



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

# **Transición del colegio a la universidad; un cambio de paradigma pedagógico centrado en la autonomía**

**David Nicolas Torres Vergara**

Universidad Nacional de Colombia  
Facultad de Artes  
Especialización en Pedagogía del Diseño  
Bogotá, Colombia  
2022

# **Transición del colegio a la universidad; un cambio de paradigma pedagógico centrado en la autonomía**

**David Nicolas Torres Vergara**

Trabajo final presentado como requisito parcial para optar al título de:  
**Especialista en Pedagogía del Diseño**

Director:

Jorge Enrique Sánchez Ruiz

Codirector:

David Mauricio Izquierdo Chávez

Universidad Nacional de Colombia  
Facultad de Artes  
Especialización en Pedagogía del Diseño  
Bogotá, Colombia  
2022

*A Andrea Donoso,  
por su apoyo incondicional...*

## Declaración de obra original

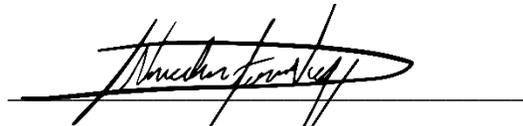
Yo declaro lo siguiente:

He leído el Acuerdo 035 de 2003 del Consejo Académico de la Universidad Nacional. «Reglamento sobre propiedad intelectual» y la Normatividad Nacional relacionada al respeto de los derechos de autor. Esta disertación representa mi trabajo original, excepto donde he reconocido las ideas, las palabras, o materiales de otros autores.

Cuando se han presentado ideas o palabras de otros autores en esta disertación, he realizado su respectivo reconocimiento aplicando correctamente los esquemas de citas y referencias bibliográficas en el estilo requerido.

He obtenido el permiso del autor o editor para incluir cualquier material con derechos de autor (por ejemplo, tablas, figuras, instrumentos de encuesta o grandes porciones de texto).

Por último, he sometido esta disertación a la herramienta de integridad académica, definida por la universidad.



David Nicolas Torres Vergara

15/12/2022

## **Agradecimientos**

A la Universidad Nacional de Colombia por ser el laboratorio donde poder llevar a cabo este trabajo, a la Especialización en Pedagogía del Diseño y en especial al Maestro Jorge Enrique Sánchez Ruiz, por su orientación, sus comentarios y su constante retroalimentación.

Al grupo de expresión visual 2022-2S, en cabeza del maestro David Mauricio Izquierdo Chávez, quien confió desde un inicio en este proceso y fue parte esencial para comenzar este camino docente y pedagógico. A Javier Santiago Clavijo por hacer parte de esta aventura. Y para finalizar a Andrea Daniela Donoso Méndez que siempre estuvo a mi lado, motivándome y alentándome a lograr los mejores resultados.

# Resumen

## **Transición del colegio a la universidad; un cambio de paradigma pedagógico centrado en la autonomía**

El cambio que se da en la transición del colegio a la universidad es realmente complejo para los nuevos estudiantes universitarios, cambio que abarca todos los aspectos de su vida, tanto social, económico, personal y académico. Para este proyecto en particular, la atención se centra en el aspecto académico, acotado principalmente en la autonomía y la comprensión, aspectos y variables que cambian drásticamente entre el paradigma pedagógico conductista (colegio) y el paradigma constructivista (universidad). Señalando, por supuesto, que esta relación entre paradigmas e instituciones educativas no es del todo fáctica.

Este cambio de paradigma pedagógico comienza a generar retos y dificultades académicas en el nuevo estudiante universitario, de las cuales se identifican; La gestión y organización del tiempo, la carga académica en ocasiones excesiva para el primer semestre, la adaptación a nuevos modelos y métodos de enseñanza-aprendizaje, comparación con compañeros. Retos y dificultades para los que en la mayoría de los casos los nuevos estudiantes no están preparados para afrontarlos, ya que no cuentan con un espacio donde de diálogo y reflexión. Es así como en la asignatura Expresión Visual, de la Escuela de Diseño Gráfico, de la Universidad Nacional de Colombia, se desarrolla este proyecto. A partir de un ambiente de aprendizaje centrado en la autonomía, donde los estudiantes puedan plantear, generar e implementar sus propios mecanismos y maneras de afrontar y superar estos nuevos retos de la nueva vida universitaria.

**Palabras clave: Autonomía, Transición, Cambio, Colegio, Universidad, Modelos pedagógicos, Dificultades académicas.**

# Abstract

## **The transition from college to university; a change of pedagogical paradigm centered on autonomy**

The change that occurs in the transition from school to university is complex for new university students, a change that covers all aspects of their lives, social, economic, personal, and academic. For this particular project, attention is focused on the academic aspect, limited mainly to autonomy and understanding, aspects and variables that change drastically between the behaviorist pedagogical paradigm (school) and the constructivist paradigm (university). Pointing out, of course, that this relationship between paradigms and educational institutions is not entirely factual.

This change of pedagogical paradigm begins to generate challenges and academic difficulties in the new university student, of which are identified; The management and organization of time, the sometimes excessive academic load for the first semester, adaptation to new models and teaching-learning methods, and comparison with peers. Challenges and difficulties in most cases the new students are not prepared to face, since they do not have a space where they can dialogue and reflect. This is how this project is developed in the Visual Expression course of the School of Graphic Design of the National University of Colombia. Starting from a learning environment focused on autonomy, where students can propose, generate and implement their mechanisms and ways of facing and overcoming these new challenges of the new university life.

**Keywords: Autonomy, Transition, Change, School, University, Pedagogical models, Academic difficulties.**

# Contenido

	Pág.
<b>1. Problemática.....</b>	<b>4</b>
1.1    Justificación	4
1.2    Árbol de Problemas	5
1.2.1    Problema .....	5
1.3    Árbol de Objetivos	7
1.3.1    Objetivo general.....	7
1.3.2    Objetivos específicos.....	8
1.4    Hipótesis de solución	8
<b>2. Marco conceptual.....</b>	<b>10</b>
<b>3. Metodología.....</b>	<b>15</b>
3.1    Reflexión en el aula	15
3.1.1    DOFA .....	16
3.2    Diseño ambiente de aprendizaje	17
3.2.1    Contenido .....	18
3.2.2    Competencias u Objetivos .....	19
3.2.3    Recursos .....	20
3.2.4    Enfoque pedagógico.....	21
3.2.5    Tiempo de duración .....	22
3.3    Metodología General y por Escenarios	23
3.3.1    Mis-MoodBoards - Escenario 1 .....	25
3.3.2    Refle-xine - Escenario 2.....	28
3.3.3    Consejeros - Escenario 3.....	31
3.4    Evaluación General	34
<b>4. Implementación y Validación .....</b>	<b>36</b>

4.1	Diseño trabajo de campo	36
4.1.1	Técnicas e Instrumentos.....	38
4.2	Registro de la información	41
4.2.1	Escenario número uno.....	42
4.2.2	Escenario número dos.....	50
4.3	Análisis y presentación de resultados	53
4.3.1	Mis-Moodboards.....	54
4.3.2	Prueba diagnóstica inicial .....	56
4.3.3	Inktober .....	63
4.3.4	Refle-xine .....	68
4.3.5	Conductas Observables e ideas adicionales.....	73
<b>5.</b>	<b>Conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>76</b>
5.1	Conclusiones	76
5.2	Recomendaciones	77
	<b>Bibliografía .....</b>	<b>79</b>



# Introducción

*“Dar un nuevo paso, pronunciar una nueva palabra,  
es lo que la gente más teme”*

Fyodor Dostoievski

Comenzar una nueva etapa en cualquier momento de la vida siempre es un reto, los cambios para el ser humano generan cierta incomodidad, temor e incertidumbre. A lo largo de la vida el ser humano vive y experimenta muchas transiciones, cambios que, si los ponemos en términos de desarrollo y mejora, lo hacen avanzar a una nueva etapa de su vida, más productiva y “mejor”. Desde el gatear al caminar, del balbucear al hablar, del garabatear al dibujar, todas son transiciones y desarrollos que se hacen de manera progresiva, natural, didáctica y que la mayoría de las veces se realizan en ambientes controlados y seguros para la persona, por lo que no representan riesgos o posibles traumas para una vida futura. Pero no todas las transiciones de un nivel de “aprendizaje” básico a un nivel más avanzado, o aprender algo nuevo, resulta ser así de natural o llevadero. Por ejemplo, cuántas historias hay, del papá que le “enseñó” a su hijo a nadar, empujándolo a la piscina o al río de sopetón, porque así su padre lo hizo con él, y es así cómo se “aprende” a nadar. Generando obviamente un trauma y una experiencia negativa para la vida de esa persona. Por poner otro ejemplo; cuántos quedaron sin motivación, ni ganas de volver a manejar el carro de sus padres, porque la experiencia de “aprender a manejar” con ellos como “guías/instructores” no fue ni buena ni satisfactoria y rozó lo traumático.

En el ambiente académico estas transiciones no son ajenas, desde su mirada y análisis como ritos de paso, por ejemplo, las graduaciones de transición a primaria, de primaria a secundaria, etc. Se han convertido en una celebración por la meta e hito alcanzado, pero también tienen un trasfondo académico más complejo, pues se reconoce

que el niño o joven ha alcanzado y logrado el desarrollo de ciertas competencias y procesos cognitivos necesarios y requeridos para su nivel de desarrollo y edad, con el fin de aplicarlos en otros contextos y así poder avanzar al próximo “grado”. Lo que lleva a profundizar y desarrollar cada vez más en esos conocimientos, aspectos, y habilidades esenciales ya “dominadas”. Profundización, como, por ejemplo, si se “sabe” sumar, ahora podrá multiplicar, y al saber multiplicar ahora podrá factorizar y así sucesivamente, haciendo de manera gradual, natural y coordinada el desarrollo de las temáticas o ejes académicos.

Ahora bien, ¿Qué pasa entonces con el cambio del colegio a la universidad? ¿Es una transición gradual y progresiva, similar avanzar a un nuevo curso del colegio? ¿Qué aspectos pueden tratarse para que esta transición o cambio de “vida” se dé más gradual/natural y satisfactoriamente? ¿Están los nuevos estudiantes realmente preparados, tanto emocional como cognitiva y cognoscitivamente, para afrontar este cambio y transición en su vida? Cuando son cada vez más jóvenes y con características particulares, como por ejemplo la mediación tecnológica y la cibercultura. A esto se le podría sumar que es una transición a un contexto completamente distinto, que cambia los modelos pedagógicos, las maneras de pensar y relacionarse con el conocimiento y su entorno, así como la mirada del mundo y vida que se tenía anteriormente, abriendo el horizonte a nuevas experiencias y nuevos mundos. Entendiendo que “El paso de la enseñanza media a la universitaria puede significar una vida nueva en otro lugar, alejarse de la familia y amigos” (Llanos, 2019,). Una pregunta importante sería ¿Qué aspectos pueden tratarse para que esta transición o cambio de “vida” se dé más gradual/natural y satisfactoriamente?

Este trabajo hace parte de una concepción del Maestro-Investigador, quien reflexiona sobre sus propias prácticas en el aula de clase. Es maestro que se preocupa por su labor profesional - Docente, que identifica problemas presentes en el ambiente educativo, busca soluciones, indaga e investiga. Desde el ciclo iterativo de reflexión en la acción, está constantemente cuestionando su práctica y la enseñanza, observando a sus estudiantes, y buscando estrategias para enriquecer y mejorar los procesos pedagógicos.

El alcance de este trabajo incluye una propuesta de ambiente de aprendizaje general y el diseño de unos escenarios puntuales, los cuales, van a ser implementados y evaluados

para comprobar su efectividad, en la asignatura de primer semestre Expresión Visual, de la Escuela de Diseño Gráfico, de la Universidad Nacional de Colombia. En acompañamiento del profesor encargado David Mauricio Izquierdo y el Becario Javier Santiago Clavijo.

Este documento está estructurado de la siguiente manera: Un primer capítulo donde a partir de una situación problemática general se define el problema pedagógico y los objetivos a lograr, un segundo capítulo que describe los conceptos y variables que van a guiar este trabajo, un tercer capítulo que describe la metodología de la reflexión del profesor sobre sus propias prácticas docentes a través del diseño de un ambiente de aprendizaje, un cuarto capítulo sobre la implementación y validación de los ambientes propuestos y finalmente un capítulo de conclusiones y recomendaciones.

# 1. Problemática

## 1.1 Justificación

La transición del colegio a la universidad puede llegar a ser algo abrupta, los nuevos estudiantes deben enfrentar el cambio de paradigma pedagógico e incluso un cambio en la vida misma, el cual trae a una serie de problemas, retos y complejidades. Cambios que en lo académico exige autonomía, reflexión y hábitos de estudio acordes, entre otros, para lo cual muchos de los nuevos estudiantes pueden no estar preparados para afrontarlo, pues tampoco se brinda un espacio claro para tratar dicha transición. Al no contar con un espacio para abordar esta transición y todas sus complejidades, resulta difícil que el estudiante autónomamente reflexione, comprenda y genere estrategias para afrontar estas dificultades, lo que puede desembocar en desmotivación y frustración. Al verse incapaz de adaptarse a esta nueva vida, y lo llevé poco a poco a situaciones como; bajo rendimiento académico, cancelación de asignaturas, cambio de carrera y hasta deserción universitaria.

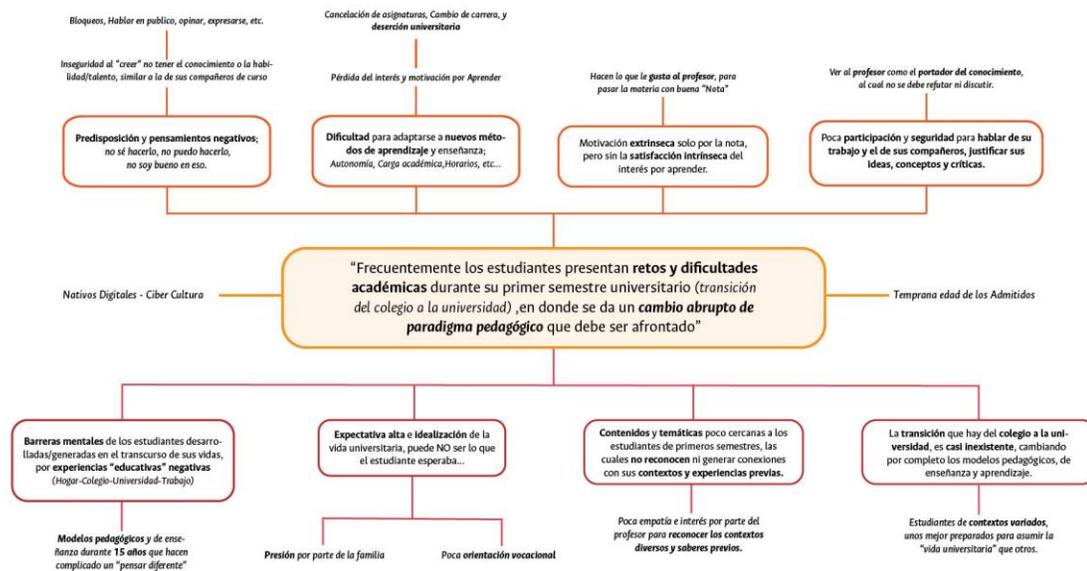
De aquí la importancia de trabajar y tratar esta problemática, que muchas veces parece ajena para ambos mundos involucrados. Se busca disminuir la brecha de la transición del colegio a la universidad, haciendo más llevadero este cambio, brindando a los estudiantes espacios y herramientas útiles no solo para afrontar dichos retos y complejidades de los primeros semestres, sino que también puedan servirles para lo largo de la vida universitaria y la vida en general. Generando conciencia y comprensión de las nuevas maneras de acercarse al conocimiento, en relación con las presentadas con anterioridad en el colegio o experiencias previas, reflexionando y ante todo teniendo la seguridad de construir su propio conocimiento, explorando sus gustos e intereses de la mano con sus compañeros y viendo al profesor como el guía y acompañante de su proceso de aprendizaje. De esta forma se busca mitigar el bajo rendimiento académico, la cancelación de asignaturas, el cambio de carrera y hasta la deserción universitaria.

