA

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
01	Muy de acuerdo	1	25%
	De acuerdo	1	25%
	Indiferente	2	50%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 11
EL PROCESO CREATIVO LIGADO A LA PRÁCTICA DE LA LECTURA



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Al 50% de los encuestados le es indiferente que el proceso creativo en los estudiantes está ligado al nivel de práctica de la lectura.

Pregunta 12

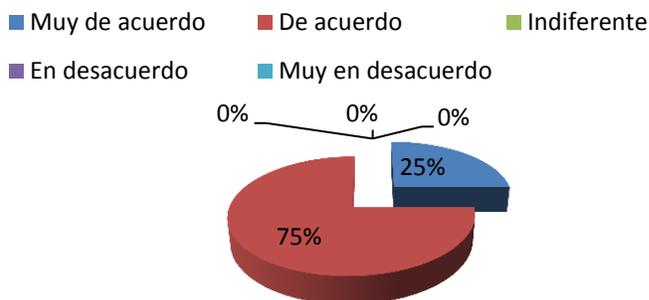
¿Está de acuerdo que el saber dibujar es fundamental para ser diseñador gráfico?

CUADRO 16
DIBUJAR ES FUNDAMENTAL PARA SER DISEÑADOR GRÁFICO

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
02	Muy de acuerdo	1	25%
	De acuerdo	3	75%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 12
DIBUJAR ES FUNDAMENTAL PARA SER DISEÑADOR GRÁFICO



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

La mayoría de los docentes encuestados están de acuerdo que el saber dibujar es fundamental para ser diseñador gráfico, considerando esta actividad como primordial en la carrera.

Pregunta 13

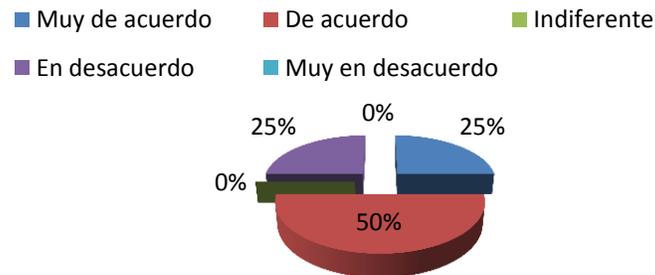
¿Está usted de acuerdo que el estudiante no piensa como diseñador?

CUADRO 17
EL ESTUDIANTE NO PIENSA COMO DISEÑADOR

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
03	Muy de acuerdo	1	25%
	De acuerdo	2	50%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	1	25%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 13
EL ESTUDIANTE NO PIENSA COMO DISEÑADOR



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

El 50% de los encuestados están de acuerdo que los estudiantes no piensan como diseñador, es decir, el no pensar como diseñador responde solo a la demanda académica, bloqueándose al momento de elaborar sus propuestas visuales bajo el argumento de la desmotivación y la preparación inconsistente.

Pregunta 14

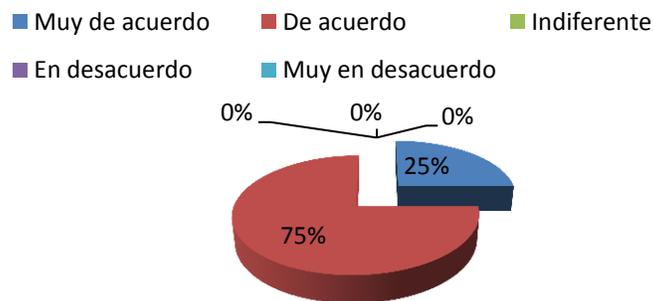
¿Los estudiantes comprenden la enseñanza impartida con la metodología que actualmente utilizan los docentes?

CUADRO 18
ENSEÑANZA IMPARTIDA POR LOS DOCENTES

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
04	Muy de acuerdo	1	25%
	De acuerdo	3	75%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 14
ENSEÑANZA IMPARTIDA POR LOS DOCENTES



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

El 75% de los docentes están de acuerdo Los estudiantes comprenden la enseñanza impartida con la metodología que actualmente utilizan los docentes.

Pregunta 15

¿Cree usted que las estrategias didácticas cognitivistas motivan el aprendizaje del estudiante?

CUADRO 19
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS COGNITIVAS EN EL ESTUDIANTE

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
05	Muy de acuerdo	4	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 15
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS COGNITIVAS EN EL ESTUDIANTE



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

En la actualidad, se pretende implementar estrategias didácticas que permitan la construcción de rutas alternativas motivando a los estudiantes en la construcción de propuestas visuales, brindando las herramientas necesarias a los estudiantes y de esta manera tanto docentes como estudiantes trabajan en equipo.

Pregunta 16

¿Cree usted que los estudiantes muestran poco interés hacia la construcción de propuestas visuales funcionales?

CUADRO 20

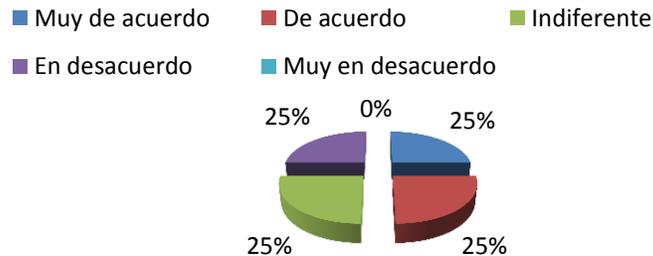
POCO INTERÉS EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
06	Muy de acuerdo	1	25%
	De acuerdo	1	25%
	Indiferente	1	25%
	En desacuerdo	1	25%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 16

CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES FUNCIONALES



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

De acuerdo a los encuestados, hay una igualdad en los resultados, el 25% indica estar muy de acuerdo, debido a que en la actualidad el diseño gráfico está asociado a términos comerciales y estéticos, por tanto, no ayuda a que los estudiantes sean innovadores y desarrollen la creatividad propia, es decir, los estudiantes se han acostumbrado a trabajar sobre lo que ya existe, sin tener producciones asociadas al diseño gráfico.

Pregunta 17

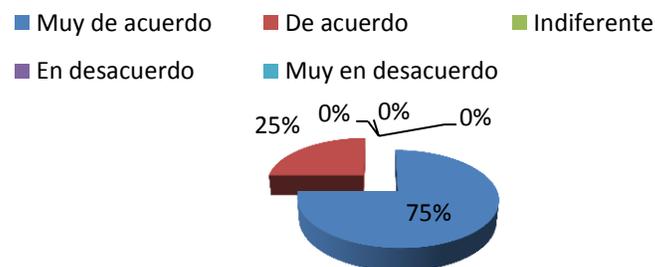
¿Los docentes deben actualizar sus métodos de enseñanza basados en talleres áulicos?

CUADRO 21
ACTUALIZAR ENSEÑANZA BASADA EN TALLERES ÁULICOS

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
07	Muy de acuerdo	3	75%
	De acuerdo	1	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 17
ACTUALIZAR ENSEÑANZA BASADA EN TALLERES ÁULICOS



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

La mayoría de docentes encuestados con un 75%, reflejan estar muy de acuerdo en que se deban actualizar las metodologías académicas basados en talleres áulicos en para un óptimo aprendizaje por parte de los estudiantes.

Pregunta 18

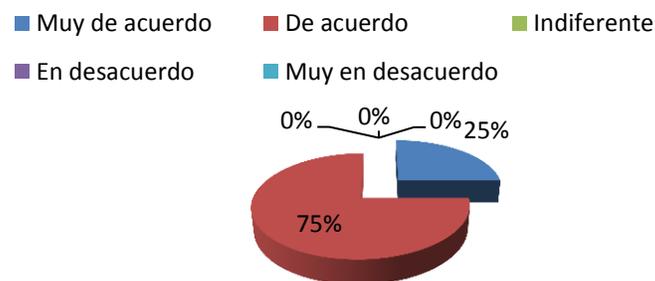
¿Es importante contar con una guía didáctica para el desarrollo de estrategias en el contexto áulico?

