

UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Estrategia pedagógica de enlace para continuidad de la formación técnica a profesional

Hernán Camilo Romero Castro

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes
Especialización en Pedagogía del Diseño
Bogotá, Colombia
2023

Estrategia pedagógica de enlace para opción de formación técnica a la formación profesional

Hernán Camilo Romero Castro

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

Director :

Magíster en Pedagogía de la Tecnología y Especialista en Computación para la
Docencia Álvaro Acero Rozo

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

2023

*A Emma mi hija, mi motor y a mi familia por
apoyar siempre todos los sueños.*

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.



Hernán Camilo Romero Castro

Fecha 12/12/2023

Agradecimientos

A mi madre que me enseñó cómo enfrentar la vida con tesón y a mi padre que dejó en mí la semilla de la pedagogía.

A los docentes Álvaro, Rafael y Jorge por las enseñanzas y aprendizajes en la universidad.

A mis hermana Carolina por apoyar todos mis sueños, a Olga por ser un modelo a seguir en la academia y a Rubén que me cambió la vida mostrándome el diseño como una experiencia y un escape del mundo real..

A Emma, porque sin ella mi camino y mi andar no tendrían ese sentido mágico.

A Tatiana y a Allisson por empujar conmigo un barco pesado y con dirección incierta.

Resumen

Estrategia pedagógica de enlace para continuidad de la formación técnica a profesional

El proyecto pretende la propuesta de un ambiente aprendizaje tendiente al desarrollo de un plan de acción como un centro de interés para crear oportunidades de tránsito formativo de los estudiantes basada en la problemática de ruptura de la continuidad formativa entre estudiantes de carreras técnicas a profesionales de diseño gráfico en la institución educativa Universitaria de Colombia (IUDC) ubicada en Bogotá Colombia. Tomando como referente teórico el aprendizaje significativo y la motivación como eje formativo, para la aplicación de un ambiente de aprendizaje por escenarios que permite demostrar con resultados como el vínculo, el interés y la motivación son pilares fundamentales para la el proceso educativo dentro de la institución y así propagar más espacios como este y replicarlos para otras carreras dentro de la misma institución. Como propósito se busca que la institución disminuya sus índices de deserción, mejore sus prácticas docentes y potencie en los estudiantes la continuidad formativa, logrando un crecimiento y nombre para la fundación de educación superior, siendo reconocida en el ámbito de la escuela de diseño.

Palabras clave: Continuidad formativa, carreras técnicas, carreras profesionales, motivación, vínculo, interés, ruptura.

Abstract

Pedagogical strategies for the continuity of the technical and profesional formation

Development of an action plan as a center of interest for the formative continuity of students based on the problem of rupture of the formative continuity among students of technical careers to professionals of graphic design at Educational Institution Universitaria de Colombia, located in Bogota Colombia. Taking as theoretical reference the significant learning and motivation as a formative axis, for the application of a learning environment by scenarios which allows to demonstrate with results how link, interest and motivation are fundamental pillars for the educational process within the institution and thus propagate more similar spaces and replicate them to other careers within the same institution. As a purpose, the institution seeks to improve its desertion rates, improve its teaching practices and enhance the students' formative continuity, achieving a growth and name for the higher education foundation, being recognized in the field of the school of design.

Keywords: Formative continuity, technical careers, professional careers, motivation, link, interest, rupture.

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo 1 Problemática

1.1 Justificación

1.2 Árbol de problemas

1.2.1 Problema

1.3 Árbol de Objetivos

1.3.1 Objetivo general

1.3.2 Objetivos específicos

Capítulo 2 Marco conceptual

2.1 Revisión teórica

Capítulo 3 Metodología

3.1 Reflexión en el Aula (Metodología General y por Escenario)

3.1.1 Dofa (estrategias contextuales)

3.2 Diseño ambiente de aprendizaje

3.2.1 Contenido (Mapa conceptual y ejes)

3.2.2 Objetivos

3.2.3 Recursos

3.2.4 Enfoque pedagógico

3.3 Metodología por escenarios

- 3.3.1 Cronograma de ejecución
- 3.3.2 Entornos de tarea
- 3.3.3 Escenario 1 “la segunda piel”
- 3.3.4 Escenario 2 “el cuerpo técnico”
- 3.3.5 Escenario 3 “la pared”
- 3.3.6 Escenario 4 “el botín de oro”
- 3.3.7 Escenario 5 “el entrenamiento”
- 3.4 Evaluación General