## 1.2 Árbol de Problemas

El árbol de problemas se utiliza como herramienta, para mapear, diagramar, desglosar y ordenar de manera simplificada, ordenada y concreta, el problema principal, en relación con las causas y las consecuencias de este. Siendo así un componente base para la planificación y rumbo del proyecto. A Continuación, el árbol de problemas:

**Gráfica 1.** Árbol de Problemas.

ÁRBOL DE PROBLEMAS



### 1.2.1 Problema

Durante los primeros semestres de la vida universitaria (Transición del colegio a la Universidad) la cancelación de asignaturas, el cambio de carrera y la deserción estudiantil son muy frecuentes. El cambio que representa contextualmente esta nueva vida universitaria es muy grande en comparación al contexto que se venía teniendo en el colegio, el cual ha sido el mismo durante más de 10 años (comúnmente modelos conductistas). Este cambio no solo se da en términos netamente académicos como;

nuevos métodos de aprendizaje y enseñanza, hábitos de estudio, mayor carga horaria y académica, autonomía y manejo del tiempo. El cambio también se da en términos personales y familiares, con vivencias y experiencias que se abren al nuevo estudiante, lo cual cambia por completo el horizonte de su mundo y la visión que tenía del mismo.

Algunos factores para tener en cuenta y que influyen a la hora de pensar la transición del colegio a la universidad pueden ser los siguientes. Desde el colegio se genera una alta expectativa e idealización de esta nueva vida con la que muchas veces llegan los nuevos aspirantes, con imaginarios y pensamientos que una vez en la universidad pueden llegar a ser completamente equívocos o contradictorios, por lo que presenta de entrada una fuerte desmotivación. A esto se le suma que en los primeros semestres los contenidos y temáticas no son cercanas a los aspirantes, desconectadas de sus intereses y las cuales la mayoría de las veces no reconocen sus contextos y experiencias previas. Lo que podría generar estudiantes que se encuentren motivados simplemente por la nota (extrínseca), pero sin la satisfacción del interés por aprender (intrínseca). Este reconocimiento del contexto y de las experiencias previas del nuevo estudiante es importante que se dé, tanto por el estudiante como por el docente. Ya que el nuevo estudiante puede presentar bloqueos o barreras mentales que han sido desarrolladas y/o generadas en el transcurso de su vida, por experiencias “académicas” negativas o por experiencias vividas, las cuales no sabe cómo manejar o desbloquear. Y el profesor ignorando dichos contextos no propicia un ambiente empático que ayude a mejorar esto, por lo que puede remarcar los bloqueos y desmotivar al estudiante.

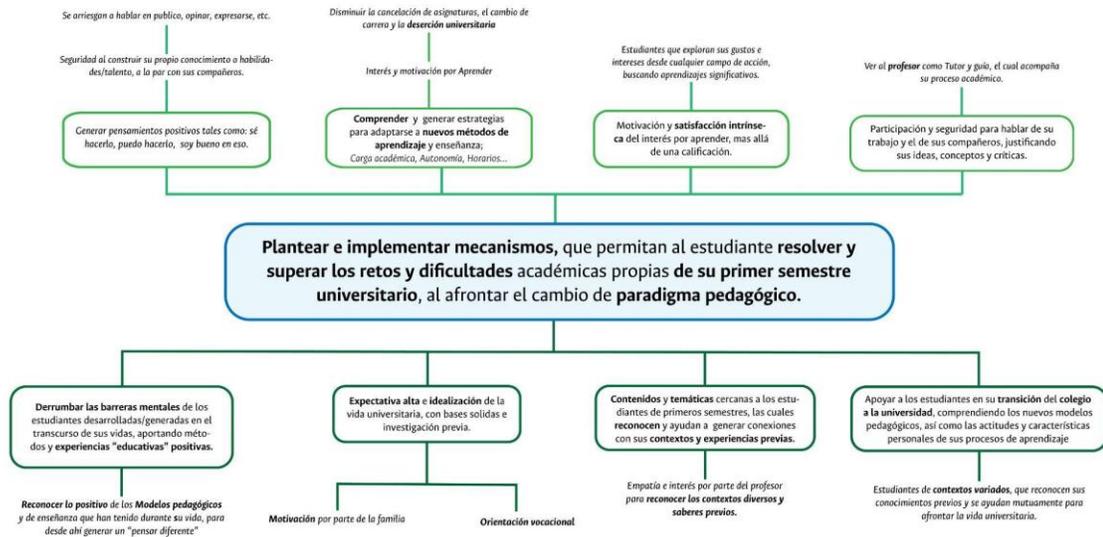
Si nos centramos en lo netamente pedagógico, y miramos la transición como el cambio de estar 10 años en un colegio bajo un modelo de enseñanza, en la mayoría de los casos conductista (donde el profesor es el portador del conocimiento) a pasar sin previo aviso a un modelo constructivista, donde la autonomía, la reflexión y el ser crítico, suelen ser el común denominador, es muy probable que el nuevo estudiante no esté preparado para afrontar esta transición. Por lo que el problema principal a tratar es; “Frecuentemente los estudiantes presentan retos y dificultades académicas, durante su primer semestre universitario (transición del colegio a la universidad) en donde se da un cambio abrupto de paradigma pedagógico que debe ser afrontado”

### 1.3 Árbol de Objetivos

Una vez identificado el problema, sus principales causas y consecuencias, se puede definir el árbol de objetivos, al trasladar a positivo dichas situaciones del árbol de problemas. Esto permite reunir de forma sintética y concreta los medios y alternativas para solucionar el problema principal. A continuación, el árbol de objetivos:

Gráfica 2. Árbol de Objetivos.

ÁRBOL DE OBJETIVOS



#### 1.3.1 Objetivo general

Plantear e implementar mecanismos, que permitan al estudiante resolver y superar los retos y dificultades académicas propias de su primer semestre universitario, al afrontar el cambio de paradigma pedagógico.

### 1.3.2 Objetivos específicos

- Desarrollar contenidos y temáticas cercanas a los estudiantes, las cuales se conecten con sus contextos, intereses y experiencias previas.
- Alentar a los estudiantes para que descubran, reconozcan y comprendan de manera crítica y reflexiva, tanto los modelos pedagógicos presentados a lo largo de su vida, como los nuevos modelos pedagógicos que deben afrontar.
- Promover un ambiente donde los estudiantes piensen, evalúen y reflexionen críticamente las actitudes, los comportamientos y las características de sus procesos de aprendizaje, así como el rol de los otros actores involucrados en este proceso.

## 1.4 Hipótesis de solución

Teniendo en cuenta la problemática y los objetivos enunciados anteriormente, se plantea una hipótesis, la cual apunta a cómo solucionar dicho problema, esta hipótesis es:

- Los estudiantes resuelven los retos y dificultades académicas de su primer semestre universitario, si comprenden que el cambio de paradigma pedagógico se centra principalmente en la autonomía.

Se espera que el estudiante, después de comprender que el cambio de paradigma entre el colegio y la universidad consiste principalmente en la autonomía, logre actuar adecuadamente para superar los retos y dificultades propias de su primer semestre universitario. Por lo que el concepto base a trabajar es la autonomía, marcando la pauta y los lineamientos tanto para la revisión teórica, como para el enfoque y mirada de los modelos pedagógicos y educativos.

Es decir, todo se analizará, estudiará y comparará en clave de la autonomía, acotando el significado de autonomía, bajo la mirada de (Martínez y Ojeda, 2016), quienes definen la autonomía como; “La condición del individuo para dotarse de reglas y normas de aprendizaje, en función de sus diversos niveles de exigencia, sin por ello eludir la responsabilidad de dar cuenta de sus procesos y de sus resultados”. Así mismo, se toma

la autonomía como la principal variable a considerar. De la cual se señalan ciertos indicadores y descriptores, que ayudan a medir y a distinguir en qué medida se puede o no dar la autonomía. Estos Indicadores y descriptores, son:

**Descriptor:**

- Capacidad de respuesta.
- Solución de problemas.
- Toma de decisiones.
- Actitud propositiva.
- Empoderamiento.

**Indicadores:**

- Entrega de trabajos y priorización de estos.
- Responsabilidad y Cumplimiento.
- Reconocimiento de las oportunidades de mejora.
- Gestión adecuada del tiempo.
- Participación activa y reflexiva en clase.
- Cuestiona y contrasta la información, los hechos y las situaciones, presentadas en clase.

## 2. Marco conceptual

Los nuevos estudiantes que ingresan a la universidad son cada vez más jóvenes, generaciones de nativos digitales, ciberculturizados y con características propias de esta mediación digital y tecnológica, como señala (Prensky, 2001) “Tienen un estilo de aprendizaje diferente: necesitan la interactividad, le asignan más valor a las imágenes que a las palabras, les gusta el acceso aleatorio y operan a mayor velocidad que generaciones anteriores”. Es importante reconocer que estas características son y seguirán siendo muy importantes a la hora de hablar del contexto de los nuevos estudiantes. No es solo pensar en los cambios obligados que se dieron durante la pandemia en temas pedagógicos y de educación, porque para bien o para mal ocurrieron, y cambiaron por completo el panorama educativo al que se estaba acostumbrado.

Ahora bien, ¿están los nuevos estudiantes realmente preparados para esta nueva vida? ¿Cuentan los estudiantes con momentos y espacios para hablar, abordar y reflexionar sobre estos cambios? Que como anteriormente se enunció, no son solo cambios académicos sino cambios en el horizonte de la vida misma. ¿Cómo se mira la universidad desde el colegio?, y ¿Cómo se mira el colegio desde la universidad? Algunos creen que debieron haber aprendido eso en el colegio, otros que en la universidad lo aprenderán, y así cuál ping-pong se pasan la bola de un lado a otro, siendo el estudiante la malla que en cualquier momento para el juego.

Entrando en temas de diálogo y comunicación, y de cómo faltan espacios para hablar de esta transición, se podría decir, que es muy raro el momento donde se le hable al estudiante, sobre lo que realmente implican dichos cambios para su vida, desde la perspectiva del colegio como desde la universidad. Comúnmente en el colegio, los profesores utilizan la transición del colegio a la universidad como un monstruo, para

infundir miedo y terror en los estudiantes, un cambio que inevitablemente les cambiará los modos de conducta, de educación y de la vida misma. Empleando estos pretextos para justificar esas actitudes conductistas y bancarias de los profesores, cómo pueden ser; el dictado, el profesor que se cree el portador del conocimiento y cuando el estudiante pregunta o tiene dudas, es porque es ignorante y la información no le entra. Todo esto justificado, con la típica frase; “en la universidad no va a ser así” y en efecto puede ser cierto, o algunas veces pueda que sea así, pero no se trata simplemente de que algo no sea como lo era antes. Es algo más profundo y algo más trascendental, para el nuevo estudiante universitario, al cual su vida le está cambiando por completo.

Ahora, si el colegio y la universidad son dos extremos espacialmente hablando, en el medio de estos podría situarse de alguna manera los preuniversitarios, instituciones donde de alguna manera “refuerzan los conocimientos” del colegio y preparan a los estudiantes para un examen de admisión. Sin embargo, en este espacio intermedio no se tocan temas primordiales para la vida universitaria como lo pueden ser; la nueva y algunas veces excesiva carga académica, los nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, la construcción social del conocimiento, el desarrollar hábitos de estudio acorde, entre otros. Se llega entonces al terreno de la Universidad, la cual brinda una semana de inducción y una cátedra a la vida universitaria, para los nuevos estudiantes, donde a grandes rasgos se conoce la universidad y sus políticas, el campus y sus edificios, el programa académico y algunos de sus docentes, así como algunos de sus compañeros, con lo que pasaran algo más de 5 años de su vida, pero no se ahonda más allá. No se habla sobre los cambios que van a tener que enfrentar tanto en lo académico como en lo personal, no se habla de herramientas ni métodos para mejorar sus maneras de aprender y estudiar, no se le ayuda al estudiante a comprender y a reflexionar sobre esta transición que está viviendo, por lo que muchas veces el estudiante tiende a afrontar solo esta transición, pues en ningún momento hay un espacio claro para pensarse su manera de pensar y aprender.

Al hablar de la transición del colegio a la universidad en términos pedagógicos se podría decir que, por un lado, está el paradigma Conductista (tiende a darse mayormente en el colegio) y el paradigma Constructivista (tiende a darse mayormente en la universidad). Sin embargo, no es cuestión de extremos, no es poner en términos de bueno

o malo, donde el colegio sea malo por ser conductista y la universidad sea buena por ser constructivista. Es decir, no es una cuestión de blancos y negros, es una serie de grises y entremezclados, que llevan a, que tanto el colegio o la universidad, se puedan presentar actitudes y características de cada paradigma mencionado anteriormente. Puede que el nuevo estudiante universitario venga de un colegio donde su formación fue integral, crítica y reflexiva con maneras de pensar diferente y luego, al pasar a la universidad, se encuentre con clases donde el conductismo sea el común denominador y sus conocimientos previos no se tienen en cuenta para nada, por lo que el cambio de un paradigma a otro sigue siendo abrupto.

De ahí lo complicado de este tránsito, ya que implica cambios sociales, personales, afectivos, familiares y académicos, lo que en definitiva podría decirse que es un cambio de vida, pero en este caso y para el estudio correspondiente, el centro será lo pedagógico. Por lo que buscando trabajar en la transición del paradigma pedagógico antiguo (conductismo) al nuevo paradigma (constructivista) y asumiendo claro que la mayoría de los estudiantes vienen o tuvieron mayormente un acercamiento conductista a lo largo de sus experiencias académicas (Claro que puede haber estudiantes para los cuales no fue así y se encuentren mejor preparados para afrontar dichos retos de la nueva vida universitaria). Es necesario distinguir o acotar algunos aspectos y modos que cambian drásticamente según cada paradigma, estos son principalmente; la autonomía y la comprensión.

**Tabla 1.** Cambios entre paradigmas.

<b>CONDUCTISMO</b>	<b>CONSTRUCTIVISMO</b>
Dependencia	Autonomía
Entender	Comprender

Estos cambios entre paradigmas pedagógicos abren la puerta a grandes retos. Del lado del profesor el reto es, ¿Cómo hacer más llevadera esta transición para el nuevo estudiante? ¿Cómo ayudar desde el rol del profesor, para que el estudiante pueda superar y afrontar las dificultades y retos académicos? ¿Qué papel cumple el profesor en esta transición?, y aún más importante, ¿Están los profesores de primer semestre dispuestos a flexibilizar sus metodologías y clases para apoyar al estudiante en esta etapa de sus vidas? El reto se inclina también para al lado del estudiante, ya que se debe abrir a procesos de reflexión, autoanálisis y autocrítica, que lo lleven a una comprensión profunda del cambio que está viviendo. Un cambio que como diría (Perkins, 2003) lo lleva a pasar de lo domesticado a lo salvaje.

Estas variables entre paradigmas también hacen necesario acotar el término de autonomía, pues no solo es uno de los aspectos que cambian entre cada uno de los paradigmas, sino que es, en esencia lo que le brinda al estudiante, los mecanismos para poder superar las dificultades que presente a lo largo de su vida. Por lo que se trabaja la autonomía desde el punto de vista de (Martínez y Ojeda, 2016) quienes acotan; “Es la condición del individuo para dotarse de reglas y normas de aprendizaje, en función de sus diversos niveles de exigencia, sin por ello eludir la responsabilidad de dar cuenta de sus procesos y de sus resultados”.

Finalmente, hay que tener en cuenta, ¿Cómo es la educación para los estudiantes de estos tiempos?, estudiantes los cuales su vida ha sido mediada tecnológicamente, siendo nativos digitales y a los cuales la pandemia, al igual que a todo el mundo, les cambió el chip de la vida. Todo esto genera implicaciones y características que se deben considerar, al momento de diseñar ambientes de aprendizaje, los cuales no solo deben estar enfocados en una manera óptima de Enseñar-Aprender, sino que también se deben enfocar en un reconocimiento de todas las características propias del estudiante, siendo la más primordial la transición y cambio de mundo que están viviendo. Brindando un espacio de empatía y reconocimiento, donde el diálogo y la horizontalidad en el aula, le den al estudiante la confianza para hablar, reflexionar, comprender y generar estrategias para afrontar los retos y dificultades académicas de su primer semestre universitario. Pues como lo señalan (Duche Pérez et al, 2020):

El reto de la transición está dispuesto para que cada uno ponga de su parte, tanto la escuela y la universidad, de modo tal que ambas instituciones favorezcan para que ese no-lugar, esa brecha que existe entre una y otra, deje de ser el escenario imaginario que alimente la incertidumbre del estudiante que transita

## 3. Metodología

### 3.1 Reflexión en el aula

Pensar en la labor profesional del docente, o en ¿que implica ser docente?, requiere un docente reflexivo, crítico e investigativo el cual cuestiona su propia labor a diario. Un docente que se actualiza constantemente, a la vez que valora y se interesa por los contextos de sus estudiantes, pues reconoce que llegan cargados de conocimientos, experiencias y vivencias valiosas, con las cuales comenzar a construir conexiones. Para lograr esto es indispensable querer saber y poder, pues en últimas es la voluntad del profesor el motor decisivo que genera la acción. Pues “Si tiene la convicción de que eso que está haciendo merece la pena para él mismo, para los alumnos y para una sociedad en la que la escuela es un fermento de transformación” (Porlán, 2011).