CUADRO 22
ES IMPORTANTE CONTAR CON UNA GUÍA DIDÁCTICA

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
08	Muy de acuerdo	1	25%
	De acuerdo	3	75%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 18
ES IMPORTANTE CONTAR CON UNA GUÍA DIDÁCTICA



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

El 75% está de acuerdo, puesto que, esta guía didáctica le permite al estudiante pensar como diseñador mas no como estudiante de diseño, además ayuda a los estudiantes a discernir entre los aprendizajes aprendidos y las carencias que posee de ciertos aprendizajes.

Pregunta 19

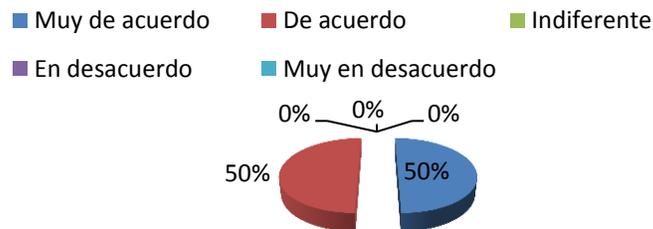
¿Considera usted adecuada la aplicación de una guía con estrategias didácticas como ayuda para aprender a diseñar?

CUADRO 23
APLICACIÓN DE GUÍA PARA APRENDER A DISEÑAR

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
09	Muy de acuerdo	2	50%
	De acuerdo	2	50%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 19
APLICACIÓN DE GUÍA PARA APRENDER A DISEÑAR



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Los docentes encuestados indicaron estar muy de acuerdo con la aplicación de una guía para aprender a diseñar, es decir, que es importante que los docentes de la carrera de diseño gráfico impliquen a los estudiantes a desarraigar las enseñanzas tradicionalistas que no permiten en ciertos casos la evolución del estudiante en el contexto académico.

Pregunta 20

¿Está usted de acuerdo que con la aplicación de una guía didáctica sobre talleres áulicos se renovará el proceso de enseñanza – aprendizaje?

CUADRO 24

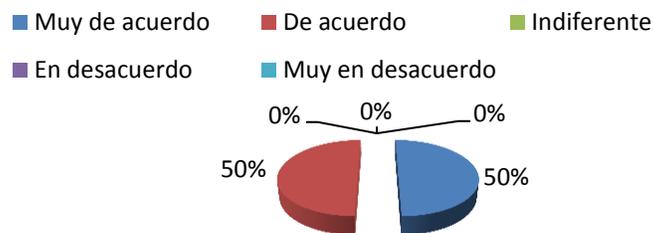
LA GUÍA RENOVARÁ EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

ÍTEM	ALTERNATIVA	F	%
10	Muy de acuerdo	2	50%
	De acuerdo	2	50%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		4

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

GRÁFICO 20

LA GUÍA RENOVARÁ EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Los docentes de la carrera de diseño gráfico están muy de acuerdo con la aplicación de una guía didáctica sobre talleres áulicos se renovará el proceso de enseñanza – aprendizaje, por tanto, los docentes confían en la evolución y lo trascendental de la guía, proyectándose en los cambios en pro de los docentes y estudiantes.

INFORMACIÓN ESPECÍFICA

a) ¿Cree usted que los estudiantes muestran poco interés hacia la construcción de propuestas visuales funcionales?

De acuerdo a los encuestados, el 33% de estudiantes están de acuerdo que existe poco interés, debido a que en la actualidad el diseño gráfico está asociado a términos más mercantilistas, estéticos y al diseño bonito, por tanto, no ayuda a que los estudiantes sean innovadores y desarrollen la creatividad propia. El no pensar como diseñador responde a la demanda académica, bloqueándose al momento de elaborar sus propuestas visuales bajo el argumento de la desmotivación.

b) ¿Está usted de acuerdo que con la aplicación de una guía didáctica sobre talleres áulicos se renovará el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Los docentes de la Carrera de Diseño Gráfico están muy de acuerdo con la aplicación de una guía didáctica sobre talleres áulicos se renovará el proceso de enseñanza – aprendizaje. Es importante mencionar que con la aplicación de esta guía didáctica se integrará un proceso de aprendizaje significativo, abandonando las enseñanzas sistematizadas y dando lugar a la evolución de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Discusión de los resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos por los estudiantes y docentes, es evidente que el sistema académico de la Carrera de Diseño Gráfico necesita de una actualización en los procesos de enseñanza-aprendizaje, la

mayoría concuerda que se debería aplicar una guía didáctica sobre talleres áulicos con metodologías andragógicas para el aprendizaje significativo del estudiante.

La implementación de una guía didáctica será trascendental para el desarrollo creativo del estudiante, debido a que está fundamentada bajo una extenuante investigación científica, la cual va a generar conocimientos asentados en la realidad social y aportará con nuevas rutas orientadoras que permitirá la autonomía y competencia académica dentro del contexto áulico como también en el campo profesional.

4.2 Respuestas a las interrogantes de la investigación

1. ¿Qué entienden los estudiantes sobre los proceso de enseñanza– aprendizaje?

No todos los estudiantes entienden lo mismo sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje. Pero de manera general, como punto de partida, concuerdan que es la manera de enseñar y aprender por medio del acto didáctico.

2. ¿Qué entienden los estudiantes por creatividad?

El estudiante entiende por creatividad la capacidad de inventar, ingeniar y producir situaciones de origen imaginario, vinculando el desarrollo de habilidades y destrezas físicas.

3. ¿Sabe el estudiante como elaborar un diseño creativo y funcional?

La situación académica respecto a la creatividad funcional del estudiante tiene un déficit muy elevado, debido a que la mayoría no están consiente sobre cómo elaborar un diseño creativo que funcione.

4. ¿Conoce el estudiante los pasos para crear una propuesta visual?

El estudiante se encuentra despreocupado al momento de estructurar, componer y crear una propuesta visual original. Por tanto, no cuentan con una guía que los orienten a seguir un paso a paso para alcanzar la funcionalidad de una propuesta.

5. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de los estudiantes al momento de elaborar propuestas visuales acorde a la realidad social?

Las fortalezas se sitúan indiscutiblemente en la destreza al dibujar y su habilidad para manejar un software de diseño. Las debilidades radican en el poco interés a la lectura, la investigación respecto al diseño gráfico, la recopilación de datos, la interpretación de la información y la solución de problemas para estructurar propuestas de acorde a la realidad social.

6. ¿Conoce el estudiante sobre los talleres áulicos realizados en la Carrera de Diseño Gráfico?

El estudiante si conoce sobre talleres áulicos en la carrera y piensa

que estos se deben aplicar continuamente de manera didáctica entre el docente y estudiante. De esta manera, se evolucionará el conocimiento teórico y la práctica-experimental dentro del aula de clase.

7. ¿De qué manera influyen los talleres áulicos en los estudiantes?

Los talleres áulicos influyen de manera positiva en el estudiante, promoviendo la sociabilización, recreación y trabajo grupal. Por consiguiente, se evita la deserción estudiantil dentro del aula de clase.

8. ¿Los docentes imparten sus clases de manera didáctica?

No todos, hay docentes que todavía imparten sus cátedras de manera tradicional y sistemática.

9. ¿Cuál es la mayor problemática académica por la que atraviesan los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico?