Capítulo 4 Implementación y validación

- 4.1 Diseño de campo
 - 4.1.1 Concepto, hipótesis, variables, técnicas e instrumentos
- 4.2 Registro de la información
- 4.3 Análisis y presentación de resultados

Capítulo 5 Conclusiones y Recomendaciones

- 5.1 Conclusiones
- 5.2 Recomendaciones

Anexos

Lista de figuras

Figura 1: *Árbol de problemas.*

Figura 2: *Árbol de objetivos.*

Figura 3: *Matriz DOFA.*

Figura 4: *Mapa diseño de ambiente de aprendizaje.*

Figura 5: *Mapa conceptual del proyecto.*

Figura 6: *Entornos de tarea.*

Figura 7: *Proceso de trabajo en aula.*

Figura 8: *Trabajo en aula primer dispositivo.*

Figura 9: *Exploración introspectiva.*

Figura 10: *Trabajos de los alumnos billetes.*

Figura 11: *Explicación de elementos gráficos del estudiante Dennis Rodriguez.*

Figura 12: *Pieza publicitaria para charla.*

Figura 13: *Charla sobre “imaginarios de diseño”.*

Figura 14: *Formulario online charla sobre “imaginarios de diseño”.*

Figura 15: *Material de apoyo para dispositivo 3.*

Figura 16: *Estudiantes escogiendo deporte y marco para vitral.*

Figura 17: *Trabajos de los estudiantes dispositivo 3.*

Figura 18: *Estudiantes del centro de interés en el aula de sistemas creando la propuesta.*

Figura 19: *Trabajos de los estudiantes “cartas de poker”.*

Figura 20: *Entrega final de impresos actividad “botín de oro”.*

Figura 22: *Determinación y medición de variables.*

Figura 23: *Diagrama de barras imaginarios.*

Figura 24: *Diagrama lineal identidad.*

Figura 25: *Diagrama de barras identidad.*

Figura 26: *Asistencia charla de imaginarios.*

Figura 27: *Diagrama de barras profesión.*

Figura 28: *Diagrama de barras proceso formativo.*

Figura 29: *Diagrama de araña vínculo.*

Lista de tablas

Tabla 1: *Escenario 1*

Tabla 2: *Escenario 2*

Tabla 3: *Escenario 3*

Tabla 4: *Escenario 4*

Bibliografía

Estrategia pedagógica de enlace para continuidad de la formación técnica a profesional

Capítulo 1

Problemática

1.1 Justificación

Como parte de mi práctica laboral docente en la institución de educación superior universitaria de Colombia (IUDC) y otras entidades de educación se evidencia cómo los estudiantes de las carreras de diseño técnico como lo son comunicación gráfica, animación y videojuegos. No continúan su escalera formativa en la carrera de pregrado diseño gráfico ya que argumentan que las metodologías, los casos de estudio hacen que las clases sean obsoletas, tediosas. A causa de los elementos antes mencionados se presenta un fenómeno de desmotivación que desencadena en el estudiantado la deserción y la continuidad de la carrera de diseño gráfico en otras instituciones o simplemente finalizar su estudio técnico y parar el proceso formativo, por ende en este documento se compilan analizan todas las variantes analizadas desde la problemática y como resultado de esto se proponen soluciones y ambientes

de aprendizaje que propician que el estudiante se motive y busque la continuidad del proceso formativo de técnico a profesional dentro de la misma institución universitaria, con esta prueba piloto se pretende crear toda una estructura que a futuro y después de las revisiones y ajustes pertinentes se pueda replicar para otras carreras en las que la continuidad formativa se pueda ver afectada.

1.2 Árbol de problemas

Como parte de la problemática se expone el árbol de problemas en el cual se evidencian los elementos antes mencionados.