Este trabajo parte de la concepción del Maestro-Investigador, quien reflexiona sobre sus propias prácticas en el aula de clase. Es aquel maestro que se preocupa por su labor profesional - docente, identifica problemas que se presentan en el ambiente educativo, busca soluciones, indaga e investiga. Desde el ciclo iterativo de reflexión en la acción, está constantemente cuestionando su práctica y la enseñanza, observando a sus estudiantes, y buscando y evaluando estrategias para enriquecer y mejorar los procesos pedagógicos. “Es un modelo de profesor que investiga en el aula, solo o con la ayuda de observadores expertos, para resolver problemas concretos (investigación para la acción) y, paralelamente, reflexionar, teorizar y reconstruir progresivamente el curriculum” (Porlán, 2011).

Hace parte también del Maestro-Investigador, aplicar el pensamiento de diseño, concebir la misma docencia como diseño y aún más importante e indispensable, convertir

el aula de clase en un taller de diseño. “El maestro da curso a la creatividad e innovación y hace de las aulas y demás campos de labor verdaderos laboratorios de investigación” (Restrepo, 2004 ).

Es así, como partiendo de esta Metodología de Investigación-Acción-Participación y uniéndola con una Metodología por Escenarios centrados en la Autonomía del estudiante, se realiza el diseño, la implementación y la validación del Ambiente de Aprendizaje, el cual está planteados para la asignatura: Expresión Visual a cargo del Maestro David Izquierdo, asignatura de primer semestre de la línea de medios de representación, de la Escuela de Diseño Gráfico, de la Universidad Nacional de Colombia. La metodología para el Trabajo final consta de las siguientes fases:

- Definición de problema pedagógico
- Diseño del Ambiente de Aprendizaje
- Diseño y producción de dispositivos
- Implementación del ambiente de aprendizaje
- Validación del Ambiente de aprendizaje
- Seguimiento del proyecto
- Conclusiones

### **3.1.1 DOFA**

A modo de estrategia para aterrizar las ideas y todos los planteamientos que se conciben en un inicio del proyecto, se utilizó el análisis DOFA. “El cual es una herramienta sencilla que permite obtener una perspectiva general de la situación estratégica de una organización determinada” (Ponce, 2007). En este caso, las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas se analizaron en torno a la escuela de Diseño Gráfico, de la Universidad Nacional de Colombia.

**Tabla 2.** Fortalezas y Debilidades DOFA.

<b>FORTALEZAS</b>	
1	Estudiantes de contextos variados
2	Estudiantes interesados en las temáticas del curso
3	Estudiantes Nativos Digitales y Ciberculturizados
3	Algunos docentes actualizados en la práctica profesional y pedagógica
4	Grupos reducidos de participantes
5	Espacios adecuados para actividades teórico-prácticas
<b>DEBILIDADES</b>	
1	Estudiantes poco motivados por el enfoque del curso o por el profesor
2	Poca oferta de profesores y enfoques limitados de los cursos. "NO hay de donde escoger" y la obligatoriedad de los mismos
3	Algunos docentes no están actualizados ni profesional ni pedagógicamente
4	Prima la Calificación, sobre la evaluación y el proceso
5	Poco diálogo reflexivo y comunicación bilateral. Docente-Estudiante- Estudiantes
6	Comparación constante entre estudiantes sin sentido reflexivo.
7	Relación de poder vertical Docente-Estudiante

### 3.2 Diseño ambiente de aprendizaje

Como se mencionó anteriormente, tanto el diseño del Ambiente de Aprendizaje, como su implementación y validación, se desarrolla en la asignatura de Expresión Visual, espacio académico el cual tiene las siguientes características y particularidades:

- Expresión visual
- Asignatura de primer semestre
- Línea de Medios de Representación
- Escuela de Diseño Gráfico
- Universidad Nacional de Colombia
- Profesor encargado: David Izquierdo, Becario: Santiago Clavijo
- 16 participantes, entre 17 y 23 años de edad

Es importante acotar ciertos aspectos y características, que resultan muy importantes para el desarrollo del trabajo. Algunos de estos aspectos se desarrollan y trabajan en este proyecto, otros se dejan planteados para una futura investigación o continuación de este proyecto. Estos aspectos y características para tener en cuenta son:

- Temprana edad de los admitidos a la universidad, cada vez son más jóvenes los nuevos estudiantes lo que empieza a jugar un papel importante.
- Contextos, saberes e intereses previos de los estudiantes.
- Los nuevos estudiantes, son nativos digitales y ciber culturizados, hay que tener en cuenta estos aspectos, no sólo en relación con la tecnología, sino también en las características propias del pensamiento, comportamiento y relación con la información y el conocimiento.

Todas estas características pertenecen al contexto del estudiante y son indispensables a la hora de pensarse la educación contemporánea, una educación enfocada en las necesidades de los estudiantes, de carácter integral y significativa, que logren integrar a sus vidas y con sus conocimientos y saberes previos

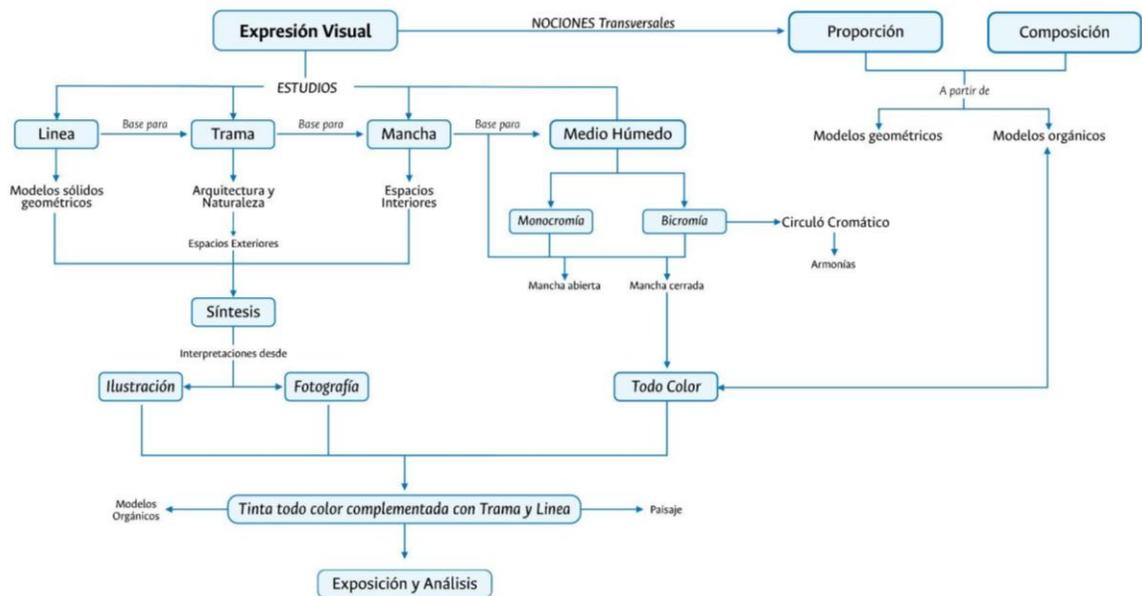
### **3.2.1 Contenido**

Al ser la asignatura Expresión Visual, la primera asignatura de la línea de Medios de Representación, su papel principal en el pensum es acercar a los nuevos estudiantes al conocimiento y estudio de los elementos y nociones constitutivas del dibujo, así como a

las principales técnicas de representación gráfica y expresión visual. Por lo que como ejes conceptuales y temáticos la asignatura se compone de los siguientes:

- Elementos/nociones constitutivas del dibujo: Línea, trama, Mancha, Medio Húmedo.
- Técnicas: Técnicas secas, técnicas húmedas, técnicas mixtas.
- Nociones básicas transversales: Proporción, Composición, Síntesis

**Gráfica 3.** Contenido temático Expresión Visual.



### 3.2.2 Competencias u Objetivos

También llamados logros u objetivos de aprendizaje son los que dictaminan el curso y el rumbo de la asignatura, son las exigencias mínimas que el estudiante debe cumplir, para aprobar satisfactoriamente el curso. De cierta manera estos objetivos se pueden ver influenciados por el Profesor encargado de la asignatura y por el enfoque pedagógico del mismo, sin embargo, sirven de base para no desviarse mucho de lo planteado por el pensum. Los objetivos en el caso de Expresión Visual son los siguientes.

**Objetivo General:**

- Conocer los elementos constitutivos del dibujo mediante su definición y análisis teórico/práctico, para proceder a su aplicación formal en ejercicios de representación.

**Objetivos específicos:**

- Asimilar los conceptos propios del dibujo expresados en lenguaje técnico y familiarizarse con su uso, en ambientes tanto análogos como digitales.
- Expresar verbalmente sus juicios utilizando lenguaje técnico en los eventos de coevaluación.
- Argumentar con precisión sus ideas haciendo uso de un lenguaje en común.

**3.2.3 Recursos****Físicos:**

- Salón 210 y 309 de la Escuela de Diseño Gráfico
- Laboratorios (computadores) Escuela de Diseño Gráfico
- Computador, dispositivos multimedia

**Materiales:**

- Libreta de bocetos, Papel Bond ¼, bitácora
- Lápices, micropuntas, carboncillos, sanguina
- Ecoline, acuarelas, café.
- Pinceles, brochas.
- Paleta de pintura, vaso.
- Limpia tipos, borrador.
- Trapo

**Humanos:**

- Estudiantes
- Docentes

- Invitados

**Bibliografía:**

- Andrew, Loomis, (1943), Figure drawing for all it's worth y Creative illustration.
- Simpson, Ian, (1988), Complete drawing course.
- Edwards, Betty (1979), Drawing on the right side of the brain.
- Gittens, Carol y Facione, Peter, (2011), Think Critically.
- Freire, Paulo. Pensamiento crítico.
- Freire, Paulo (1968), Pedagogía del oprimido.
- Schön, Donald (1987), La formación de profesionales reflexivos.
- Ausubell, David (1983), Aprendizaje significativo.

**Webgrafía y Enlaces de interés:**

- <https://www.artstation.com>
- <https://co.pinterest.com>
- <http://alexdukal.blogspot.com>
- <https://lamonalista.com>
- <https://artefigura.blogspot.com>
- <https://www.aulaclic.es/illustrator-cc/index.htm>

### 3.2.4 Enfoque pedagógico

El enfoque pedagógico corresponde al que se venía manejando por el maestro David Izquierdo, de la mano del dibujo reflexivo, el cual promueve y explora la construcción personal y colectiva de criterios y nociones gráficas. Este enfoque pedagógico, muy apegado al paradigma constructivista, se complementa bastante bien con la propuesta del ambiente de aprendizaje. A continuación, unas breves descripciones de los enfoques planteados y trabajados en el curso.

- **Pedagogía crítica social:** Se basa en estructuras constructivistas, colaborativas, participativas, reflexivas que buscan la formación de criterios gráficos en los estudiantes, quienes construyen individual y colectivamente su propio conocimiento y

deben adquirir la capacidad de expresar y sustentar sus juicios, se promueve el ejercicio del pensamiento crítico y el debate.

- **Teoría Cognitivista-sociocultural:** La representación enactiva, o de esquemas motores-aprender haciendo, actuando, mirando, imitando, manipulando el objeto-interacción con el objeto mediado.

Estos enfoques anteriormente trabajados en la asignatura se complementan con enfoques propios del proyecto, los cuales buscan en el estudiante desarrollar ciertas habilidades. Estos enfoques son:

- **Enseñanza para la Comprensión:** Desarrollado en Project Zero, comprender significa actuar utilizando los conocimientos ya adquiridos para resolver nuevos problemas en situaciones nuevas. Las tareas que se desarrollan bajo este enfoque son realizadas esencialmente por los estudiantes, otorgándoles la oportunidad de desarrollar procesos cognitivos superiores como pensar críticamente, colaborar con otros en la búsqueda de soluciones, comunicar sus hallazgos, usar la creatividad y participar en temas de interés ciudadano (Colegio Internacional camino a la cima, 2018).
- **Aprendizaje experiencial:** Intenta desarrollar la capacidad de las personas para aprender de su propia experiencia, siempre dentro de un marco conceptual y operativo concreto y bien desarrollado. Se centra en la idea de que el aprendizaje experiencial existe como una forma particular de aprendizaje distinguida por el papel central que la experiencia juega en el proceso de aprendizaje. (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

### 3.2.5 Tiempo de duración

La asignatura de Expresión visual, grupo-2, está contemplada para una duración de 16 semanas. Con una carga horaria de 4 horas a la semana, dividida en dos sesiones, los lunes y miércoles de 11:00 a.m. a 1:00 p.m. Estos tiempos pueden variar dependiendo del calendario académico, el cual es modificado por el consejo superior universitario.

### 3.3 Metodología General y por Escenarios

Como se mencionó anteriormente, la asignatura ya contaba con un enfoque pedagógico, a estos se le suma una metodología previamente implementada por el Maestro David Izquierdo, basada en ciclos recurrentes de reflexión; para, en y desde la acción. A Continuación, un breve desglose de los ciclos recurrentes del dibujo reflexivo.

#### **Ciclos recurrentes - Reflexión para la acción:**

- **Reflexión para la acción (R.P.A):** Todos los temas por tratar se exponen comenzando por su definición, esta actividad es colectiva y se realiza participativamente antes de entrar en sesión práctica.
- **Primera sesión práctica. – acción.**
- **Reflexión en la acción (R.E.A):** Con los ejercicios de la primera sesión práctica, se hace una puesta en común para de manera colectiva evaluar puntualmente el objeto de estudio. Con la claridad obtenida en esa crítica, se procede a una segunda sesión de práctica.
- **Segunda sesión práctica – acción**
- **Reflexión desde la acción (R.D.A):** Con el resultado de una segunda sesión práctica, se hace una nueva puesta en común, para coevaluar los trabajos y extraer conclusiones.

Esta metodología de ciclos recurrentes, al igual que el enfoque pedagógico propuesto con anterioridad para la asignatura, se mantienen, y se complementan y potencian con la metodología propuesta para el desarrollo del trabajo. La cual corresponde a una metodología por escenarios.

#### **Metodología por Escenarios - Ambientes de aprendizaje:**

Dentro del ambiente de aprendizaje del curso se proponen unos escenarios o microambientes enfocados en unas pocas sesiones, los cuales, consisten en ejercicios o actividades mediadas por unos dispositivos didácticos que ayudan al estudiante a solucionar el problema pedagógico propuesto por este Trabajo.

Se debe aclarar que al ser Expresión Visual una asignatura que tiene como eje principal; El dibujo y las técnicas de representación gráfica, el estudiante espera que la asignatura se trate netamente de esto, no espera que se toquen otras temáticas fuera de esto, como lo podrían llegar a ser; los paradigmas educativos y modelos pedagógicos. Por esta razón es que los dispositivos se plantean también como el pretexto, la idea o el concepto que sustenta la práctica de implementación técnica y representación gráfica. Cargando de valor y significado estas prácticas, al ir más allá de la técnica por la técnica, pues se conectan los nuevos contenidos, propios de la asignatura, con las reflexiones propias del estudiante, logrando una comprensión de lo que es la representación y la expresión visual.

En concordancia con lo mencionado, el objetivo esencial de los escenarios consiste en lograr, que los estudiantes comprendan la autonomía, como el cambio principal, entre el colegio y la universidad. De esta manera, se establecen tres escenarios, los cuales están distribuidos de la siguiente manera:

**Tabla 3.** Entornos de tarea.

ENTORNO DE TAREA			
	CONCEPTOS	CAMPOS DE ACCIÓN DE LA DISCIPLINA	CAMPOS DE ACCIÓN PROFESIONAL
EJES	Línea	E3	E4
	Trama		
	Mancha		
	Medio Húmedo		
	Proporción		
	Composición	E2	
	Síntesis		

- **E2. Exploración de conceptos:** Dispositivo, Mis-Moodboards
- **E3. Exploración de entornos:** Dispositivo, Refle-xine.
- **E4. Trabajo proyectual:** Dispositivo, consejeros.