Su mayor problemática radica en el mal uso de los recursos tecnológicos, el cual distrae los intereses del estudiante.

10. ¿Los estudiantes están de acuerdo que las clases se generen bajo la modalidad teórica-práctica?

Los estudiantes necesitan de manera urgente que las clases se dicten bajo la modalidad teórica-práctica. Es importante, que los docentes consideren a corto plazo la aplicación de talleres en el aula para incrementar el desarrollo de estrategias cognitivas andragógicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se logró demostrar que la mayoría de la población encuestada, tanto docentes como estudiantes, están totalmente de acuerdo en la ejecución este proyecto de investigación en la Carrera de Diseño Gráfico.
- Se observó cierta discrepancia por parte de un mínimo grupo de estudiantes, oponiéndose a los cambios que la metodología académica en la carrera de diseño gráfico necesita para optimizar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- En la carrera no se ha estimado la aplicación de una guía didáctica con metodologías andragógicas y estrategias cognitivas prácticas-experimentales en la cual puedan formar parte de la estructura del proceso de enseñanza–aprendizaje, por medio de los docentes a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.
- Las estrategias y talleres áulicos implementados en la guía no han sido empleados en el aula de clases por los docentes, según los estudiantes.

- Los docentes consideran estar muy de acuerdo de que se enseñe bajo la modalidad aula-taller.
- Los docentes de la carrera con mayor experiencia en el territorio del diseño gráfico, indican que es necesaria la didáctica en los estudiantes.
- Los estudiantes se encuentran desmotivados por las metodologías empleadas por parte de los docentes.
- Los docentes de la carrera consideran necesario renovar y evolucionar el proceso creativo para el aprendizaje significativo en el estudiante.
- Según los estudiantes, la metodología aplicada por los docentes, crea un ambiente de estrés y desmotivación, provocando en muchas ocasiones la ausencia estudiantil en las aulas de clase.
- Los estudiantes serán los futuros egresados y profesionales de la Carrera de Diseño Gráfico, es por esta razón que las autoridades deben considerar importante la aplicación de una guía didáctica que evolucione el aula-taller y a la vez el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto de los docentes como de los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

- Por consiguiente, se recomienda la ejecución inmediata a corto plazo de la propuesta que consiste en la aplicación de una guía didáctica sobre talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional.

- Se sugiere que la autoridad de la Carrera de Diseño Gráfico, promueva la aplicación de este proyecto por medio de los docentes.
- Se aconseja aplicar la guía para optimizar la estructura del proceso creativo en los estudiantes.
- Para justificar la aplicación de la guía, esta actualizará de manera eventual el proceso de enseñanza por parte del docente.
- Se espera que con la ejecución de la guía, las autoridades y los docentes perciban los cambios que ocurren al momento de trabajar un aula-taller.
- Con la aplicación de la guía bajo métodos andragógicos, se espera renovar el ambiente académico, el interés y la sociabilización e interacción entre docente y estudiante dentro y fuera del aula de clases, evitando así el abandono estudiantil.
- Se propone que las autoridades elijan a los docentes del conocimiento creativo, para que se encarguen de la aplicación de la guía didáctica.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

5.1 Título de la propuesta

Creación de una guía didáctica sobre talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional.

5.2 Justificación

Debido a la dificultad gráfica que muestran los estudiantes y al poco interés en los procesos estructurales para la construcción visual de afiches y carteles, se llegó a la necesidad de diseñar una guía didáctica visual sobre la aplicación de talleres áulicos dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

La elaboración de una guía creativa y funcional permitirá al estudiante adquirir conocimientos sobre nuevas tendencias gráficas y procesos didácticos para aplicar en la elaboración de propuestas visuales y a la vez instruir con información investigativa de acuerdo al contexto que ayudará al estudiante a trabajar bajo una fundamentación técnico-académica. Una guía que permite el desarrollo creativo y dinámico entre docente-estudiante, que por medio de talleres áulicos claros, precisos y según los resultados de la propuesta aplicada a los estudiantes del tercer semestre de la carrera de diseño gráfico, es el entorno apropiado para llevarla a cabo.

Afirmados en el compromiso social que posee todo diseñador gráfico en comunicar mensajes claros, directos, funcionales y de ir transformando una nueva conceptualización de diseño gráfico sostenible, se considera a este proyecto como un aporte fundamental y original para los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

5.3 Fundamentación

Guía didáctica

La guía didáctica se presenta como un instrumento único e importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, evolucionando de manera dinámica el aula-taller. Basado en metodologías andragógicas bajo el manejo de estrategias didácticas creativas, ayuda a la interacción entre el docente y estudiante, formando un ambiente de sociabilidad, competencia y autonomía.

El cognitivismo

Según (Jonassen, 1991) las teorías cognitivas se encargan de conceptualizar los procesos del aprendizaje del estudiante, ocupándose en recibir, organizar, almacenar y localizar la información. El aprendizaje se relaciona, tanto en lo que hacen los estudiantes, como en lo que saben y cómo lo reciben. En síntesis, el método cognitivo se centra en las agilidades mentales que el estudiante realiza, produciendo una respuesta y reconociendo un proceso de organización mental, la planificación de estrategias y la formulación de objetivos determinados. (Shuell, 1986)

El constructivismo

Los estudiantes no guardan en su memoria los conocimientos adquiridos del entorno donde se encuentran; convenientemente edifican definiciones particulares del mundo que los rodea basándose en las costumbres e interacciones propias. En efecto, los símbolos internos están continuamente abiertos al cambio. No existe una situación ecuánime en el cual los estudiantes se esfuercen por aprender. En cuestión, el conocimiento surge en argumentos que le son específicos. Por lo tanto, para entender el aprendizaje que se ha desarrollado en el estudiante, corresponde evaluar la práctica en su totalidad. (Bednar et al. 1991)

Talleres áulicos

Santillán (2011), sostiene que el taller en las aulas de clase, es el elemento teórico-práctico perfecto para imaginar, formalizar, gestionar y hacer crecer la productividad en el aula. La característica del taller en clase se fundamenta en un pensamiento constructivista del conocimiento inteligente. Podemos decir que el taller áulico tiene diferentes matices, aunque pueden coincidir en dos aspectos centrales como lo es el conocimiento para la construcción en grupo y la obediencia de la teoría en la práctica. Santillán (2011) determina que, se obtienen niveles excelentes de alto rendimiento bajo la modalidad de taller áulico cuando las actividades se relacionan estrechamente con el aprendizaje. Ej: expresar al estudiante; que se va a ensayar, probar o experimentar, produce un interés único, en cambio dar disposiciones autoritarias y específicas resta rendimiento y comodidad en el estudiante esperando que su aprendizaje sea dinámico.

La creatividad

Rodríguez, (2010) considera que la creatividad es una fisionomía propia de originalidad y naturalidad, toda persona, es creativo en mayor o menor medida. Esta consideración priva a la creatividad como un aspecto frívolo y periódico de la conducta del ser humano, puesto que posee generalidades y puede ser comparada desde las habilidades de un niño con las grandes obras de un artista. En el diseño gráfico, la creatividad es un desarrollo de comprobación de información y de comunicación de los resultados, transformándose en un espacio de investigación que se genera dentro de una persona. Se descarta completamente de que hay personas que nacen creativas. "La personalidad creativa se hace, no nace".

Diseño gráfico

Concebir la idea sobre lo que significa diseño no es sólo pensar en el papel que desempeñan el contenido y la forma, sino revelar que también el diseño es un comentario, observación, estudio, un punto de vista, opinión y una responsabilidad social (Rand, 1993).