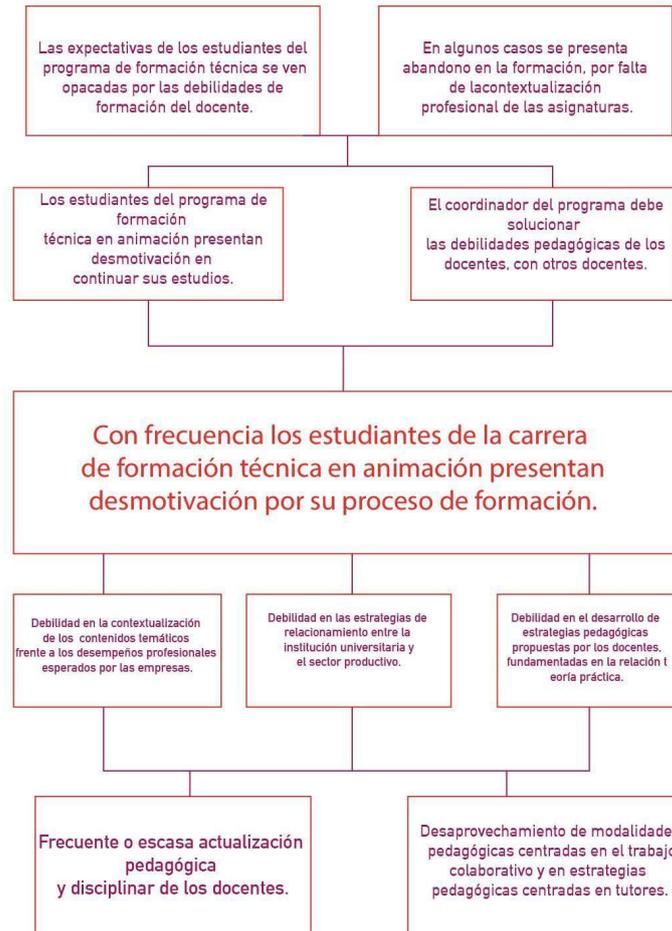
Figura 1: Árbol de problemas.

ARBOL DE PROBLEMAS v4

EFFECTOS

PROBLEMA CENTRAL

CAUSAS



1.2.1 Problema

Los docentes activos de la institución IUDC para carreras profesionales y técnicas de diseño buscan que la universidad mejore tanto en metodologías como en procesos formativos para todas las carreras ligadas al diseño, para este efecto la institución brinda las herramientas físicas necesarias para el desarrollo de una clase de diseño, entre ellas: aulas bien ubicadas y espaciosas, elementos tecnológicos adecuados, mesas de dibujo, laboratorios de 3d, edición y sonido. Así como las ayudas necesarias para el desarrollo de una clase de diseño desde un aspecto administrativo, contenidos

programáticos bien desarrollados, hasta bibliotecas físicas y virtuales bien dotadas de textos.

A la par de las herramientas y los elementos brindados por la institución para el buen desarrollo de una clase de diseño se involucra un amplio trabajo de mercadeo y publicidad que hacen que nuestras carreras sean visibles y su oferta atractiva para muchas personas, por tal motivo en su gran mayoría de los estudiantes de diseño llegan a nuestra universidad por “voz a voz” todo esto mediado por encuestas realizadas a los estudiantes para matrículas entre el semestre 2 de 2022 y el semestre 1 de 2023.

- El conocimiento de los factores nos direcciona a la problemática que con frecuencia los estudiantes técnicos en diseño presentan desmotivación por su proceso de formación sobre todo en la continuidad en el pregrado en diseño gráfico. Cuando se realiza un sondeo con los estudiantes y estos expresan algunas de las causas de la posible no continuidad en la su proceso de formación por desmotivación encontramos que todo parte de algunos docentes que por un lado son cargos políticos que incurren en favores y a su vez en desactualización del entorno del diseño, por otro lado algunos docentes que dictan materias de diseño carecen de titulación en carreras afines al diseño por ejemplo músicos o ingenieros que dicho sea de paso pueden apoyar una materia específica como por ejemplo el ingeniero en dibujo técnico o el músico en diseño de sonido, pero contrario a esto se les asignan materias específicas de diseño tales como fundamentos

del diseño, animación o taller de diseño. Por tal motivo encontramos que la base de la desmotivación de los estudiantes parte de que estos docentes externos al diseño y otros docentes antiguos dictan clases con información no relevante, se apoyan en teorías monótonas y parsimoniosas y no presentan referentes actualizados o trabajos propios recientes.

Por motivos ajenos a nuestro actuar como docentes ligados a una institución y ya que algunos de los docentes antes mencionados se encuentran vinculados al diseño por temas externos y diferentes a los académicos, no se pueden sugerir otros docentes que se encuentren preparados en términos de estudios ligados al diseño, o el cambio de los mismos. De tal manera que los estudiantes prefieren cesar su proceso formativo ya sea únicamente con el título de técnicos o dejando la institución antes, argumentando que si los docentes que los asistieron en materias anteriores y que no cuentan con estudios ligados al diseño prefieren no continuar el proceso.