### 3.3.1 Mis-MoodBoards - Escenario 1

Este dispositivo consiste en la creación de dos tableros de imágenes (Moodboard), El primero describe al estudiante como persona, y el segundo donde el estudiante muestra para él, que es la expresión visual. Este dispositivo, está planeado para el inicio de semestre, (E2) Exploración de conceptos.

**Imagen 1.** Ejemplo Moodboard años 80's.



#### Objetivo General

- Promover un espacio donde los estudiantes puedan reconocerse a sí mismos y empatizar con sus compañeros de grupo, al vincular sus intereses y saberes previos con los contenidos de la asignatura.

#### Objetivos Específicos

- Conocer los intereses previos de los estudiantes, así como sus imaginarios e ideas de lo que puede llegar a ser la asignatura.
- Acercar al estudiante al Moodboard como metodología y herramienta que puede ser útil en su vida profesional.

Otros conceptos y actitudes que se esperan desarrollar y trabajar con este dispositivo, son: Autonomía, empatía, participación activa, comprensión propia, reflexión personal, seguridad al hablar de sí mismo, conexión con sus conocimientos e interés personales.

**Recursos:**

- Dibujo: Papel, libreta de bocetos, lápiz, colores, marcadores.
- Físicos: Imágenes, fotografías, cómics, carteles, impresiones.
- Digitales: Computador.

**Modalidad Pedagógica:**

- Presencial, clase práctica – taller.
- Trabajo exploratorio y Trabajo en grupo.

**Actividad:**

Realizar dos Moodboards/tableros con imágenes, ya sean recortes, impresiones, tarjetas, etc. (en promedio de 5-7 imágenes)

- **1 ¿Quién soy?:** Imágenes que te describen como persona, que te representan, imágenes que hacen parte de tu vida, tu pasado-presente-futuro. ¿Quién soy? ¿Qué soy? ¿cómo soy? Si tuvieras que representarte en imágenes ¿Cómo lo harías? (estas imágenes pueden ser de cualquier ámbito, series, comics...etc.)
- **2 ¿Que es expresión visual?:** Imágenes de lo que para ti es expresión visual, en tu imaginario, en tus vivencias y experiencias previas, la carga gráfica y visual que cada tienes, lo que te gusta, lo que haces, tus referentes visuales, artistas, comics, pintores...etc.

El profesor también participa con sus tableros, para así romper esa barrera del paradigma conductista, donde el profesor es el portador del conocimiento, en un conocimiento vertical jerárquico. Para hacer sentir a los estudiantes que el profesor es un

guía, un tutor, que aprende junto a ellos y se presenta al igual que los estudiantes lo hacen. Incentivando una construcción horizontal del conocimiento.

### **Desarrollo actividad:**

Este dispositivo se plantea como actividad inicial del semestre, por lo que los requerimientos e instrucciones para esta actividad se envían por correo electrónico para que así el primer día de clases los estudiantes traigan las imágenes desde casa.

### **Sesión 1**

- **Parte 1:** Con el apoyo del Moodboard Quien soy, en versión digital, cada estudiante realiza una presentación personal (4 minutos máximo) diciendo su nombre, edad, porque Diseño Gráfico y que representan las imágenes, porque las trajo, etc.... Una vez todos los estudiantes se presenten, realizar un pequeño diálogo de lo que vieron en sus compañeros, qué les pareció interesante, dónde se vieron, qué reconocieron.

### **Sesión 2**

- **Parte 1:** Con el apoyo del Moodboard, que es Expresión Visual, esta vez impreso y pegado en la pared, cada estudiante realiza una presentación (4 minutos máximo) de lo que para él es expresión visual según su imaginario, sus experiencias, sus gustos y consideraciones sobre la temática. Empezando así un acercamiento visual y conceptual de lo que es la expresión visual.
- **Parte 2:** Se invita a los estudiantes a combinar, generar y formar nuevas relaciones y jerarquías con las imágenes de todo el grupo. Teniendo en cuenta ¿cómo podrían relacionarlas? ¿por qué así? fomentando así la discusión, debate y construcción de conceptos y nociones grupales. Reconociendo que cada estudiante aporta a la construcción y a la discusión de los tableros. Las nuevas categorías o grupos que se armen son propias de los estudiantes y luego deberán elegir uno, para finalizar haciendo un dibujo en relación con ese Moodboard elegido.

El Moodboard puede funcionar como instrumento de recolección de información de la asignatura a lo largo del semestre y también como instrumento de evaluación, para

reflexionar y hablar sobre el proceso y avance personal del estudiante, así como los cambios al Moodboard durante el curso.

## Tiempo

Dos sesiones de clase (cada una 2 h)

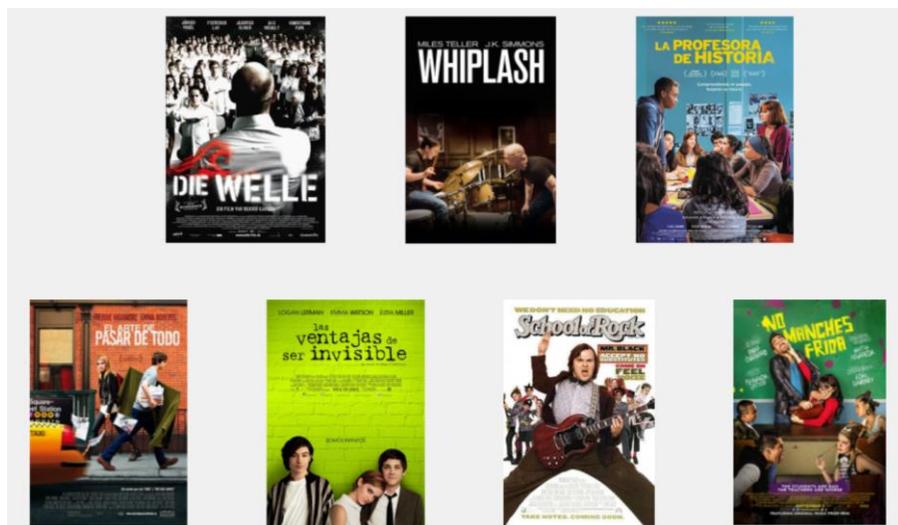
## Evaluación

- Evaluación del aprendizaje Individual, decirlo con sus palabras y términos.
- Participación grupal, colaborativa y cooperativa.
- Autoevaluación.
- Calificación: de 0 a 5.

### 3.3.2 Refle-xine - Escenario 2

Este dispositivo consiste en ver y analizar películas contemporáneas, desde la mirada educativa/pedagógica, buscando así una reflexión crítica por parte del estudiante y posterior representación gráfica. Este dispositivo está planeado, como entrega final del módulo de técnicas secas, para, (E3) Exploración de entornos.

**Imagen 2.** Portadas de películas.



**Objetivo General:**

- Acercar a los estudiantes a modelos pedagógicos, problemáticas educativas y situaciones de aprendizaje, las cuales, desde la empatía y el auto reconocimiento con los personajes de las películas, sus contextos y vivencias, promuevan una comprensión y reflexión significativa.

**Objetivos Específicos:**

- Reconocer, relacionar y comparar los modelos pedagógicos vividos, mediante películas contemporáneas contrastantes.
- Incentivar el uso de las plataformas de streaming con una mirada educativa, crítica y reflexiva, comprendiendo que estas tecnologías pueden contribuir al aprendizaje y la construcción del conocimiento autónomo.
- Utilizar y aplicar las técnicas, conceptos y nociones de expresión visual, para representar y comunicar de manera coherente la reflexión educativa personal.

Otros conceptos y actitudes que se esperan desarrollar y trabajar con este dispositivo, son: Autonomía, participación, reflexión personal, seguridad al hablar de su trabajo, conexión con sus conocimientos e interés personales, otra mirada a las nuevas tecnologías.

**Recursos:**

- Análogos: Papel, libreta de bocetos, lápiz, colores, marcadores, etc.
- Digitales: Dispositivos multimedia, plataformas de streaming, Discord.

**Modalidad Pedagógica:**

- Trabajo desde casa dirigido - tele presencial
- Presencial, clase práctica – taller

**Actividad:**

Se propone un catálogo de películas “contemporáneas” con temática y trasfondo pedagógico/educativo, así como de diferentes géneros (comedia, drama, documental) de la cual los estudiantes deben elegir una, para ver, reflexionar e ilustrar. Los estudiantes pueden proponer y compartir con el grupo películas que sientan que puedan tener relación con la temática pedagógica.

**Películas:**

- Las ventajas de ser invisible
- El arte de pasar de todo
- School of rock
- Whiplash
- La Ola
- La profesora de historia
- Escuela de super héroes
- No manches Frida

**Desarrollo Actividad:**

Dos sesiones, la primera en casa y la segunda en el salón.

- **Sesión 1, en casa:** La película será vista en casa, realizando a la par una extracción de ideas y conceptos claves en términos de educación y aprendizaje, para luego mediante un foro por Discord, compartir con el grupo su reflexión personal sobre la película en términos de pedagogía.
- **Sesión 2, en salón:** Las palabras claves serán la base para ilustrar y diseñar la carátula/portada/cartel de la película con la técnica elegida. La carátula será realizada y trabajada en clase, con retroalimentación del grupo. Finalmente, una puesta en común a modo de exposición en el edificio de Diseño Gráfico, para escuchar comentarios, reflexiones y presentar la ilustración final.

**Tiempo:**

- Trabajo en casa.
- Una sesión de clase presencial.

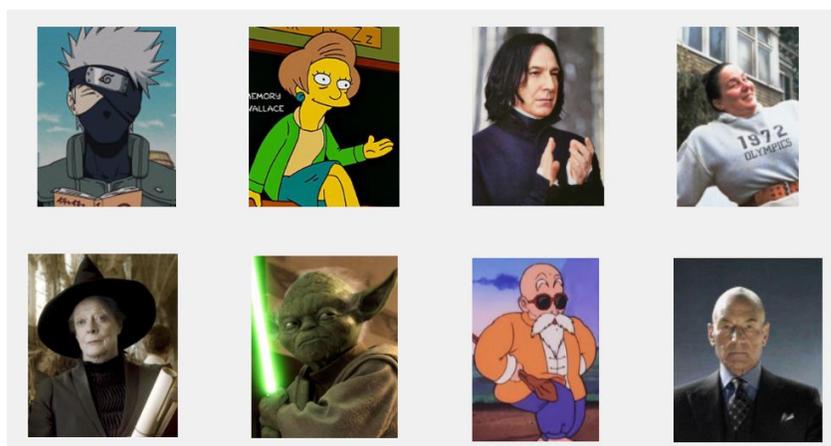
### Evaluación:

- Evaluación de la reflexión pedagógica a la cual llegó el estudiante desde la película, al relacionarlo con vivencias y experiencias previas.
- Concordancia y coherencia de la intención comunicativa, con la utilización de las técnicas, nociones y conceptos gráficos vistos en el módulo.
- Importancia de los tiempos de entrega.
- Heteroevaluación.
- Calificación: de 0 a 5.

### 3.3.3 Consejeros - Escenario 3

Este dispositivo consiste en seleccionar un personaje ficticio, con el que puedan caracterizar y representar comportamientos propios o de los otros actores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, vividos tanto en el colegio como en la universidad, dejando un consejo para los futuros admitidos desde la voz de ese personaje. Este dispositivo está planeado, como entrega final del curso. (E4) Trabajo proyectual.

**Imagen 3.** Personajes de ficción que son profesores.



**Objetivo general:**

Alentar a los estudiantes para que analicen, reflexionen y comprendan sus comportamientos y actitudes académicas, así como las de sus compañeros y profesores, apoyándose en la caracterización de personajes ficticios, en situaciones simuladas.

**Objetivos específicos:**

- Relacionar los arquetipos de personajes ficticios, con las características de los modelos de enseñanza y aprendizaje.
- Incentivar en el estudiante el uso de analogías y metáforas, para relacionar sus actitudes académicas, con las características del personaje elegido.
- Promover en el estudiante un proceso de autoanálisis y autocrítica, a partir del personaje elegido, en relación con sus comportamientos educativos.

Otros conceptos y actitudes que se esperan desarrollar y trabajar con este dispositivo, son: Autonomía, participación activa, auto reflexión, comprensión de la situación de transición, estrategias propias para mejorar sus actitudes y conductas académicas, seguridad al hablar desde la piel de un personaje, conexión con sus conocimientos e interés previos.

**Recursos:**

- Dibujo: Papel, libreta de bocetos, lápiz, colores, marcadores, etc.
- Digitales: Dispositivos multimedia, redes sociales.

**Modalidad Pedagógica:**

- Trabajo desde casa dirigido - tele presencial
- Presencial, clase práctica – taller

**Actividad:**

Buscar, indagar, explorar y seleccionar roles de Estudiantes o Profesores, que puedan representar situaciones, características o comportamientos del colegio o la

universidad, ya sean propios, de compañeros o de profesores. Desde la cultura visual y gustos de cada estudiante, bien sean dibujos animados, cine, series, anime, videojuegos. Se realizará un manual de supervivencia ilustrado, para los futuros estudiantes, con consejos para sobrellevar y afrontar el cambio del colegio a la universidad, consejos que serán dados desde la voz de cada personaje ficticio y sus características particulares.

### **Desarrollo actividad:**

Dos sesiones, la primera en casa y la segunda en el salón.

- Sesión 1, en casa: Buscar, indagar y explorar roles/papeles de Estudiantes o Profesores, en la cultura popular, películas, series, comics, etc. Para seleccionar tres personajes que cumplan con representar situaciones, características o comportamientos del colegio o la universidad, correspondiendo a alguno de estos grupos: Estudiantes colegio, profesor colegio, estudiante Colegio, estudiante universitario.

La selección de los personajes debe ir acompañada de un estudio muy sencillo, de las características del personaje, el porqué de su elección y como es el paralelo con actitudes académicas propias del estudiante. Este estudio se compartirá y discutirá presencialmente y a su vez con un foro vía Discord, para conocer las propuestas del grupo y generar retroalimentación.

- Sesión 2, en salón: Partiendo de los tres personajes elegidos, se hace una depuración para elegir finalmente uno, el cual se trabaja a profundidad. Se realiza una ilustración de dicho personaje en la técnica y el estilo que el estudiante elija, de las vistas en el semestre o aparte. A la par de la ilustración el estudiante redactará una frase o consejo que dé cuenta de las actitudes del estudiante en relación con el personaje seleccionado. Este consejo o frase debe pretender desde la voz del personaje elegido y las expresiones propias del estudiante, durante todo su primer semestre universitario, ayudar a los futuros nuevos estudiantes en el cambio del colegio a la universidad universitaria.

Como producto final del proyecto, se realiza un compilado tipo fanzine o libro sencillo, de todas las ilustraciones y los respectivos consejos, teniendo así el estudiante que involucrarse en todo el proceso de diseño, desde la preproducción, la producción y la postproducción, para lograr obtener una copia del compilado.

### **Tiempo**

- Trabajo en casa
- Dos sesiones de clase presencial (cada una 2 h)
- Evaluación:
  - Evaluación del aprendizaje Individual, Utilización de las técnicas, nociones y conceptos vistos en el semestre.
  - Coherencia comunicativa y expresiva, ilustración y consejo/frase.
  - Acorde paralelo entre personaje ficticio y comportamiento propio.
  - Autoevaluación y Coevaluación.

## **3.4 Evaluación General**

Se diseña una rúbrica de evaluación, la cual verifica el cumplimiento de los objetivos del curso, la asimilación de los conceptos gráficos y su correcta aplicación gráfica y argumental. Esta rúbrica se utiliza constantemente para evaluar cada ejercicio de clase, así como como las entregas finales de módulo, es la directriz tanto para el estudiante como para el profesor.