Diseñar no solo es una actividad de editar imágenes, trazar, ensamblar u ordenar: también en es añadir significado y valor, simplificar, iluminar, modificar, aclarar, teatralizar, sintetizar, convencer y quizá lo más importante enganchar y entretener al espectador (Rand, 1993). El término diseño es el inicio, final, la causa, el beneficio y el resultado de la imaginación (Rand, 1993).

El significado de la palabra "diseño gráfico" está sometido a una larga serie de interpretaciones. La palabra "diseño" representa el proceso de

ingeniar, bosquejar, seleccionar, programar y constituir una serie de conocimientos a fin de crear nuevas comunicaciones visuales. El verbo "diseñar" se usa en dependencia al proceso señalado y no en semejanza al dibujo, aunque esta acción puede ser parte de esta actividad. El término "gráfico" precisa a la palabra "diseño", y la relaciona con la innovación de propuestas visuales destinadas a transmitir y comunicar determinados mensajes. Por consiguiente, "gráfico" no necesariamente significa figuras, dibujos, grabados, ornamentos o grafismos, como si puede ser el caso en otras actividades. Entonces, para lograr un significado apropiado y lógico, se podría señalar que el diseño gráfico, visto como una acción o actividad, es el hecho de inventar, disponer, ilustrar, proyectar y construir comunicaciones por medio de propuestas visuales, orientadas a transmitir determinados mensajes a un espectador o grupos objetivos. "El diseño gráfico, es un producto creado por esa actividad".

Funcionalidad del diseño gráfico

El Diseño Gráfico efectúa la función de transmitir un determinado mensaje acerca de una idea, producto, marca o empresa. Este necesita la creación y traslado de una comunicación clara en competencia con otros estímulos visuales (afiches, folletos, revistas o carteles) atrayendo el interés y reteniendo la atención del espectador. Para entusiasmar al público la ilustración debe producir un estímulo visual suficientemente impactante para sobresalir del ambiente en el que se encuentra, diferenciándose por medio de contrastes, significado de la imagen, tema, contenido y color que se puedan relacionar con los intereses del espectador.

La funcionalidad de todo diseño consiste en la velocidad y claridad con que llega el mensaje, cumpliendo un rol fundamental con la fuerza visual

y el significado de las percepciones con la que deba llegar el contenido del mensaje. En esta guía didáctica y sugestiva, el docente y estudiante podrán interactuar en el aula con la finalidad de obtener resultados profesionales sobre como diseñar y lograr que el diseño del estudiante funcione.

5.4 Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Realizar talleres áulicos que favorezcan el desarrollo creativo en los estudiantes, bajo una estructura de procesos apropiados para la elaboración de propuestas visuales funcionales. Dirigido a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Objetivos específicos

- Construir propuestas visuales creativas y funcionales por medio de talleres áulicos que permitan el desarrollo innovativo bajo una estructura de procesos originales.
- Lograr el desarrollo investigativo, cognitivo y constructivista de cada estudiante al momento de resolver un problema visual.
- Promover la interacción y dinamismo en el aula de clases entre los estudiantes y el docente.

5.5 Importancia

La propuesta de una guía didáctica sobre talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional es una necesidad, pues ayudará a impulsar a los estudiantes a descubrir nuevas formas de hacer diseño gráfico, rompiendo procesos repetitivos, creando de manera ágil y dinámica propuestas visuales que cubran la satisfacción académica y profesional de cada estudiante.

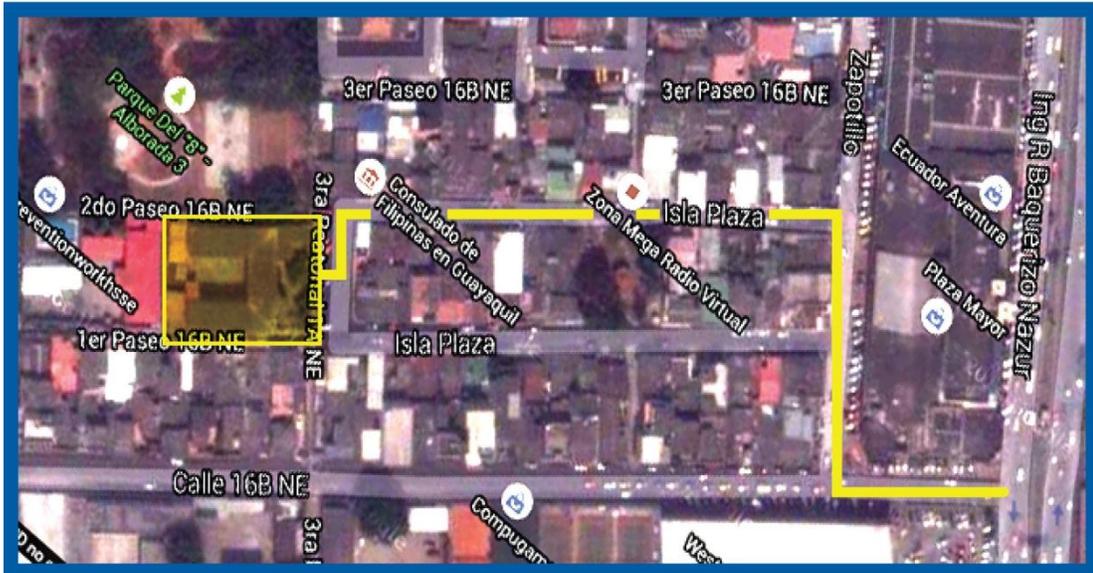
Lo importante de la reciente propuesta es que al lograr los objetivos presentados, se optimizará el desarrollo creativo de los estudiantes el cual se verá reflejado en las propuestas visuales con criterio gráfico profesional que realicen y por tanto lograr estar aptos para integrarse a una sociedad competitiva.

La Importancia de esta propuesta desde el punto de vista social, es que los estudiantes ya no emplearán de manera sistemática y muy limitada el proceso del diseño gráfico, sino que sus intereses por crear e investigar nuevas tendencias gráficas se incrementará, de esta manera se fortalecerá la relación entre el docente, estudiante y la sociedad como profesional del diseño gráfico.

En tal virtud, la presente propuesta tiene como objetivo fusionar el trabajo técnico-práctico profesional del estudiante, integrando el desarrollo cognitivista y constructivista que será de gran utilidad para su formación competitiva y por ende el docente cumple un rol muy importante para poner en marcha la presente propuesta.

5.6 Ubicación sectorial y física

IMAGEN 1 UBICACIÓN SECTORIAL VISTA SATÉLITE



Fuente: Google Maps
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

El lugar donde se llevará a cabo la presente propuesta; se encuentra localizado en la siguiente dirección: Alborada Tercera Etapa, Manzana C1, Solares 7 y 8. Atrás de Plaza Mayor (antiguo colegio San Judas Tadeo).

Información Principal

- **Dirección:** La Alborada Tercera Etapa, Manzana C1, Solares 7 y 8. Atrás de Plaza Mayor.
- **Ubicación:** ECUADOR, GUAYAS, Guayaquil, Parroquia Tarqui.
- **Teléfono:** 04- 264-3991

5.8 Descripción y estructura de la propuesta

Introducción

El ser humano ha tenido siempre la necesidad de comunicar sus ideas a la sociedad a través del Diseño Gráfico, siendo esta una profesión que abarca muchas habilidades, disciplinas y herramientas diferentes. Por consiguiente, la educación superior tiene la obligación de cuidar la eficacia y calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje que imparten los docentes, este proceso debe ser significativo e integral para los estudiantes.