La institución realiza también procesos de retención y permanencia con los estudiantes la mala práctica de algunos docentes conlleva a resultados negativos como el abandono de la formación, lo cual afecta a la institución desde sus procesos académicos como administrativos.

Como resultado de esta problemática se identifica el problema central como:
“Con frecuencia los estudiantes de la carrera de formación técnica en animación presentan desmotivación en su proceso de formación”

1.3 Árbol de Objetivos

Como elemento de estructuración y partiendo del árbol de problemas se plantea un árbol de objetivos con el cual se busca encontrar variables con las cuales se pueda subsanar la problemática.

Figura 2: Árbol de objetivos.

Árbol de objetivos



1.3.1 Objetivo general

Promover en los estudiantes de formación técnica el interés y reconocimiento de la formación técnica y la formación profesional en diseño gráfico, mediante centros de interés orientados a la inserción al mundo laboral que ayuden a la continuidad de la formación académica.

1.3.2 Objetivos específicos

Incentivar en los estudiantes el valor del desempeño profesional del diseñador gráfico, cuando se ha cursado una carrera técnica en el área.

Diseñar e implementar un ambiente de aprendizaje que establezca puentes entre la formación técnica, sus competencias laborales y el contexto profesional del diseñador gráfico.

Generar estrategias pedagógicas y didácticas centradas en el desarrollo de centros de interés orientados a la inserción al mundo laboral

profesional.

Capítulo 2 Marco Teórico

Situando el concepto básico de la problemática, se busca crear un ambiente de aprendizaje idóneo que por medio de un centro de interés tipo semillero que trabaja vínculo entre estudiantes técnicos y estudiantes de pregrado, trabajando como tutores. Así poder incentivar al estudiante a que continúe su formación. Se plantean entonces las bases teóricas que apoyan el análisis y formulación de soluciones a la problemática estructurando cada parte del proceso para lograr un ambiente de aprendizaje idóneo.

2.1. El estudiante y la motivación académica

Como fundamento inicial es necesario definir el estudiante entendido como ese ser humano que desea obtener conocimientos tanto básicos como específicos para este caso particular un estudiante de diseño, quien contempla tanto unos conocimientos previos dados por el contexto, como vivencias y otros elementos propios guiados por la academia. Los conocimientos que va a adquirir en cualquier estudio en el que se encuentre, son delimitados por la creatividad e innovación así mismo por temáticas que le llamen la atención con lo cual se pretende generar intriga desde la academia para que el estudiante busque nuevos horizontes en términos de diseño como por ejemplo continuar

de un estudio de titulación técnica (basado en educación para el trabajo con un gran porcentaje de trabajo más práctico) a un estudio de titulación profesional (situado en el pensamiento de diseño y la conceptualización proyectual).

Pero más allá de conocer el andamiaje del estudiante, la educación y los conocimientos, existe un factor esencial que se evidencia en algunas instituciones de educación superior y es la motivación, que se ve afectada a causa de una pedagogía conductista y algunos docentes de conocimientos anticuados y con temáticas fuera de contexto. De este factor muchos teóricos de la educación y la pedagogía han realizado textos, sobre todo por la premisa que suscita que un estudiante no podrá adquirir un conocimiento del cual no se encuentra intrigado o motivado, por ello los docentes tienen una labor muy importante desde la planeación de una clase, desarrollando un ambiente provocativo que intrigue a el estudiante y plante una semilla que se germine con el tiempo. De esta manera es importante entender la motivación, como lo describe Daniel H. Pink (pink, 2009) quien propone los 3 pilares de la motivación: la motivación, como construcción propia y decisión a tomar, la maestría como el diseño de la disciplina y el propósito entendido como el direccionamiento. De allí podemos extraer como la motivación no solo persigue un deseo personal de cada estudiante, sino que por el contrario se articula con diferentes elementos algunos de ellos guiados por el contexto y la experiencia generada.

2.2. La motivación como reto

La motivación es un elemento intrínseco del ser humano que no solo se aplica en ámbitos académicos para ello el ser humano utiliza elementos del entorno de una manera propia para encontrarse motivado hacia algo específico por ende siempre se busca la novedad y el reto para ampliar capacidades.

Explorar y aprender las necesidades humanas es realmente importante por lo cual se expone las “3 tipos de motivaciones “(McClelland, 1963) Según este autor las motivaciones deben ser entendidas como procesos inconscientes, de modo similar a los planteamientos psicoanalíticos, estas motivaciones son:

2.2.1. Necesidad de afiliación:

Las personas con una elevada motivación de afiliación tienen fuertes deseos de pertenecer a grupos sociales.