**Tabla 4.** Rubrica general de la asignatura.

Objetivo general	Competencias	Criterio
El estudiante estará en capacidad de identificar y Conocer los elementos constitutivos del dibujo mediante su definición y análisis teórico práctico para proceder a su aplicación sintetizándolos en ejercicios de representación, gestionando en el camino de forma autónoma su propio aprendizaje.	Apropiación y gestión del proceso de aprendizaje personal.	Desarrollo autónomo de estrategias para el mejoramiento constante de los procesos, las prácticas y el uso discursivo de los materiales, técnicas y conceptos vistos para cada uno de los módulos.
	Formulación de juicios críticos sobre los resultados propios y de los demás compañeros haciendo uso de lenguaje que de cuenta de la apropiación de las técnicas y conceptos vistos para cada uno de los módulos.	Identificación y uso verbal de los elementos técnicos y conceptuales, constitutivos de cada módulo dentro de los espacios de retroalimentación.
	Implementación optima de los materiales, técnicas y conceptos vistos para cada uno de los módulos.	Aplicación conciente y coherente de los materiales, técnicas y conceptos vistos para cada uno de los módulos.

El curso está planteado bajo cuatro cortes, cada uno con un valor de veinticinco por ciento (25%) de la nota final, estos cortes corresponden al compilado de notas, de:

- Ejercicios de clase.
- Entregas finales de módulo.
- Entrega final.
- Autoevaluación.

La heteroevaluación y la coevaluación son apoyadas permanentemente por la autoevaluación, la cual da cuenta de las oportunidades de mejora, las reflexiones de su proceso de aprendizaje y las críticas constructivas y conscientes que realiza el estudiante sobre su trabajo. Se califica de 0.0 a 5.0, comunicando constantemente las notas de cada módulo a los estudiantes, para finalmente subir la calificación al Sistema de Información.

# 4. Implementación y Validación

## 4.1 Diseño trabajo de campo

El trabajo de campo es el conjunto de acciones encaminadas a recolectar datos de las fuentes primarias de información, es decir, de las personas y en el lugar y tiempo específico, de interés para la investigación. En este caso y como se ha mencionado anteriormente, es muy importante tanto para la investigación y el desarrollo del trabajo en general, como para el trabajo de campo más específicamente, conocer y tener en cuenta las características, particularidades, gustos e interés de los estudiantes, pues esto ayudara y guiara de cierta manera los instrumentos y las técnicas de recolección de información. Las características de los participantes son:

- 16 estudiantes participantes.
- Rangos entre 17 y 23 años de edad.
- Nativos Digitales.
- Contextos diversos.
- Conocimientos e intereses tales como: Feminismo-Género, historia, política-contexto del país, memes, anime, etc.

A su vez, es importante hacer una pequeña descripción del contexto global de la asignatura Expresión Visual, espacio académico donde gira todo el proyecto. De esta manera se aclara el panorama y el contexto del trabajo de campo. El ambiente es:

- Grupo 2 de Expresión visual.
- Asignatura de primer semestre.
- Escuela de diseño gráfico.
- Universidad Nacional de Colombia
- Horario, lunes y miércoles de 11:00 - 1:00 pm

La implementación del trabajo de campo responde a la siguiente estructura, la cual brinda el panorama completo de lo que sería el escenario. Esta estructura es:

**Escenario:**

- Aplicación de dispositivos pedagógicos tipo germen.
- Aplicación de instrumentos.
- Recolección de datos.

Una vez teniendo el contexto general, se proyectan ciertas características esperadas en los datos a recolectar, características que van muy ligadas a la variable anteriormente mencionada, la autonomía. De esto se destaca:

**Tipos de datos:** Se esperan obtener datos de los siguientes tipos:

- Numéricos
- Alfanuméricos
- Imágenes - Gráficas - Ilustración
- Audiovisual

**Obtención de los datos:** Se pretende obtener datos a partir de:

- Encuesta
- Prueba escrita
- Prueba oral
- Dibujo - Gráfica - Ilustración
- Video

**Análisis esperado de los datos:**

- Cualitativo
- Comparativo
- Cuantitativo

A Continuación, se ahondará en el diseño de las propuestas para los instrumentos de recolección de información.

### 4.1.1 Técnicas e Instrumentos

Teniendo en cuenta el contexto general de la asignatura y las características de los estudiantes, se realizan las propuestas de las técnicas e instrumentos para la recolección de información, buscando que correspondan directamente con los dispositivos tipo germen planteados con anterioridad, lo que completa el escenario. También se busca que estas técnicas e instrumentos, brinden la información necesaria para verificar si el estudiante cumple o no, con los objetivos planteados, en términos de autonomía.

Para esto, es indispensable considerar la hipótesis y la variable, pues si se espera medir o recolectar información que dé cuenta, de que el estudiante está comprendiendo que el cambio de paradigma pedagógico es la autonomía, las estrategias de recolección de información, que deben ir encaminadas y enfocadas a eso. Por lo que es importante acotar nuevamente los descriptores e indicadores de las unidades de medición de la variable.

**Tabla 5.** Características variable autonomía.

Nombre	Descriptor	Indicador
<b>Autonomía</b>	1 - Capacidad de respuesta. 2 - Solución de problemas. 3 - Toma de decisiones. 4 - Actitud propositiva. 5 - Empoderamiento.	- Entrega trabajos y prioriza los mismos. - Manifiesta responsabilidad. - Reconoce oportunidades de mejora. - Gestiona de forma apropiada su tiempo. - Participa activa y reflexivamente en clase. - Cuestiona y contrasta la información, los hechos y las situaciones dadas en clase.

Todo esto como se mencionó anteriormente, bajo la mirada de (Martínez y Ojeda, 2016) quien señala: “Autonomía es la condición del individuo para dotarse de reglas y normas de aprendizaje, en función de sus diversos niveles de exigencia, sin por ello eludir la responsabilidad de dar cuenta de sus procesos y de sus resultados”.

Entrando específicamente en las propuestas de los instrumentos y técnicas, desde ahora agrupadas y llamadas; estrategias para la recolección de información, y teniendo en cuenta la estructura anteriormente establecida de los escenarios. Se ordenan las estrategias con relación a cada escenario, de la siguiente manera:

#### **Escenario número uno:**

En relación directa con el objetivo específico número uno. De estas estrategias se espera recolectar datos e información, que permitan conocer al estudiante en profundidad; su contexto, gustos e interés, su opinión personal en temas específicos, los procesos de reflexión a los cuales puede llegar partiendo de su trabajo y conocer su expresión gráfica personal. Las estrategias son:

#### **Estrategia de recolección de información 1.A:**

- **Dispositivo pedagógico:** Mis-Moodboards
- **Técnica:** Análisis de imagen y prueba oral.
- **Instrumento:** MoodBoards y presentación.

#### **Estrategia de recolección de información 1.B:**

- **Dispositivo pedagógico:** Mis-Moodboards.
- **Técnica:** Prueba diagnóstica inicial.
- **Instrumento:** Encuesta de Google Forms.

#### **Estrategia de recolección de información 1.C:**

- **Dispositivo pedagógico:** N/A
- **Técnica:** Análisis de dibujos y prueba escrita Inktober.

- **Instrumento:** Dibujo y rúbrica.

#### **Escenario número dos:**

En relación directa con el objetivo específico número dos. De estas estrategias se espera recolectar datos e información, que permitan conocer las experiencias pedagógicas y educativas del estudiante, en relación con los modelos experimentados a lo largo de su vida y los nuevos modelos a los que se enfrenta, así como a que reflexiones y relaciones personales pueden llegar partiendo de situaciones y personajes ficticios y finalmente conocer la expresión gráfica personal con un fin comunicativo. Las estrategias son:

#### **Estrategia de recolección de información 2.A:**

- **Dispositivo pedagógico:** Reflexión.
- **Técnica:** Análisis de dibujos y prueba escrita.
- **Instrumento:** Dibujos y Foro.

#### **Estrategia de recolección de información 2.B:**

- **Dispositivo pedagógico:** Reflexión.
- **Técnica:** Análisis comparación de autonomía en la universidad / colegio.
- **Instrumento:** Encuesta de Google Forms.

#### **Escenario número tres:**

En relación con el objetivo específico número uno. De estas estrategias se esperan recolectar datos e información, que permitan conocer los procesos de reflexión del estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje y de los otros actores involucrados, así como qué características, comportamientos y actitudes el estudiante puede reconocer en su proceso de aprendizaje y cómo puede llegar a mejorar dichas actitudes si así se puede. Las estrategias son:

**Estrategia de recolección de información 3.A:**

- **Dispositivo pedagógico:** consejeros.
- **Técnica:** Análisis de dibujos, prueba oral y escrita.
- **Instrumento:** Dibujo y rúbrica.

**Estrategia de recolección de información 3.B:**

- **Dispositivo pedagógico:** consejeros.
- **Técnica:** Prueba diagnóstica Final.
- **Instrumento:** Encuesta de Google Forms.

**Estrategia de recolección de información 3.C:**

- **Dispositivo pedagógico:** N/A
- **Técnica:** Análisis audiovisual.
- **Instrumento:** Vídeo reflexión final del semestre.

## 4.2 Registro de la información

Antes de hablar del registro de información es importante aclararle al estudiante, que va a ser partícipe de esto. Es decir, explicarle en qué consiste, que sus datos, imágenes e ilustraciones son solamente utilizados con fines académicos, sin ánimo de lucro, etc. Por lo que se considera fundamental realizar un consentimiento informado, donde los estudiantes autónomamente diligencien qué datos permitirán al profesor-investigador tratar, divulgar y analizar.

Ahora bien, hay que hacer una aclaración importante, en el capítulo anterior se plantearon y diseñaron un número concreto de estrategias de recolección de información, al igual que un número concreto de dispositivos pedagógicos, por cuestiones de tiempo, no se lograron llevar a cabo en su totalidad. Cuestiones de tiempo como lo fueron, el cruce de tiempos entre la especialización y la asignatura de expresión visual, o el paro de la

facultad de Artes de casi un mes de duración, hace que los tiempos se acorten y se deban replantear muchas cosas. Después de esta pequeña aclaración, a continuación, se desglosan las técnicas e instrumentos de recolección de información que se lograron implementar hasta la fecha, categorizados por escenarios.

### **4.2.1 Escenario número uno**

El escenario número uno, se relaciona directamente con el objetivo específico número uno, el cual busca: Desarrollar contenidos y temáticas cercanas a los estudiantes, las cuales tengan en cuenta y se conecten con sus contextos, conocimientos y experiencias previas. Las técnicas e instrumentos que se lograron implementar y validar fueron tres, las cuales corresponden a:

#### **Estrategia de recolección de información 1.A:**

- **Dispositivo pedagógico:** Mis-Moodboards
- **Técnica:** Análisis de imagen y prueba oral.
- **Instrumento:** MoodBoards y presentación.

El moodboard funciona como técnica e instrumento, ya que permite analizar y recopilar desde las imágenes de los tableros, ese toque personal, propio y específico de cada estudiante. Esto acompañado de la reflexión oral, a la hora de compartir junto con el curso su moodboard, apoya y complementa los tableros.

**Imagen 4.** Moodboard personal Alejandra.



Como se mencionó anteriormente, la actividad consistía en construir dos tableros uno personal y otro gráfico, con alrededor de 5 a 7 imágenes. El resultado fue una gran variedad entre tableros, con riqueza gráfica, compositiva y del contenido personal de cada estudiante. Siendo esto la base para conocer al estudiante y reconocer sus intereses.

#### **Estrategia de recolección de información 1.B:**

- **Dispositivo pedagógico:** Mis-Moodboards.
- **Técnica:** Prueba diagnóstica inicial.
- **Instrumento:** Encuesta de Google Forms.

La prueba diagnóstica inicial está constituida por 31 preguntas, de tipo cerradas; si o no, y de tipo abierta. Las preguntas buscan conocer en profundidad al estudiante, su contexto, sus intereses, sus gustos y su personalidad, así como preguntas más concretas y puntuales con relación al proyecto, como las experiencias vividas en el colegio y las nuevas experiencias vividas en la universidad, así como sus concepciones del cambio, los retos y dificultades de este.

**Imagen 5.** Portada Google Forms, prueba diagnóstica inicial.



Sección 1 de 4

## Prueba diagnostica inicial - Expresión Visual 2022 - 2S

Queremos conocerte un poco más, saber sobre tus gustos y tus intereses. Siéntete en la libertad de contestar cuan largo lo consideres y si no lo sabes no te preocupes, basta con responder no sé.

*Recuerda que estas preguntas no son con carácter evaluativo, y tus respuestas serán tomadas solo con fines académicos.*

¡Gracias!

Este formulario registra automáticamente los correos de los usuarios de Universidad Nacional de Colombia. [Cambiar configuración](#)

A continuación, las categorías y preguntas correspondientes a la encuesta:

### **Información personal:**

- Nombre Completo
- ¿Cuántos años tienes?
- ¿En qué barrio vives? ¿Con quienes y cuál es el estrato de tu vivienda?
- ¿Cuál es tu grupo o cantante favorito?
- ¿Cuál es tu videojuego favorito o uno que marcará tu vida?
- ¿Cuál es tu comida favorita?
- ¿Gatos o Perros?
- ¿Te gusta dibujar?

**Experiencias en el Colegio:**

- ¿De qué colegio te graduaste?
- ¿Era colegio público o privado?
- Cuéntanos sobre alguna experiencia positiva que te haya marcado en el Colegio (Relacionada con una asignatura o profesor)
- Cuéntanos sobre alguna experiencia negativa que te haya marcado en el Colegio (Relacionada con una asignatura o profesor)
- ¿Cómo fue tu experiencia educativa en el colegio?
- ¿Ingresaste a la UN por ICFES o Examen de admisión?
- ¿Cuántas veces te presentaste (sea por ICFES o Admisión) para ingresar a la UN?

**Experiencias en la Universidad:**

- ¿Para ti qué es el Diseño Gráfico?
- ¿Por qué elegiste estudiar diseño gráfico, que te motivó a estudiar esta carrera o a cambiarte a esta carrera?
- Si vienes o estudias otra carrera ¿Cuál era y cuantos semestres hiciste?
- ¿Para ti cómo ha sido este primer semestre universitario? ¿Cómo te has sentido ?
- ¿Algo cambió para ti entre la vida del colegio y la vida universitaria?
- ¿Has presentado dificultades o retos al afrontar la vida universitaria?
- ¿Cuáles han sido estos retos y dificultades?
- ¿Sueles procrastinar?
- Si dijiste que sí procrastinas ¿Haciendo qué?
- ¿Para ti qué es la autonomía?
- ¿Para ti qué es Expresión Visual?
- ¿Qué expectativas tenías en el colegio en relación con la vida universitaria?
- ¿La carrera ha cumplido las expectativas que tenías antes de entrar a ella?
- Este es un espacio para ti, donde puedes escribir lo que quieras. (desahógate, cuenta un chiste o recomienda una canción, lo que sea)

Esta encuesta fue diligenciada por trece (13) de los dieciséis (16) participantes de la asignatura, siendo una muestra bastante representativa, para contextualizar el curso. Teniendo respuestas, como:

### Imagen 6. Respuestas Google Forms.

#### ¿Para ti que es el Diseño Gráfico?

12 respuestas

Problematizar ideas a través de la imagen

Para mí es tener la capacidad de expresar o representar una idea a través de herramientas visuales y de una forma práctica.

Es una forma de dar vida a los elementos con los que interactuamos a diario, y de encontrar soluciones eficaces a problemas del día a día por medio de herramientas gráficas y creativas.

Para mí el diseño gráfico, es algo increíble, es un arte demasiado versátil, del que puedes sacar muchas cosas según tu gusto

Una forma de comunicar acertadamente mediante expresiones gráficas

Creo que es una pregunta algo complicada, para mí el diseño gráfico es básicamente "TODO", a través de lo que hemos visto en clase y lo que he pensado fuera de ella me he dado cuenta de que incluso el universo parece tener ciertos patrones gráficos naturales. para mí el diseño gráfico es una filosofía de vida (y no lo digo como para quedar bien o algo así), es una actitud y un pensar.

#### Estrategia de recolección de información 1.C:

- **Dispositivo pedagógico:** N/A
- **Técnica:** Análisis de dibujos y prueba escrita Inktober.
- **Instrumento:** Dibujo y rúbrica.

Esta técnica de recolección de información surge a raíz de un ejercicio planteado como "tarea" para la asignatura, el cual es el Inktober, un reto de dibujo que consiste en cada día del mes de octubre realizar un dibujo según una palabra específica, para al final

del mes tener 31 dibujos. En este caso en específico los estudiantes generaron sus propias palabras, las cuales se muestran a continuación:

**Imagen 7.** Lista de palabras para Expresión Visual.



La oportunidad de tomar el Inktober como técnica de recolección de información, no solo responde a que los dibujos realizados, dan cuenta de la personalidad del estudiante, de su gráfica y su comprensión personal de lo que es expresión visual. También es la oportunidad de generar una autoevaluación en el estudiante tocando temas de autonomía, como el manejo del tiempo, priorización de los trabajos, generar hábitos o estrategias propias, para afrontar el reto de dibujo. ¿Cómo gestiona su tiempo? ¿Cómo maneja el problema? ¿Qué reflexión les deja al final el reto del Inktober?