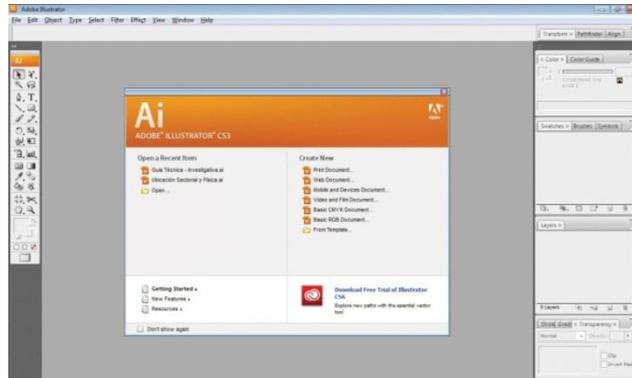
De esta manera, se propone a los estudiantes del tercer semestre en la Carrera de Diseño Gráfico, realizar talleres áulicos que los orienten a imaginar y crear nuevas tendencias de diseños para fortalecer sus cualidades bajo el imperativo de estudiantes innovadores, favoreciendo un contexto de sociabilización y una dialéctica entre docente y estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula de clases.

Por esta razón, es importante adquirir el conocimiento necesario sobre las metodologías académicas que ayudan al educando a transmitir nuevas habilidades para que el estudiante logre un protagonismo en el aula de clases y fuera de ella. De tal manera que se trabajará con modelos pedagógicos que permitan desarrollar un conocimiento existencial y funcional bajo procesos de enseñanza-aprendizaje de carácter cognitivista y constructivista, el cual exige la evolución de la inteligencia y la práctica experimental en el diseño gráfico.

Software donde se trabajó la propuesta

IMAGEN 3

INTERFAZ DEL SOFTWARE *ADOBE ILLUSTRATOR CS3*

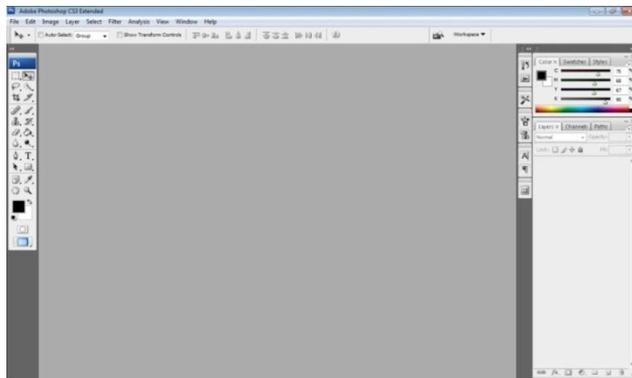


Fuente: Captura de pantalla del software Adobe Illustrator CS3
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Adobe Illustrator CS3, editor de gráficos vectorial para la estructuración, diagramación y organización del contenido en la guía.

IMAGEN 4

INTERFAZ DEL SOFTWARE *ADOBE PHOTOSHOP CS3*



Fuente: Captura de pantalla del software Adobe Photoshop CS3
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Adobe Photoshop CS3, editor de gráficos para la incorporación, producción y edición de las imágenes, permitiendo retocar fotografías y gráficos adecuándolos al contexto deseado.

Estructuración de la identidad de la propuesta

Tipografía

La tipografía que se integró en la propuesta considerando la necesidad de una excelente comprensión y lectura del contenido expuesto en la guía didáctica proporcionada a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, es la Century Gothic, de tipo Sans Serif palo seco, por tener características que permiten una fácil legibilidad debido a que es grande y espaciosa, es una tipografía de estilo simple y contemporánea.

Century gothic

Según Paul Rand (2011) Century Gothic es un tipo de letra sans-serif geométrica diseñado para Monotype Imaging en 1991. Century Gothic se inspira De Sol Hess Twentieth Century, que fue elaborado entre 1937 y 1947 para la Lanston Monotype Company como una versión de la exitosa tipografía Futura, pero con una mayor altura x-y más aún anchura del trazo. La cara Century Gothic es distinto por su minúscula de un solo piso a y g.

Century Gothic está más estrechamente relacionado con Avant Garde Gótico, diseñado por Herb Lubalin, y puesto en libertad por la Internacional Tipo de letra Corporation (ITC) en 1970. Century Gothic es similar a Avant Garde en su geometría pura, y no posee la sutil variación en el grosor del trazo que se encuentra en cualquiera de Futura o XX Century. Sin embargo, se diferencia de Avant Garde en que Century Gothic no tiene un descensor en minúsculas.

Century Gothic resulta ser útil para titulares en carteles, puesto que a gran tamaño su simplicidad permite una rápida lectura, se utiliza para redactar pequeños bloques de texto informativos y de manera importante es empleada en libros.

Century Gothic Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!"#\$%&/()=?i¿''+'{-.,:;_[]""*

Century Gothic Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!"#\$%&/()=?i¿''+'{-.,:;_[]""*

Iconografía

El imagotipo describe la conectividad entre el hemisferio izquierdo y derecho del cerebro, llevando a cabo el pensamiento lateral e introduciendo el concepto de metodología cognitivista y constructivista aplicadas en la guía, entrelazando líneas discontinuas que simulan el sistema nervioso del cerebro humano.

Bajo el concepto de creatividad, unificación y uso correcto del lenguaje gráfico, por medio de líneas, rectángulos y círculos, se proyecta un estilo comunicativo que transmite veracidad, confianza, sobriedad, seguridad y sobre todo capacidad de síntesis, logrando así una identidad perfecta desde el punto de vista constructivista.

IMAGEN 5 COMPOSICIÓN DEL IMAGOTIPO



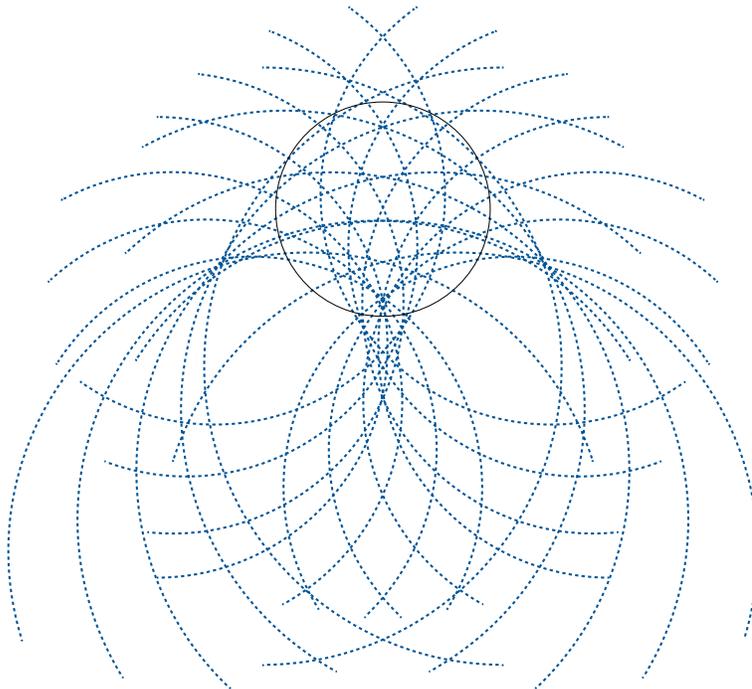
Fuente: Composición del imagotipo
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Construcción geométrica de los elementos del imagotipo

Para la composición del imagotipo se integraron las primeras formas trazadas por el hombre, como son los círculos, líneas y cuadrados, consiguiendo ser memorable y fácil de reconocer por el espectador.

Círculo: Forma básica que en nuestra identidad transmite confianza, actividad, movimiento y el dinamismo con el cual se caracteriza la presente guía.

IMAGEN 6 CONSTRUCCIÓN DEL SÍMBOLO



Fuente: Construcción del símbolo
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Línea: Elemento básico formado por la unión de varios puntos en continuación, su presencia en el imagotipo expresa energía, dirección, y movimiento, permitiendo al imagotipo separar el símbolo del logotipo.



Línea segmentada o discontinua: Elemento que en el imagotipo convergen desde distintos puntos de fuga, aportando con el volumen que necesita el círculo y en conjunto con las curvas simulan el efecto de movimiento determinando lo dinámico.



Rectángulo horizontal: Forma básica que en el imagotipo representa la estabilidad permanente, solidez y equilibrio, forjando que la mirada del espectador camine horizontalmente de un lado a otro permitiendo leer su contenido textual.



Cabe mencionar que la misma línea visual establecida en el imagotipo también se distribuyó en toda las páginas de la propuesta.

Diagramación del imagotipo

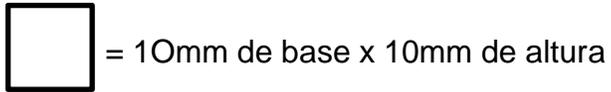


IMAGEN 7 DIAGRAMACIÓN DEL IMAGOTIPO



Fuente: Diagramación del imagotipo
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Color

Para la elección del color en el imatipo se consideró el criterio monocolor, designando al azul como color primario y apropiado para simbolizar inteligencia, energía, verdad y confianza, este color brinda valor a la guía y también caracteriza su innovación.

Como lo describe la psicología del color, el color azul, expresa conocimiento, confianza, seriedad y profesionalismo, es un color utilizado para persuadir a los espectadores a depositar su confianza en él.

Según la teoría del color, el color azul, es distintivo de profundidad, frío e Inmaterial. Por otro lado, la sensación de tranquilidad que transmite el azul atrae favorablemente al espectador.

La importancia en el uso del color es fundamental para el reconocimiento del imatipo. Su adaptación en el sistema de color cuatricromía y RGB se muestran a continuación.

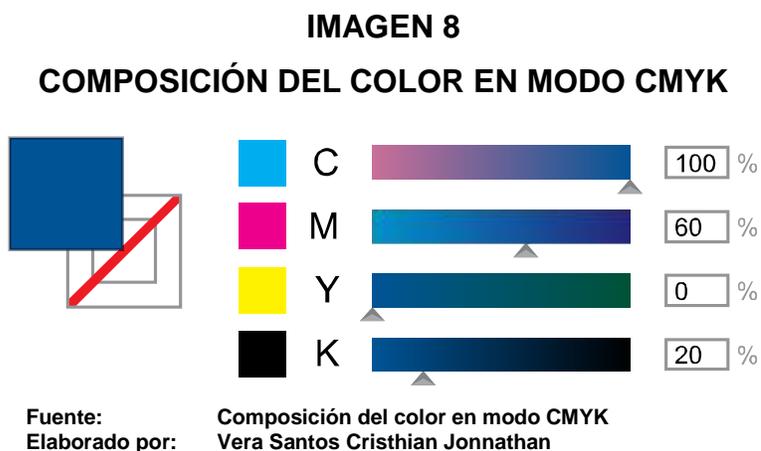
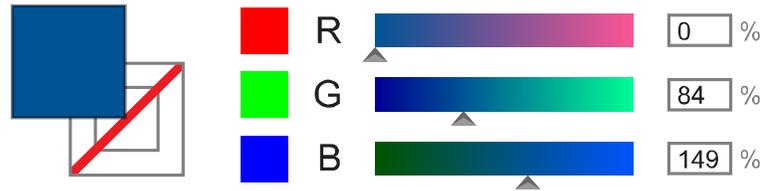


IMAGEN 9

COMPOSICIÓN DEL COLOR EN MODO RGB



Fuente: **Composición del color en modo RGB**
 Elaborado por: **Vera Santos Cristhian Jonnathan**

Dimensiones de guía didáctica

Las medidas utilizadas en la presente guía didáctica se dan bajo el Sistema Cegesimal de Unidades basado en el centímetro. Se empleará una dimensión de 22x21cm para una carilla, la cual en guía abierta su extensión será de 44x21cm aprox.

IMAGEN 10

DIMENSIONES EXTERNAS DE GUÍA DIDÁCTICA

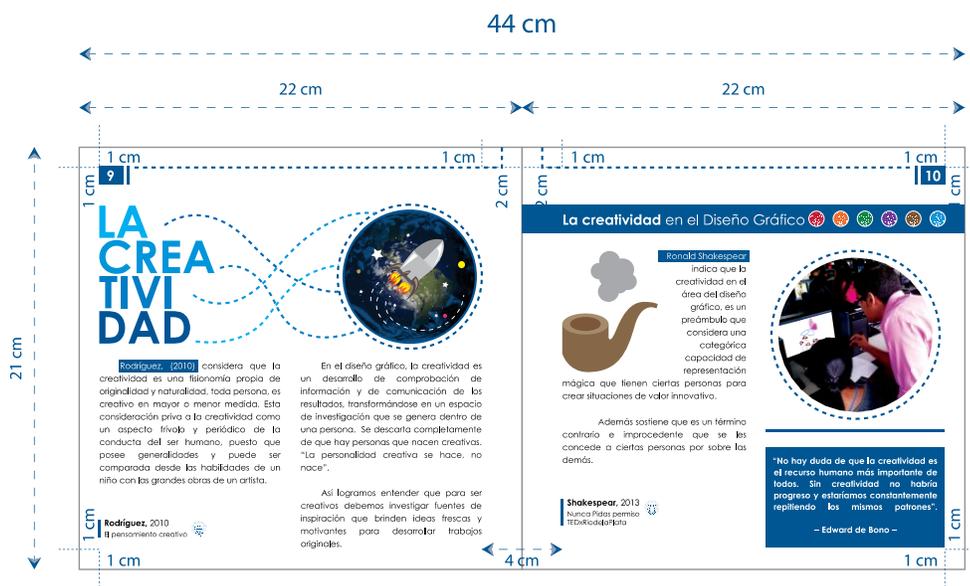


Fuente: **Dimensiones externas de guía didáctica**
 Elaborado por: **Vera Santos Cristhian Jonnathan**

Este formato permite alcanzar el objetivo trazado para diagramar, ordenar y construir la línea gráfica deseada.

En el área interna de la guía los márgenes alcanzarán las siguientes medidas:

IMAGEN 11 DIMENSIONES INTERNAS DE GUÍA DIDÁCTICA



Fuente: Dimensiones internas de guía didáctica
Elaborado por: Vera Santos Cristhian Jonnathan

Estructuración del contenido de la propuesta

La presente propuesta se compone de tres fases que permitirán el desarrollo intelectual y perfeccionamiento de la práctica-experimental para la obtención de resultados asertivos del estudiante.

A continuación se detallará en que consiste cada una de las fases.

- Teórica investigativa
- Práctica experimental
- Resultados

Fase I - Teórica investigativa

En esta etapa, la propuesta presentará la sustentación teórica que cumplirá con el objetivo del proceso de enseñanza-aprendizaje, abarcando temas y términos relevantes para el adecuado desarrollo de la actual guía. De este modo, se obtendrán resultados que respaldará y fundamentará lo investigado.

Fase II - Práctica experimental

Como elemento práctico, en esta etapa de la propuesta se implementó talleres áulicos didácticos para experimentar el desarrollo de habilidades en los estudiantes asociando el diseño creativo y funcional de acuerdo a la teoría comprendida y planteada en el área investigativa.

Fase III – Resultados

En esta etapa de la propuesta, se registran los resultados obtenidos por los estudiantes de acuerdo a la aplicación de los talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional.