**Imagen 8.** Ilustración Juan Molina, palabra música.



Todo esto se complementa con una rúbrica de Autoevaluación, donde se motiva al estudiante a comprender y reflexionar sobre el proceso de su ejercicio y a calificarse con un valor numérico, según cumpla o no los criterios de la rúbrica. Los criterios de la rúbrica y sus descripciones son:

**Tabla 6.** Rubrica Inktober.

Competencia	Criterio	Descripción del criterio	%
Implementación óptima de los materiales, técnicas y conceptos vistos para cada uno de los módulos.	Cantidad de dibujos.	El estudiante cumplió con los 27 dibujos propuestos para el inktober hasta el 2 de noviembre.	20%
	Aplicación conciente de las técnicas y los materiales.	El estudiante aplico de forma conciente las técnicas y materiales vistos en el curso en cada ejercicio del inktober.	20%
Apropiación y gestión del proceso de aprendizaje personal.	Proceso de mejora constante.	El estudiante evidencia una evolución tanto en el uso de técnicas y materiales vistos en el curso, como en la conceptualización en cada pieza a lo largo del ejercicio, pudiendo identificar una mejora de cada ejercicio respecto al del día anterior del inktober.	20%
	Desarrollo de un hábito de dibujo.	El estudiante evidencia una gestión autónoma del tiempo, asignando un espacio diario para el desarrollo de cada ejercicio del inktober formulando así un hábito de dibujo.	20%
	Identificación de dificultades y posibilidades de mejora.	El estudiante es capaz de evaluar sus resultados y formular juicios críticos que le permitan encontrar dificultades y posibilidades de mejora en cada uno de los ejercicios del inktober implementando estrategias de autorregulación en su proceso.	20%

La rúbrica tiene un criterio llamado: Identificación de dificultades y posibilidades de mejora, donde se busca que el estudiante Evalúe y reflexione críticamente, el porqué de los resultados del Inktober, siendo consciente de su proceso de aprendizaje y generando estrategias autónomas para superar las dificultades presentadas, así como las estrategias que le funcionaron para cumplir con el reto. Este criterio es calificado por el Profesor, evaluando la reflexión a la que llegó el estudiante y la coherencia entre sus palabras y los dibujos realizados.

Este criterio permite obtener información textual y analizar las reflexiones personales del estudiante, con la mirada de la variable: autonomía. Como ejemplo, la reflexión escrita por el estudiante Dilan Silva, quien escribe lo siguiente:

“Ciertamente uno de mis mayores problemas y lo puedo confirmar con este ejercicio es que divago mucho entre ideas, incluso teniendo los conceptos me dificulta sentarme y pensar en qué dibujar porque pensaba en una cantidad enorme de posibilidades de dibujo de un mismo concepto, para solucionar esto lo que hice fue sentarme y hacer una lista planeando todos los dibujos que haría y a pesar de que no cumplí con toda la lista si se me facilitó más hacer los 27 dibujos gracias a esto. Por otra parte, en cuanto al material me di cuenta de que en un momento me llegó a faltar y esto me atrasó dos días de dibujo, lección de tener material de sobra para ejercicios como estos. Otro problema que tuve fue con relación al formato, se me dificulta hacer dibujos grandes porque siento que no aprovecho todo el espacio, y a pesar de que use formatos más pequeños después siento que otra solución sería practicar hacer dibujos más grandes. Finalmente, como reflexión final me gusto el ejercicio, fue difícil tomar el hábito completamente al principio porque me desmotiva mucho el hecho de pensar que lo que hago no es muy bueno, pero lo logré a pesar de los atrasos en algunos días, siento que las ideas las estoy centrando un poco más hacia el que quiero expresar y que el manejo del tiempo mejoró notablemente, midiendo y planeando qué es lo que haría antes de hacerlo.”

#### 4.2.2 Escenario número dos

El escenario número dos, se relaciona directamente con el objetivo específico número dos, el cual busca: Alentar a los estudiantes para que descubran, reconozcan y comprendan de manera crítica y reflexiva, tanto los modelos pedagógicos presentados a lo largo de su vida, como los nuevos modelos pedagógicos que deben afrontar. Las técnicas e instrumentos utilizados en este escenario fueron:

##### **Estrategia de recolección de información 2.A:**

- **Dispositivo pedagógico:** Refle-xine.
- **Técnica:** Análisis de imagen, prueba escrita y prueba oral.
- **Instrumento:** Dibujo y foro vía Discord.

Para el dispositivo pedagógico Refle-xine, se presentó abiertamente la lista películas anteriormente mencionadas, los estudiantes propusieron dos más, las cuales tenían para ellos conexiones con el tema a tratar, por lo que las cuatro películas a ilustrar fueron:

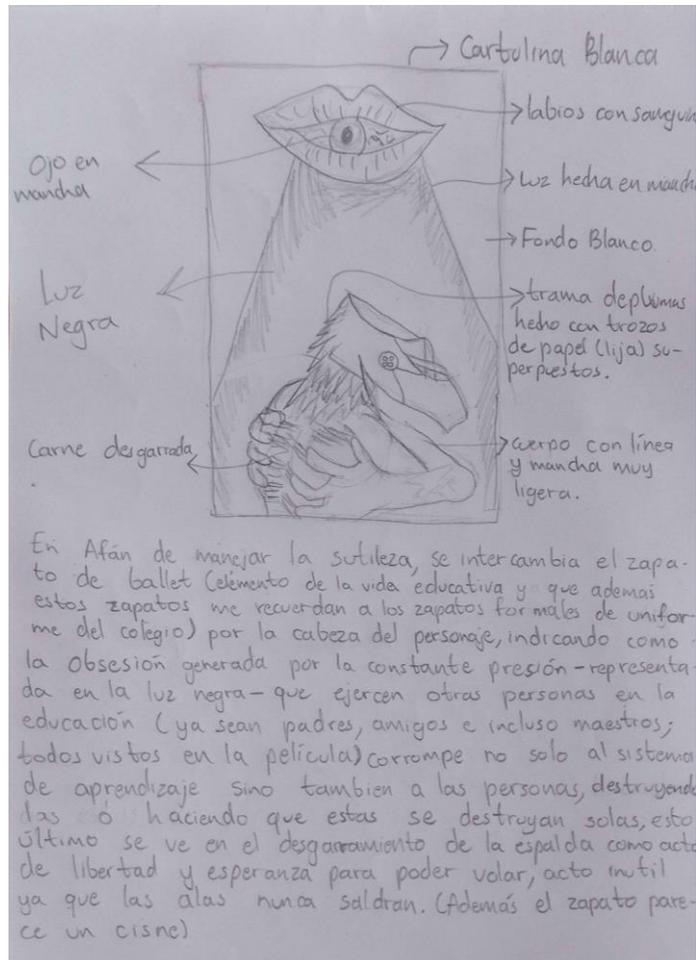
- El cisne negro (propuesta por estudiantes)
- Matilda (propuesta por estudiantes)
- School of Rock
- Whiplash

Esta técnica analiza las ilustraciones realizadas para representar las películas, pero la parte más importante para el análisis y registro de la información es la reflexión escrita, que sustenta dicha ilustración, la coherencia entre texto y dibujo, la coherencia entre la película y la experiencia del estudiante.

Cada estudiante compartió su reflexión escrita, en un foro vía Discord, lo que permitió que sus compañeros pudieran leer y analizar dicha reflexión personal. Como ejemplo, Karen Salgado, quien escribe:

“La película nos muestra situaciones en dónde se contrastan constantemente polos opuestos para dar a entender un mensaje acerca del aprendizaje, la educación y la crianza. En primer lugar, está la autonomía del aprendizaje vs la educación impuesta, la película muestra cómo Matilda goza de su propio proceso y toma riendas de su crecimiento, esto la hace feliz y los libros se convierten en su refugio y en una especie de figura paternal y de seguridad. Esto en contraposición a una exageración de la educación impuesta en donde la autonomía se ve castigada y silenciada (por parte de Troncha toro), la educación se convierte en lugar inseguro y a los niños se les ve asustados y precavidos”.

Mediante el foro, los estudiantes fueron consignando sus bocetos y dudas respecto a la elaboración final del póster, recibiendo retroalimentación para dicho proceso, buscando la mejor manera de representar su reflexión personal.

**Imagen 9.** Boceto y reflexión Dilan Silva.

El proceso finaliza con una puesta en común en el edificio de diseño gráfico, a modo de muestra, donde los estudiantes comentan muy sintéticamente tres aspectos, Reflexión de la película, el porqué de las técnicas empleadas y finalmente la reflexión pedagógica personal, en relación con la película.

**Imagen 10.** Entrega Refle-xine pasillos de Diseño Gráfico.



Por cuestiones de tiempo como se mencionó anteriormente, no se lograron aplicar más estrategias de recolección de información. Sin embargo, con la información recopilada hasta el momento, y las actitudes observadas de los estudiantes, se podría inferir que comienzan a comprender que el cambio de paradigma pedagógico entre el colegio y la universidad supone principalmente la autonomía.

A Continuación, se presentan el análisis y la interpretación de los resultados a partir de lo recolectado con estas estrategias de recolección de información.

### **4.3 Análisis y presentación de resultados**

Una vez las estrategias de recolección de información fueron implementadas y recolectada la información es momento de presentarla, analizarla e interpretarla para ver



comparación, no hay dos tableros iguales. Puede que hubiera coincidencia en los elementos que componen el tablero, pero el estudiante mediante la composición, las jerarquías, el fondo y demás recursos gráficos, logró dotar cada tablero de su personalidad, haciéndolo singular.

No se busca parametrizar los tableros o agrupar por cantidad de imágenes o fondos, pues esto pertenece estrictamente a las decisiones del estudiante y es él quien decide cómo y con qué recursos representar sus conceptos.

**Imagen 12.** Moodboards participantes asignatura.



Los tableros se complementan con la presentación oral de cada estudiante para contar el porqué de las imágenes allí puestas. Esto ayuda mucho a la recolección de información pues complementa y pone en las palabras y en el contexto del estudiante las imágenes presentadas. Lo que comienza a dar cuenta desde el inicio de semestre, de ciertas características específicas y particulares de cada estudiante, con contextos e interés concretos, los cuales son importantes para él. Algunos de estos intereses son: Feminismo, Igualdad de Género, Política, Historia, Animales, memes, Anime, entre otros

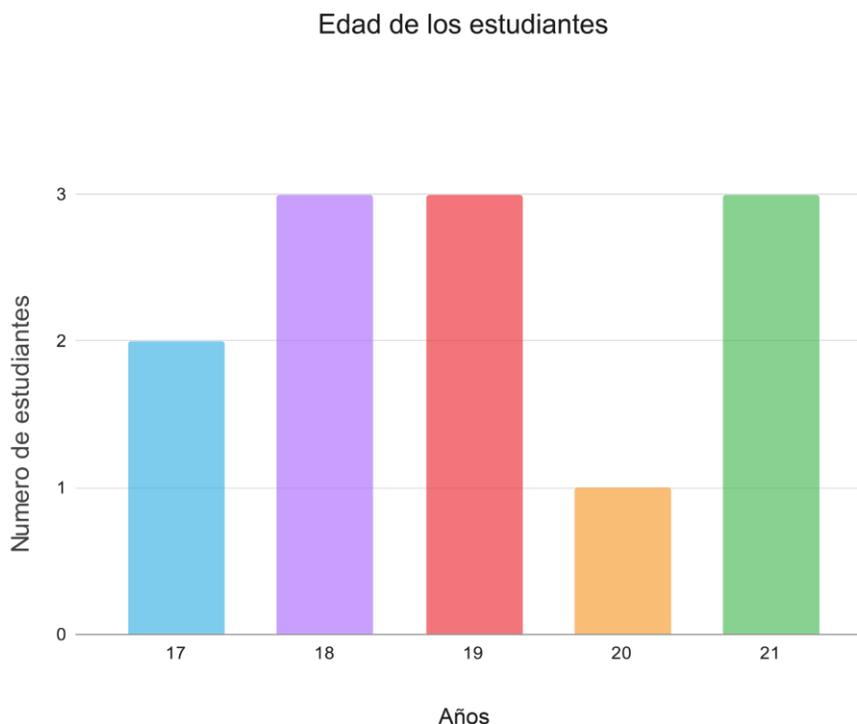
Todo esto le permite al profesor conocer más al estudiante y desde ahí encaminar las temáticas del curso, para motivar e interesar al estudiante partiendo de sus gustos e intereses previos, por la asignatura, haciendo de su aprendizaje algo significativo y valioso para la vida. se valida y reconoce el contexto variado de los estudiantes.

### **4.3.2 Prueba diagnóstica inicial**

Diligenciada por 12 de los 16 participantes, la prueba diagnóstica de entrada funcionó para recolectar datos tanto cualitativos, como cuantitativos de los estudiantes, dividida en tres categorías que iban de lo contextual del estudiante, a sus experiencias en el colegio para terminar con sus experiencias en la universidad. Esto permitió recolectar información y conocer en profundidad al nuevo estudiante, conocer su situación actual, conocer qué piensa sobre el cambio entre el colegio y la universidad, y conocer para el que significan ciertos conceptos, importantes para el desarrollo de este proyecto.

Como se ha venido señalando a lo largo del proyecto, es indispensable conocer y reconocer el contexto del estudiante, no se puede como profesor ser ajeno a esto. Para esto es importante hacer un balance demográfico del curso, conocer, edad, familia, colegio, etc., para tener un panorama global de su vida. A Continuación, se muestran algunos resultados de esta estrategia de recolección de información.

Comenzando por la edad de los estudiantes, es importante conocer esto, ya que, en los últimos años, los admitidos resultan ser cada vez más jóvenes (16 -17 años) En este caso, el promedio de edad de los estudiantes de Expresión Visual, es de 19 años.

**Gráfica 4.** Edad de los estudiantes.

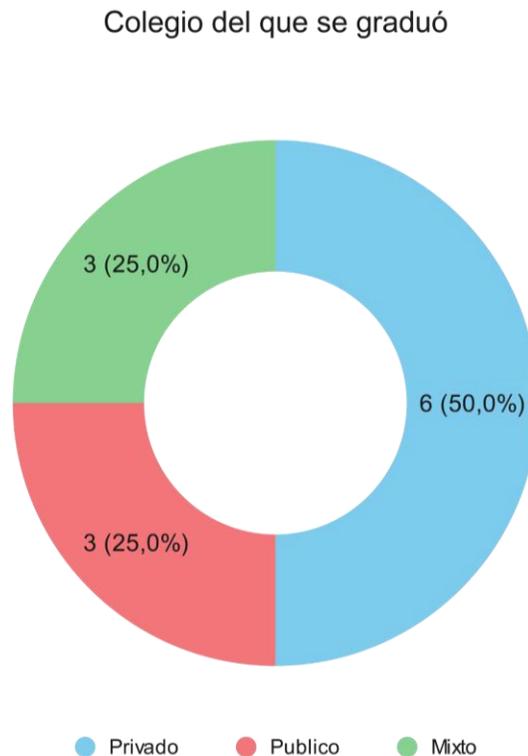
Este promedio de edad se puede ver contrastado más adelante con el número de estudiantes que tienen experiencias universitarias previas, lo que de cierta manera hace que el promedio de edad suba.

Otro aspecto importante a la hora de tener un contexto demográfico y que de cierta manera puede dar cuenta del estudiante, es su contexto familiar, indispensable e importante a la hora de afrontar el cambio del colegio a la universidad. Para el grupo de expresión visual, la mayoría de las estudiantes viven en un ambiente familiar conformado por sus padres y sus hermanos, destacando el caso de un estudiante que vive solo. Con un promedio de estrato socioeconómico de promedio 2.5.

A este contexto se le suma, el carácter del colegio del cual se graduaron, si era público, privado o mixto, aspecto interesante si se quiere analizar el enfoque del colegio,

en relación con la preparación que le brinde al estudiante para afrontar el cambio a la vida universitaria. Este aspecto se plantea como recomendación para una próxima investigación. En el grupo de encuestados, el colegio privado tiene la mayoría, con seis estudiantes graduados, mientras los otros tienen tres graduados cada uno.