Definición de términos relevantes en la propuesta

Guía didáctica: Elemento práctico con información técnica necesaria para instruir o educar al estudiante.

Metodología cognitiva: Corriente de la psicología que explica el trabajo de la mente humana mediante un modelo hipotético de su funcionamiento.

Metodología constructivista: Movimiento artístico de vanguardia que incorpora a la obra artística los conceptos de espacio y tiempo, a fin de conseguir formas dinámicas.

Propuesta: Proposición o idea que se manifiesta y ofrece a uno para un fin.

Proceso: Someter alguna cosa a elaboración, transformación, etc.

Factible: Que se puede hacer.

Iconografía: Representación de una imagen o identidad visual construida a través de imágenes, símbolos, formas o textos.

Imagotipo: Cuando existe el logotipo y el símbolo en una sola composición, pero están apartados y cuentan con la libertad de plasmar diversas composiciones.

Isotipo o símbolo: Es la parte simbólica de la marca la cual se extrae de la realidad y puede ser reconocida sin el texto.

Logotipo: Logo=Palabra, este se identifica estrictamente por el texto.

Modo CMYK: Siglas en inglés de los colores cyan, magenta, amarillo y negro. Sistema colorimétrico utilizado para la impresión.

Modo RGB: Siglas en inglés de los colores rojo, verde y azul. Composición de los colores primarios de la luz que sirve para proyectar imágenes en pantallas o monitores.

Asignaturas integradas para la estructuración de la propuesta

En la actual propuesta se tomó en cuenta varias materias que constan en la malla curricular de la Carrera de Diseño Gráfico, la cuales permitieron la evolución total de la guía. A continuación, se detallará las materias integradas en la actual propuesta.

- **Fotografía:** Para generar nuestras propias fotografías.
- **Composición y montaje:** Para editar y producir imágenes originales.
- **Diseño editorial:** Para la diagramación de la guía con criterio editorial.
- **Psicología del color:** Para el uso adecuado del color y analizar su efecto.
- **Asimetría:** Para la correcta distribución de los elementos dentro del formato de la guía.
- **Ilustración de boceto:** Para conceptualizar rápidamente una idea por medio del bosquejo posterior a su digitalización.

ANEXOS

ANEXO 1

ENTREVISTA ACADÉMICA



Entrevista realizada al docente de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil

1. ¿Considera usted que existe poco interés por parte de los estudiantes universitarios hacia la construcción de propuestas visuales asociadas a la creatividad?
2. ¿Observa usted que existen conflictos de comprensión gráfica crítica que puedan incidir en el rendimiento académico de los estudiantes?
3. ¿Considera usted que en nuestra cultura universitaria existen praxis áulicas con estrategias didácticas que faciliten la comprensión como vía para “aprender a diseñar”?
4. ¿Piensa usted que los docentes han realizado revisiones en los procesos de enseñanza-aprendizaje basado en talleres áulicos?
5. ¿Considera usted importante contar con una guía didáctica de estrategias para el desarrollo de talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional?
6. ¿Considera que los estudiantes necesitan que se apliquen talleres en el aula de clases para el desarrollo creativo?
7. ¿Considera usted que los docentes deben renovar la metodología andragógica en pro de un óptimo desarrollo en el estudiante?
8. ¿Cree que los métodos que utilizan actualmente los docentes cumplen con los intereses de los estudiantes?
9. ¿La Carrera de Diseño Gráfico interviene en la actualización académica de sus docentes para la aplicación de técnicas en el aula?
10. ¿Considera usted que con la aplicación de una guía didáctica bajo metodologías andragógicas, renovará el proceso de enseñanza-aprendizaje?

ANEXO 2

ENCUESTA ACADÉMICA

Educación: _____

Sexo: _____

Curso: _____



Encuesta dirigida a los estudiantes del tercer semestre en la carrera de Diseño Gráfico

Objetivo: Analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje aplicado en la carrera de Diseño Gráfico. Por favor lea detenidamente cada Ítem y responda con sinceridad. Coloque una **X** donde crea conveniente.

Se agradece su colaboración, además permítanos indicarle que la presente encuesta es totalmente confidencial y anónima cuyos resultados se darán a conocer únicamente en forma tabulada e impersonal. Es fundamental que sus respuestas sean fundamentadas en la verdad.

INFORMACIÓN GENERAL

5=Muy de acuerdo 4=De acuerdo 3=Indiferente 2=En desacuerdo 1=Muy en desacuerdo

No.	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	¿Cree usted que el proceso creativo en los estudiantes está ligado al nivel de práctica en la lectura?					
2	¿Está usted de acuerdo que el saber dibujar es fundamental para ser diseñador gráfico?					
3	¿Está usted de acuerdo que el estudiante no piensa como diseñador?					
4	¿Los estudiantes comprenden la enseñanza impartida con la metodología que actualmente utilizan los docentes?					
5	¿Cree usted que las estrategias didácticas cognitivistas motivan el aprendizaje del estudiante?					
6	¿Cree usted que los estudiantes muestran poco interés hacia la construcción de propuestas visuales funcionales?					
7	¿Los docentes deben actualizar sus métodos de enseñanza basados en talleres áulicos?					
8	¿Es importante contar con una guía didáctica para el desarrollo de estrategias en el contexto áulico?					
9	¿Considera usted adecuada la aplicación de una guía con estrategias didácticas como ayuda para aprender a diseñar?					
10	¿Está usted de acuerdo que con la aplicación de una guía didáctica sobre talleres áulicos se renovará el proceso de enseñanza-aprendizaje?					

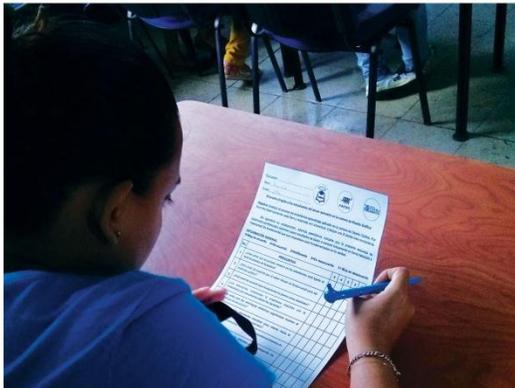
ANEXO 3
APLICACIÓN DE PROPUESTA EN EL LABORATORIO DE LA CARRERA
DE DISEÑO GRÁFICO



ANEXO 4
REALIZACIÓN DE ENCUESTA A DOCENTES DE LA CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO



ANEXO 5
REALIZACIÓN DE ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL TERCER
SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



ANEXO 6
ENTREVISTA AL DOCENTE LCDO. JOHN ARIAS VILLAMAR MSC.



ANEXO 7
AUTORIZACIÓN PARA APLICAR PROPUESTA EN LA CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO

Guayaquil, 24 de junio del 2015

LCDO.
OSCAR VELEZ MORA
DIRECTOR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
CIUDAD

Autorizado


Yo **Cristhian Vera Santos**, con cédula de ciudadanía **092721913-9**; egresado de la carrera de Diseño Gráfico, muy respetuosamente solicito permiso para aplicar mi propuesta de tesis realizando talleres áulicos a los estudiantes del **Tercer Semestre de la carrera de Diseño Gráfico**.

A continuación doy a conocer mi tema y propuesta.

Tema: Incidencias de los procesos de enseñanza-aprendizaje asociadas a la creatividad, en la construcción de propuestas visuales en el aula acorde a la realidad social. Dirigido a los estudiantes del tercer semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Propuesta: Creación de guía didáctica sobre talleres áulicos asociados al diseño creativo y funcional.

Atentamente.