**Gráfica 5.** Tipo de colegio del que se graduó.



Como se mencionó anteriormente, también es importante reconocer las experiencias universitarias previas de los estudiantes, si bien la asignatura es de primer semestre y se esperaba que todos los estudiantes fueran recién admitidos, esto no llega a ser del todo correcto. Dinámicas como cambio de carrera, doble titulación o simplemente haber iniciado una carrera y luego salir para volver a presentarse a otra carrera, son las situaciones que se pueden presentar. Por lo que es importante conocer y reconocer que estos estudiantes con experiencias previas universitarias, ya habían vivido esa transición del colegio a la universidad y podrían estar mejor preparados para afrontarla en una nueva carrera, ¿o no?

Porque el cambio de una carrera universitaria a otra, también se podría decir que es complejo y se produce un cambio abrupto de dinámicas, personas, tiempos y pensamiento.

En el grupo de expresión visual, el 43.8% de los estudiantes, tienen experiencias universitarias previas, entre las que se pueden nombrar, cinco semestres de Ingeniería de Sistemas, tres semestres de Medicina Veterinaria, tres semestres de Física, doble titulación con Sociología, entre otras.

**Gráfica 6.** Experiencias académicas previas de los estudiantes.



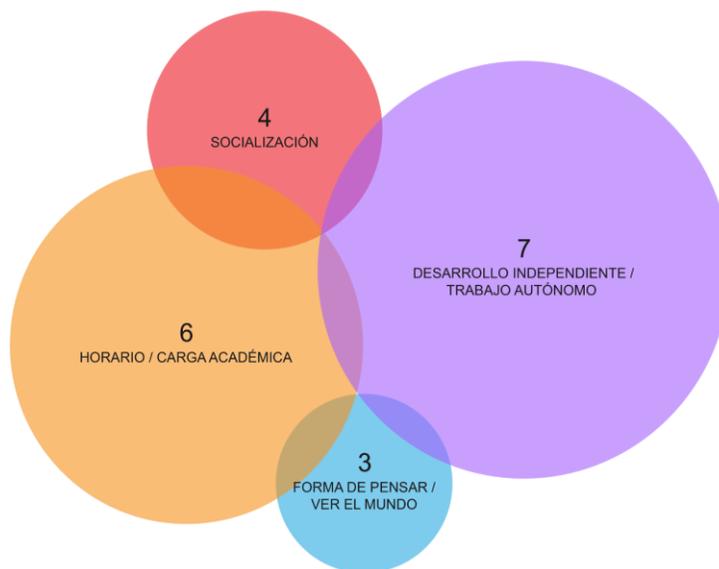
Una vez con un panorama y contexto demográfico más completo, se ahonda en preguntas más puntuales sobre la temática y eje del proyecto, como lo son las vivencias que han tenido en el cambio del colegio a la universidad, que retos o dificultades ha tenido, como se han sentido en el primer semestre de su vida universitaria, esto con el fin de conocer sus impresiones, sentimientos y problemas, para desde ahí comenzar a construir maneras en las que solucionar todo esto.

A la pregunta inicial de ¿cómo ha sido este primer semestre universitario? ¿Cómo se ha sentido? Los estudiantes concuerdan con que ha sido pesado en cuanto a la carga académica, la adaptación al horario, la procrastinación y responsabilidad, así como el paro realizado por la Facultad de Artes de casi un mes de duración afectó la motivación de la mayoría, pues cortó el ritmo y la rutina que ya habían implementado. Pese a todo esto, concuerda con el gusto y la pasión que sienten por estar estudiando en la Universidad de Colombia, por aprender, por conocer nuevas personas, por retarse, en resumidas cuentas, siendo una dura experiencia, pero a su vez siendo una grata experiencia.

Una pregunta puntual, específica e indispensable para este proyecto fue; ¿Algo cambió para ti entre la vida del colegio y la vida universitaria? Esta pregunta apunta principalmente a ver principalmente qué factor o concepto según el estudiante es lo que diferencia el colegio con la universidad, a qué palabra o aspecto se reduce y acotar dicho cambio, dicha transición. Los estudiantes en la mayoría de los casos señalaron más de dos palabras, lo que se representa acentuación, con las intersecciones de los círculos.

**Gráfica 7.** Cambios detectados por los estudiantes entre el colegio y la universidad.

Cambios entre el colegio y la universidad

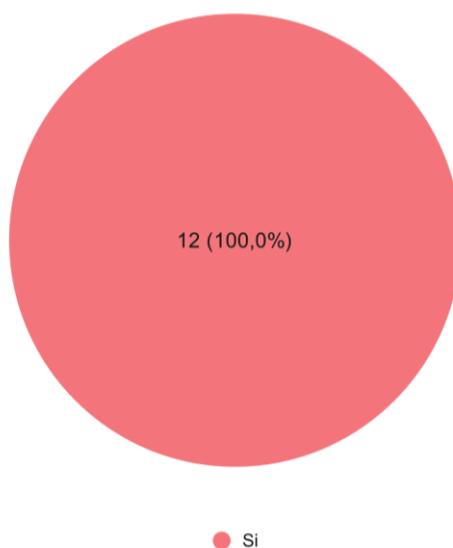


De este aspecto es importante resaltar que los estudiantes resaltan y consideran la autonomía, como el principal aspecto que ha cambiado entre el colegio y la universidad, lo que en cierta medida comienza a validar el énfasis de este proyecto.

Yendo más en profundidad y especificidad, buscando saber concretamente sí; ¿Ha presentado retos y dificultades académicas durante este primer semestre? y de ser así, ¿cuáles han sido?, los estudiantes señalaron:

**Gráfica 8.** Dificultades en la universidad.

¿Ha presentado retos o dificultades al afrontar la vida universitaria?



El ciento por ciento del grupo, ha presentado retos y dificultades al afrontar esta nueva vida universitaria, incluso como se mencionó anteriormente, los estudiantes que ya tenían experiencias universitarias. Por lo que se podría inferir que no solo el cambio entre el colegio y la universidad genera retos y dificultades para el nuevo estudiante, también un cambio de carrera puede generarlas, pues es un cambio de pensamiento y de acercamiento a la disciplina de estudio y a la vida. Los estudiantes señalan los retos y dificultades que han presentado, así:

**Gráfica 9.** Principales retos y dificultades de la vida universitaria.

Para concluir, se busca conocer qué es la autonomía para el estudiante, que entienda por autonomía, con que lo relaciona, en sus propias palabras como lo describe y a que lo remite. A Continuación, algunos comentarios de los estudiantes, con relación a la autonomía.

- “Es la capacidad de una persona para realizar sus actividades diarias y quehaceres sin necesidad de un "policía"
- “El ser capaz de hacer las cosas sin necesidad de que alguien más tenga que decirlo”
- “La capacidad de valerse de uno mismo para desarrollarse y cultivar habilidades o intereses propios”.
- “La capacidad de manejar mi vida solo. De tomar decisiones por mi cuenta”.
- “No comer entero, saber que lo que yo aprenda o haga depende meramente de mi”
- “Tomar el conocimiento que la universidad da, interpretarlo y a partir de la interpretación construir nuevo conocimiento”.

De esto se puede interpretar, que la mayoría de los estudiantes ve la autonomía como una capacidad, la cual puede tener un enfoque desde las acciones, tareas o cosas que se deben hacer, sin tener una figura de autoridad que las esté imponiendo u ordenando, otros lo ven con un enfoque al manejo de su vida, siendo conscientes de una voluntad por mejorar y autorregularse. Finalmente están los que relacionan la autonomía con la educación/aprendizaje, y ven la autonomía como la apropiación y transformación de la información que reciben en los ambientes educativos y son ellos los únicos encargados de gestionar y regular sus procesos de aprendizaje.

Esta prueba inicial da las bases para conocer tanto el contexto inicial de los estudiantes, como para evaluar y conocer el panorama general del curso, en cuestiones de ideas, conceptos e interpretaciones de lo propio de la asignatura, para desde ahí comenzar a construir grupalmente los contenidos y nociones transversales al grupo.

### **4.3.3 Inktober**

Pese a no estar conectado a ningún dispositivo pedagógico, el Inktober se conecta en esencia con el objetivo específico número uno, ya que los dibujos dan cuenta de la expresión personal del estudiante y la aplicación consciente de las técnicas, conceptos y nociones vistos en la asignatura. Se evidencia también un avance y desarrollo en la expresión gráfica y representación visual, entre el inicio del reto y el final de este. El Inktober retaba esencialmente al estudiante a manejar y generar estrategias para la gestión y organización autónoma del tiempo.

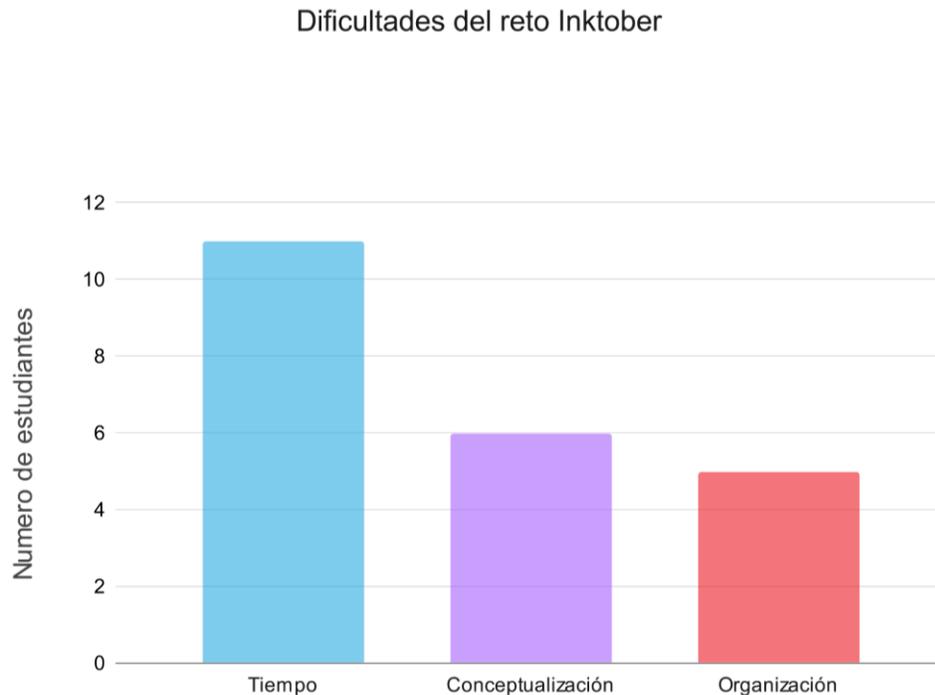
**Imagen 13.** Ilustraciones Inktober.

No solo fueron los dibujos, también se vio la oportunidad para generar una autoevaluación, donde el estudiante problematizará, reflexionará y calificará temas de autonomía, como el manejo del tiempo, priorización de los trabajos, generar hábitos o estrategias propias, para afrontar el reto de dibujo. ¿Cómo gestiona su tiempo? ¿Cómo maneja el problema? ¿Qué reflexión les deja al final el reto del Inktober?

Es así como del Inktober se puede cuantificar la cantidad de dibujos realizados por los estudiantes, en el cual los que lograron acercarse a la cantidad total de los 27 dibujos, fueron porque autónomamente propusieron métodos y estrategias autónomas para gestionar las dificultades presentadas. A Continuación, la cantidad de dibujos realizados por los estudiantes.

**Gráfica 10.** Cantidad de dibujos realizados en el Inktober.

Esto demuestra que la mayoría de los estudiantes no logró cumplir el reto, es decir terminar los 27 dibujos, al final de los 27 días propuesto. En la rúbrica los estudiantes señalan las principales dificultades del porque no lograron el reto, de las cuales se resaltan las siguientes:

**Gráfica 11.** Dificultades presentadas en el Inktober.

Las dificultades más comunes entre los estudiantes fueron:

- La gestión y manejo del tiempo, algunos utilizaban más de los 30-40 minutos planteados para cada dibujo.
- La conceptualización de los dibujos, pese a tener una palabra guía está el temor a la hoja en blanco.
- La organización de sus prioridades, dando prioridad a otros trabajos, dejando acumular muchos dibujos para realizar en un día.

En resumen, se podría decir que el manejo del tiempo y el plantear mecanismos de solución ante la problemática, es algo muy complicado de realizar para el estudiante de primer semestre. Si se analiza todo esto bajo la luz de la autonomía, se podría coincidir con que responde a una falta de autonomía y autorregulación por parte del estudiante en temas como el manejo del tiempo. Lo que lo lleva a no completar todos los dibujos del reto,

acumular varios dibujos para realizar en un solo día, o incluso no llegar a diligenciar la rúbrica de autoevaluación.

Todo esto se interpretó de las reflexiones personales de cada estudiante, los cuales autónomamente evaluaron el proceso, resultado, aciertos, dificultades y oportunidades de mejora. Un ejemplo de estas reflexiones textuales, es la de Juan Molina, quien escribe:

“Ciertamente uno de mis mayores problemas y lo puedo confirmar con este ejercicio es que divago mucho entre ideas, incluso teniendo los conceptos me dificulta sentarme y pensar en qué dibujar porque pensaba en una cantidad enorme de posibilidades de dibujo de un mismo concepto, para solucionar esto lo que hice fue sentarme y hacer una lista planeando todos los dibujos que haría y a pesar de que no cumplí con toda la lista si se me facilitó más hacer los 27 dibujos gracias a esto. Por otra parte, en cuanto al material me di cuenta de que en un momento me llegó a faltar y esto me atrasó dos días de dibujo, lección de tener material de sobra para ejercicios como estos. Otro problema que tuve fue con relación al formato, se me dificulta hacer dibujos grandes porque siento que no aprovecho todo el espacio, y a pesar de que use formatos más pequeños después siento que otra solución sería practicar hacer dibujos más grandes. Finalmente, como reflexión final me gusto el ejercicio, fue difícil tomar el hábito completamente al principio porque me desmotiva mucho el hecho de pensar que lo que hago no es muy bueno, pero lo logré a pesar de los atrasos en algunos días, siento que las ideas las estoy centrando un poco más hacia el que quiero expresar y que el manejo del tiempo mejoró notablemente, midiendo y planeando qué es lo que haría antes de hacerlo”.

Sin embargo, no todo es negativo, pues si bien algunos no cumplieron con la totalidad de los dibujos establecidos, es en la reflexión personal donde se ve un gran avance, pues comprenden en qué aspectos están fallando, se autoevalúan a conciencia, buscan estrategias y oportunidades de mejora, para no quedarse con lo negativo, sino tratar de solucionarlo y aprender de esta experiencia. Y esto con el enfoque que tiene este proyecto es en efecto más valioso, pues el estudiante se hace cargo de su proceso de aprendizaje, reflexionando, siendo consciente y comprendiendo sus aciertos o dificultades, llegando así

a proponer mecanismos para superar dichas dificultades, y esto en esencia es la autonomía.

Uno de los retos y cambios más grandes en términos de autonomía al que se enfrentan los nuevos estudiantes universitarios, es el manejo de su tiempo, pues la mayoría suele procrastinar y postergar sus labores, lo cual sumado a la carga académica excesiva, hace que sus horarios se desfasen y tengan que traspasar y no dormir por cumplir a tiempo con sus responsabilidades académicas. Sin embargo, saber y reflexionar sobre esto, les ayuda a entender que solo ellos son los responsables de su tiempo y si procrastinan, postergan o toman otras prioridades, esto genera para bien o para mal ciertas implicaciones que deben en últimas asumir.

#### **4.3.4 Refle-xine**

El reto de esta actividad era lograr concordancia entre la expresión gráfica y la reflexión personal enlazada con la película. Los dibujos dan muestra de un gran avance técnico, gráfico y expresivo del estudiante, la mayoría logró aplicar consciente y coherentemente las técnicas vistas anteriormente, para aplicarlas y aprovecharlas al máximo en relación con el interés comunicativo. Esto da cuenta, que un ambiente donde se promuevan contenidos y temáticas cercanas al estudiante, la interiorización de las técnicas, los conceptos y nociones puede darse de mejor manera más natural, esto sumado a retar al estudiante de primer semestre al trabajo proyectual, validando y dándole importancia a cada ejercicio que realiza, pues es él quien evalúa y se hace cargo de su proceso de aprendizaje.