Cristhian Vera Santos

C.I. 0927219139

Cel. 0997020617

E-mail: cristhiansantosdg@hotmail.com

ANEXO 8
APROBACIÓN DE REVISIÓN DE FORMATO

REVISIÓN DE FORMATO

Guayaquil. 18 de Septiembre del 2015

Máster
Kleber Loor
DECANO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud de la designación de Trabajo de Titulación de la Carrera de Diseño Gráfico de fecha 12 de Junio del 2015 en la que me designó como Revisor de Formato de Proyectos de Investigación de la Ingeniería en Diseño Gráfico

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el Sr. **VERA SANTOS CRISTHIAN JONNATHAN**

TEMA: INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD, EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES EN EL AULA ACORDE A LA REALIDAD SOCIAL. DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

PROPUESTA: CREACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE TALLERES ÁULICOS ASOCIADOS AL DISEÑO CREATIVO Y FUNCIONAL.

Tesis que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita.

El participante cumple satisfactoriamente con la revisión de:

Índice	x
Hojas preliminares	x
Capítulos	x
Bibliografía	x
Anexos	x

Por lo tanto, se considera **APROBADO**

Atentamente,



ING. ANA CORDOVA TORRES, Mgtr.

ANEXO 9

CERTIFICADO DE REVISIÓN URKUND

Document INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD, EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESITAS VISUALES EN EL AULA ACORDE A LA REALIDAD SOCIAL... Cristian Alvarez Santos.docx (015587154)

Submitted 2015-10-06 21:57 (-05:00)

Submitted by cristhiansantosd@gmail.com

Receiver luis_alber67_age@analysis.urkund.com

Message INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD, EN LA CONSTRUCCIÓN. [Show full message.](#)

8% of this approx. 34 pages long document consists of text present in 5 sources.

List of sources

Rank	Path/File name
1	TESIS FINAL.docx
2	cindy_marin_montalvan.docx
3	proyecto-Andrade-Jorge-y-Duarte-Martini.docx
4	CABAL Y ORDOEZ.doc
5	TESIS-CORREGIDA JANETH.docx

Urkund's archive: UNIVERSIDAD GUAYAQUIL / cindy marin montalvan.docx

100% una realidad que no existe al momento, pero que existirá luego del experimento.

Por medio de este tipo de investigación se intenta manifestar la jerarquía de la aplicación de las variables en favor de la calidad educativa que brinda la institución.

Proyecto factible Alcanza la producción y progreso de una propuesta, de un modelo viable, para solucionar inconvenientes, exigencias o necesidades de organizaciones o grupos sociales.

Para su formulación y realización debe apoyarse en investigaciones documentales de campo. 3.2 Población y nuestra Población

Para la realización de la presente investigación, se tomó como muestra la totalidad de 80 estudiantes del tercer semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil y cuatro docentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcalá, A. (Marzo de 1998).** *Propuesta de una definición unificadora de andragogía.*
Recuperado el 07 de Julio de 2015, de
<http://postgrado.una.edu.ve/andragogia2007-2/paginas/alcala1998.pdf>
- Araya, Y. C. (20 de Junio de 2005).** *Una revisión crítica del concepto de creatividad.*
Recuperado el 14 de Julio de 2015, de
<http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/121/120>
- Ausubel, D. (1983).** *Teoría del aprendizaje.* Recuperado el 9 de Julio de 2015, de
http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf
- Baquerizo, C. (Abril de 2013).** *Aplicación de lectura crítica en los procesos de enseñanza - aprendizaje.* Recuperado el 14 de Agosto de 2015, de
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1023/1/TESIS%20CARMEN%20BAQUERIZO.pdf>
- Benítez, G. M. (2007).** *El proceso de enseñanza- aprendizaje:.* Recuperado el 9 de Julio de 2015, de
<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf;jsessionid=696E1ACCE023FE7D15FDC849310DD497.tdx1?sequence=32>
- Brunner. (1996).** *Constructivismo.* Recuperado el 16 de Agosto de 2015, de
http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21-tec/modulo_2/constructivismo.htm
- Chadwick, D. C. (Noviembre de 1993).** *La Psicología de Aprendizaje del Enfoque Constructivista.* Recuperado el 8 de Julio de 2015, de
http://www.robertexto.com/archivo8/psico_aprendiz.htm
- Colmenares, R. C. (15 de Octubre de 2006).** *La andragogía en la educación superior.*
Recuperado el 07 de Julio de 2015, de
<http://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinpost/article/viewFile/678/245>
- Echeverría, O. (Julio de 2006).** *Cuadernos del centro de estudios de diseño y comunicación .*
Recuperado el 2014, de
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=108&id_articulo=5034

- Landau, E. (1987).** *El vivir creativo*. Obtenido de <http://www.binasss.sa.cr/revistas/rccm/v8n2/rese%F1a.pdf>
- Martín, V. T. (s.f.).** *Tatlin y el constructivismo*. Recuperado el 23 de Marzo de 2015, de <http://www.artehistoria.com/v2/contextos/5359.htm>
- Martínez, E. (2013).** *El proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>
- Molina, L. L. (28 de Julio de 2013).** *Influencia del juego en el aprendizaje cognitivo de educación básica de la unidad educativa “EMAUS” de Fe y Alegría de la ciudad de Quito, durante los meses de noviembre 2010 a marzo del 2011*. Recuperado el 22 de Agosto de 2015, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4096/1/T-UCE-0010-498.pdf>
- Monereo, C. (1994).** *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Recuperado el 6q de Agosto de 2015, de <http://terras.edu.ar/jornadas/111/biblio/111Analisis-de-los-factores.pdf>
- Neisser, U. (1967).** *Teorías del aprendizaje y aplicaciones educativas de las TIC*. Recuperado el 16 de Agosto de 2015, de <https://grupo1112-grupo4.wikispaces.com/2.-+COGNITIVISMO>
- Puente, W. (2015).** *Técnicas de Investigación*. Recuperado el 22 de Agosto de 2015, de <http://www.rppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>
- Rand, P. (1993).** *Los elementos del diseño*. Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=306490>
- Rand, P. (Octubre de 2011).** *Century Gothic*. Recuperado el 23 de Julio de 2015, de <http://www.moreammostudio.com/wp-content/uploads/2011/10/Century-Gothic-Specimen.pdf>
- Rodríguez, E. C. (27 de Febrero de 2010).** *El pensamiento creativo*. Recuperado el 12 de Mayo de 2015, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_27/ERNESTO_CORREA_2.pdf
- Ruiz, J. (28 de Enero de 2014).** *Constructivismo Ruso Diseño grafico upb*. Recuperado el 23 de Marzo de 2015, de <https://prezi.com/wqajelj6nbcp/constructivismo-ruso-diseno-grafico-upb/>
- Sampieri, R. H. (2010).** *Metodología de la investigación*. México D.F.: El comercio S.A.

Santillán, C. M. (Octubre de 2011). Maestría en Gerencia Educativa Departamento de Postgrado. Recuperado el 2014, de <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/bitstream/15001/1014/1/157%20P..pdf>

Shakespeare, R. (28 de Septiembre de 2013). TEDxRíodelaPlata. Recuperado el 14 de Julio de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=EFdEmbuikOw>

Shakespeare, R. (Dirección). (sf). Nunca Pidas permiso [Película].

Toledo, J. A. (Enero de 2013). La creatividad como un complejo sistema de transformación social. Recuperado el 14 de Julio de 2015, de http://www.researchgate.net/profile/Jorge_Hidalgo_Toledo/publication/262376753_La_creatividad_como_un_complejo_sistema_de_transformacin_social/links/0f3175377cacc190df000000.pdf

Vigotsky, L. S. (1986). La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Akal.