**Imagen 13.** Ilustraciones finales Refle-xine.

Si bien las películas por sí mismas dejan una enseñanza, moraleja o reflexión, es el estudiante quien las conecta con sus experiencias y vivencias, haciendo el paralelo con el colegio, la universidad o el hogar, reconociendo en personajes ficticios, situaciones que él mismo ha vivido y experimentado. Lo cual va enfocado al objetivo específico número dos, y es con esa relación que se debe analizar en profundidad las relaciones de los estudiantes.

Se debe aclarar, que a los estudiantes no se les presentó ningún material, sobre modelos pedagógicos, teorías educativas o autores que hablen sobre educación, si ellos indagaron sobre esto fue desde su autonomía, y esto es perfecto. Lo que se buscaba era que desde las reflexiones y vivencias personales los estudiantes pudieran conectar, debatir y criticar lo visto en la película. Las cuatro películas, elegidas fueron, El cisne negro, Matilda, Whiplash y Escuela de Rock, de las cuales los estudiantes reflexionan y señalan las siguientes características como conceptos esenciales para cada una de las películas, en clave educativa:

**Cisne Negro:**

- Espacios académicos donde la salud mental se ve afectada.
- Competitividad Tóxica en espacios de estudio o trabajo.

- El afán de cumplir con expectativas de otros, que afecta nuestra forma de ser.
- Sistemas de enseñanza corrompidos, con deseo de perfección.

**Matilda:**

- Autonomía del aprendizaje y la educación impuesta.
- El ser niño en la educación.
- El profesor como guía de los estudiantes.
- Construcción propia del mundo

**Whiplash:**

- Jerarquía del profesor sobre el estudiante.
- Presión autoimpuesta, para ser el mejor hay que esforzarse al máximo.
- Desbalance entre lo académico y lo personal.
- Metodologías del profesor en base al miedo, la opresión y el abuso psicológico.

**Escuela de Rock:**

- Pasión tanto en la enseñanza como en el aprendizaje
- Comunicación y escucha mutua, estudiante y profesor.
- Conocimiento de los contextos y gustos del estudiante.
- Profesor como guía.

Toda esta información es extraída y analizada de los textos realizados como soporte conceptual y reflexivo para la pieza gráfica. Una vez los estudiantes tienen los conceptos de la película establecidos bajo una mirada educativa/pedagógica, comienzan a conectar esto, con sus vivencias, con sus experiencias, con los modelos pedagógicos vividos, lo que los lleva a una reflexión personal sobre la educación. A Continuación, algunos fragmentos de las reflexiones de los estudiantes:

**En relación con El Cisne Negro:**

Escribe Andrea:

“Estos ejemplos también se presentan en colegios, universidades y hogares cerca de nosotros, aunque de forma menos obvia. En mi caso se presentó por medio de halagos y cumplidos que me encajaron en el rol de “la inteligente”, “la cumplida” o “la juiciosa” y esa se convirtió en mi identidad”...“Mi identidad se basaba solamente en mis notas y como me comportaba en clase, similar a como Nina solo tenía valor cuando interpretaba a Odeth”.

“Esto demuestra una obsesión por parte de la sociedad por la gente “bien portada”, que sigue instrucciones y se calla todo, en lugar de aceptar el miedo y el error como parte del aprendizaje y alaba la “perfección”, como menciona la película, como forma de calificar a las personas”.

Escribe Santiago:

“Uno de los problemas en las artes, es que en clase constantemente el aprendizaje nace a partir de comparaciones que entorpecen a los procesos creativos, sumándole a esto, la constante competencia y rivalidad entre compañeros”.

**En relación con Matilda:**

Escribe Karen:

“El crecimiento requiere de autonomía, motivación intrínseca y de un ambiente seguro que lo permita, pero también de ser cuidado, compartir con otros, explorar, divertirse y jugar con la inmensidad de oportunidades que ofrece la vida”.

**En relación con Whiplash:**

Escribe Alejandra:

“La educación debe estar basada en el respeto, en la escucha activa de todas las partes implicadas y sin dejar de lado la exigencia, pero sin quitar el gusto por lo que se hace”.

Escribe Miguel:

“Está bien algo de disciplina y exigencia, si es autónoma mejor, pero no todos logramos ese nivel de autonomía, tal vez sea por cómo está pensado el modelo educativo de gran parte del mundo o tal vez dependa del carácter de cada persona.”

Escribe Daniel:

“Tal vez lo que necesitamos es una guía que nos de la confianza y libertad de asumir nuestro proceso y crecer en conjunto”

“Lo que yo interpreto de esto es que para lograr cosas grandes debe haber un trabajo en equipo entre el profesor y el alumno, donde el alumno se apropie de la música y toque a su propio ritmo y el profesor simplemente sea la guía que le permita desarrollarse de forma autónoma”

Escribe Juan:

“Los estudiantes, más allá de estar alentados a estudiar por pasión propia o simple curiosidad, se aferran a hábitos de disciplina por miedo al fracaso en la vida, al reproche de los maestros o los padres, o al escarnio de sus mismos compañeros de cátedra”.

“Se debe pensar en una educación que desafíe a los estudiantes y sea rigurosa, pero sin glorificar el sacrificio desmedido de los alumnos, y, por último, cabe cuestionarnos sobre la manera tan negativa en que los intereses detrás del diseño de los programas educativos inciden sobre los jóvenes, al ver la educación como un gasto que debe minimizarse al máximo, y no como una manera de avanzar hacia sociedades más justas y sensibles”.

**En relación con Escuela de Rock:**

Escribe David:

“La pasión no puede estar solo en la enseñanza, sino que también en el aprendizaje, los estudiantes deben de tener un interés genuino en lo que aprenden o si no realmente no lograran una comprensión profunda”.

De estos escritos, se evidencia que las reflexiones a las que llegaron los estudiantes son variadas, personales y profundas, ya que la gran mayoría logró conectar las vivencias de los personajes de las películas con sus contextos, vivencias y experiencias propias, vividas tanto en el colegio o en la universidad. Esto hace que el estudiante comprenda el cambio de paradigma pedagógico, no desde textos o reseñas, sino desde contenidos audiovisuales amenos a él. A esto se le suma la importancia que tiene, que de alguna manera los estudiantes conozcan y comprendan cómo “funciona” la educación, para así poder construir sus propios criterios, mejorar su proceso de aprendizaje y comprender lo que implica la autonomía.

**4.3.5 Conductas Observables e ideas adicionales**

Para finalizar en análisis de la información, es importante reconocer que muchos datos o información se presenta de manera espontánea, bien sea por dichos, actitudes, palabras, etc. y no hay muchas veces una libreta para anotar o una foto para capturar el momento. Sin embargo, desde el rol de un Maestro Investigador, todo esto se debe mantener y conservar , pues es en día a día que se logra de cierta manera evidenciar, si los objetivos que se han planteado están cumpliéndose y de no ser así, poder tomar otro rumbo, siempre en la investigación – acción - participación, atenta

Toda la información y datos recolectados anteriormente, se complementan con las conductas y comportamientos observables de los estudiantes dentro y fuera de las sesiones de clase. Dichos comportamientos dan cuenta, de una comprensión de la autonomía como el centro en el cambio de paradigma que están viviendo. Llevándolos a generar mecanismos propios, para superar los retos a los que se enfrentan y así tomar las

riendas de su proceso de aprendizaje. A continuación, algunos ejemplos de las conductas observadas:

- Buscan reforzar las temáticas, que saben que no tienen del todo claras, siendo responsables con su proceso de aprendizaje y de llenar los vacíos que puedan quedar, independiente la asignatura.
- Repiten trabajos por entusiasmo personal, completan la práctica que les quedó incompleta, o vuelven a realizar toda la práctica, porque no están conformes con el resultado obtenido. Es una actitud que nace desde ellos, desde su autonomía y su motivación intrínseca, no por una nota ni una motivación extrínseca, es desde ellos y para ellos.
- Se hacen cargo de su proceso de aprendizaje al proponer nuevas maneras más acordes y amenas para ellos, a la hora de realizar la práctica técnica, debatiendo con el profesor el porqué del cambio y proponiendo nuevos elementos de estudio.
- Son propositivos y se encargan de su proceso de aprendizaje, al debate sobre cambiar el pretexto de una práctica técnica por otro pretexto que sea más ameno y se adapte más a sus intereses, pues se sentirán más cómodos y podrán realizar mejor la práctica técnica.
- Debaten, evalúan y comprenden el tiempo y el manejo de este, llegando a negociar acuerdos con el profesor, para darle prioridad a hacer las cosas bien y a tener tiempo para hacerlas a su ritmo, por encima de acabar unas semanas antes el semestre.

A esto se le suman algunas charlas y encuentros fuera de la asignatura, en los que se da un diálogo más profundo y personal con los estudiantes. Donde reconocen y comprenden las complejidades de la vida universitaria, lo pesado del primer semestre universitario en cuanto a carga académica, horarios y trabajos. Comprenden que la gestión del tiempo, el priorizar otras actividades o el dejar todo para lo último, es una cuestión de manejo del tiempo y organización, de falta de autogestión y en últimas, un problema de autonomía. Lo importante no es simplemente reconocer esto, es comprenderlo y desde ahí como se mencionó anteriormente, comenzar a construir, ver las oportunidades de mejora y plantear maneras en las que avanzar y superar estas dificultades y retos académicos.

Para finalizar, algunas ideas a modo de interpretación muy personal, de todo lo analizado con anterioridad. Se debe entender que, el cambio que se da en esta transición del colegio a la universidad es tan fuerte, y las nuevas dinámicas universitarias acompañadas con los retos y dificultades que estas implican, pueden llegar a ser tan rudas para el nuevo estudiante, que muchas veces no logran la adaptación necesaria y se ven obligados a cancelar semestre. Puesto que compaginar la exigencia académica con un trabajo o con labores y responsabilidades propias del hogar, muchas veces no deja opciones al nuevo estudiante, como fue el caso de este semestre, donde tres estudiantes debieron cancelar la asignatura y el semestre.

Si bien los dos estamentos involucrados en esta transición, deberían trabajar cada uno en oportunidades de mejora, en relación con esta brecha que se presenta entre el colegio y la universidad. Debería ser la universidad quien flexibilice sus primeros semestres, al entender que la transición es fuerte, y el choque social, cultural y académico que viven los nuevos estudiantes, les abre un vasto horizonte, al cual muchos no están preparados. Quizá se deba comenzar cambiando algunas cosas de este primer semestre; quizá con una carga académica menos elevada, horarios flexibles, la posibilidad de elegir grupos, charlas o talleres para el manejo del tiempo y acompañamiento de bienestar para los estudiantes, podrían comenzar a hacer más llevadera esta transición.

Así mismo hay que lograr un espacio de aprendizaje seguro y reflexivo, tanto para la experimentación como para el diálogo con los nuevos estudiantes, es vital para ayudar en este proceso de adaptación entre el colegio y la universidad. Un ambiente de diálogo y combinación bilateral y horizontal, donde todas las opiniones son tomadas en cuenta y los estudiantes saben que el profesor es un igual. Esto los motiva desde la autonomía a desarrollar nuevos comportamientos y a hacerse cargo de su proceso de aprendizaje.

# 5. Conclusiones y recomendaciones

## 5.1 Conclusiones

A continuación, se presentan las conclusiones, en relación directa con los objetivos específicos y el objetivo general. Estas son:

### Objetivo 1

- El desarrollar contenidos y temáticas que tengan relación con el contexto y las experiencias previas del estudiante, le permite interiorizar y apropiarse significativamente los contenidos de la clase.
- Reconocer los contextos e intereses previos del estudiante, le permite al profesor, evaluar constantemente sus contenidos, metodologías y dispositivos didácticos, para enfocarlos a las necesidades de los estudiantes contemporáneos.

### Objetivo 2

- Es importante que los estudiantes conozcan y comprendan los modelos pedagógicos, a partir de contenidos cercanos a ellos, con el fin de vincular dichos modelos a sus experiencias previas. De esta forma, los estudiantes se pueden sentir identificados y lograr reflexiones significativas.

### **Objetivo 3**

- Es necesario promover espacios donde los estudiantes puedan realizar un ejercicio de análisis, evaluación y reflexión sobre su proceso de aprendizaje.
- Es importante que el estudiante reconozca las actitudes, características y comportamientos de los actores involucrados en su proceso de aprendizaje, para así comprender los cambios que se presentan en la transición del colegio a la universidad.

### **Objetivo general**

- Los estudiantes comprenden que el cambio de paradigma entre el colegio y la universidad, se centra principalmente en la autonomía, con retos como el manejo del tiempo. A raíz de esto, los estudiantes proponen mecanismos de regulación y autogestión para superar los retos y dificultades académicas, en la transición del colegio a la universidad.
- El ambiente de aprendizaje favorece en los estudiantes, el desarrollo de actitudes y comportamientos, propositivos, empoderados y reflexivos, que no se verían hasta semestres superiores. Lo que da cuenta de la comprensión de la autonomía como factor central, en el cambio del colegio a la universidad.

## **5.2 Recomendaciones**

A continuación, se presentan las recomendaciones, las cuales se plantean en relación con aspectos para tener en cuenta en una futura investigación o investigación similar y con relación a la práctica docente. Estas son:

### **En relación con investigaciones similares o para fortalecer esta investigación:**

- Abordar en profundidad características de los nuevos admitidos como; ser nativos digitales y ciber-culturizados, aspectos importantes y para tener en cuenta, puesto que implican ciertas relaciones específicas con el mundo, con la información y con el conocimiento.

- Investigar en profundidad el colegio, la formación que se le da al estudiante tanto en primaria como en secundaria, así como el enfoque que presenta el colegio, y el carácter de este, sea privado o público. Aspectos que se deben tener en cuenta, a la hora de afrontar la transición del colegio a la universidad, en términos de autonomía, ya que algunos colegios pueden preparar de mejor manera a sus estudiantes para afrontar dicho cambio.
- El cambio que vive el nuevo estudiante universitario se debe trabajar conjuntamente con el área de bienestar universitario, brindando así al nuevo estudiante un acompañamiento y guía integral, ya que los retos y dificultades que se presentan no son solamente a nivel académico, son cambios que deben afrontar en todos los aspectos de su vida.

**Con relación a la propia práctica docente:**

- Promover espacios de comunicación, diálogo y escucha, donde los nuevos estudiantes puedan expresarse, compartir ideas y reflexionar, es indispensable para apoyar comprender la transición que viven.
- El profesor debe estar en constante actualización, evaluación y reflexión, tanto de sus contenidos temáticos, como de sus modelos pedagógicos y dispositivos didácticos. Llevando su práctica docente a un nivel profesional.
- El profesor debe reconocer los contextos de los estudiantes, sus intereses, gustos y necesidades, para desde ahí enfocar los contenidos de la asignatura, buscando así un aprendizaje significativo que promueva en el estudiante el gusto por aprender.

## Bibliografía

Duche Pérez, A. B., Paredes Quispe, F. M., Gutiérrez Aguilar, O. A., & Carcausto Cortez, L. C. (2020). *Transición secundaria-universidad y la adaptación a la vida universitaria / Secondary-university transition and adaptation to university life*. *Revista De Ciencias Sociales*, 26(3), 244-258.

Llanos, M. G. (2019). *Percepciones de los hijos únicos sobre sus vivencias en la interacción universitaria*. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXV(E-1), 400-414.

Martínez Torres, R., Ojeda, Gutiérrez. M. (2016) *¿Cómo medir la autonomía de estudiantes en la Educación Superior?*. Instituto Tecnológico de San Luis Potosí / Universidad Politécnica de San Luis Potosí, San Luis Potosí, México

Perkins, D. (2003). *¿Qué es la comprensión?* En Stone Wiske, M. (Comp.). *La enseñanza para la comprensión. Vinculación entre la investigación y la práctica*. Buenos Aires: Paidós.

Porlán Ariza, R. (2021). *El maestro como investigador en el aula. Investigar para conocer, conocer para enseñar*. *Investigación En La Escuela*, (1), 63–69.

Ponce Talancón, Humberto. (2007). *La matriz foda: alternativa de diagnóstico y determinación de estrategias de intervención en diversas organizaciones*. Investigación en Psicología, vol. 12, núm. 1, enero-junio, pp. 113-130. Consejo Nacional para la Enseñanza en Investigación en Psicología A.C. Xalapa, México

Prensky, M. (2001) *Digital natives, digital immigrants*, Marc Prensky [en línea], <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

Restrepo Gómez, Bernardo. (2004). *La investigación-acción educativa y la construcción del saber pedagógico*. Educación y Educadores, núm. 7, pp. 45-55. Universidad de La Sabana Cundinamarca, Colombia.