2.2.2. Necesidad de logro:

Quienes puntúan alto en necesidad de logro sienten impulsos intensos de alcanzar metas que comportan un elevado nivel de desafío

2.2.3. Necesidad de poder:

A diferencia de las personas más afiliativas, aquellas en las que predomina la motivación de poder disfrutan compitiendo con otras -por tal de ganar, por supuesto.

Lo anterior refiere a desarrollar un espacio en el que los estudiantes logren un sentido de reto y pertenencia con base en las interrelaciones humanas busca

mantener en gran manera conectados a los estudiantes con el diseño partiendo del hecho de cómo estos procesos grupales desarrollan una motivación grupal, cosa que si se `práctica de manera individual los niveles de motivación pueden variar y es muy posible que no se logre el resultado.

Dentro de un grupo de estudiantes de diseño la motivación estará ligada en este caso particular a la continuidad de una carrera técnica a una profesional. Para ello es de vital importancia comprender la motivación como necesidad humana desde el logro y el desarrollo personal hasta la manera de pertenecer a un grupo académico y así generar nuevas interacciones humanas. Si este grupo de personas con conocimientos de diseño se encuentran motivadas en términos académicos se entenderá que los planteamientos que parten de la institución, del docente y de la misma ejecución de las clases será idóneas y así lograr promover la continuidad de la formación dentro de la misma institución.

2.3 La práctica de la educación y el aprendizaje significativo

En la ejecución de la educación siempre se busca que el estudiante logre apropiarse los conocimientos presentados ya sea en una clase, en un libro, en una ponencia, etc. Por lo tanto es importante destacar como cimiento teórico los conceptos sobre aprendizaje significativo de Ausbel los cuales designarán, que la información adquirida previamente refuerza y condiciona los nuevos conocimientos venideros, los cuales serán reestructurados una vez el estudiante cuente con un aprendizaje. Esta teoría a su vez parte de la corriente constructivista que prioriza la entrega de herramientas necesarias

para que el propio estudiante pueda, por medio de la experiencia descubrir nuevo conocimientos, así mientras la experiencia se va ampliando los niveles de conocimiento también.

El andamiaje de este aprendizaje significativo en primera medida parte del estudiante, así mismo el docente será es una pieza fundamental en el proceso, ya que este da las bases para el aprendizaje experiencial y sobre todo valora los conocimientos previos del estudiante. Al poder combinar éstas dos Fuentes de conceptos se forma una conexión que permite que el sujeto tenga un aprendizaje significativo. Así como los docentes son piezas activas en el desarrollo de un ser humano, se vuelve necesario sembrar en los estudiantes una semilla que se fundamenta en la intriga y se riega con motivación e interés.

El aprendizaje significativo es una base teórica que propicia el trabajo de los tres ejes esenciales con los que se trabajará la problemática antes mencionada, brindando conceptos esenciales como los aprendizajes previos.

Capítulo 3 Metodología

3.1 Reflexión en el aula y metodología general

Para el desarrollo y solución de la problemática antes mencionada se reúnen una serie de aspectos, conceptualizaciones, observaciones y estudios que permitirán dar una solución basada en la acción – participación metodológica.

De esta manera se propone la creación de espacio - centro de interés dentro

del cual se relacionan las siguientes etapas propuestas para la ejecución del proyecto:

Creación del espacio:

El desarrollo de este centro de interés va dirigido a la institución universitaria de Colombia en la cual se cuenta con tres programas técnicos como lo son animación 2d, comunicación gráfica y diseño de videojuegos y por otro lado profesional en diseño gráfico (todas ellas certificadas y avaladas por Mineducación) se realiza una propuesta formal a la institución para poder ejecutar el proyecto, en el cual se requiere trabajar un espacio extra clase de 1 hora dos días a la semana para aquellos estudiantes que deseen profundizar conceptos y crear su portafolio para el mundo laboral. Este plan se orienta y verifica por los encargados de los semilleros quienes dan el aval para la ejecución del proyecto.

Convocatoria:

Se convoca a todos los estudiantes de las carreras de diseño tanto técnicos como profesionales para hacer parte del proyecto llamado “el 11 ideal” la convocatoria es abierta y según el número de estudiantes se buscarán tutores.

Casos de estudio y tutores:

Dentro de este espacio se busca llevar casos de estudio como lo son estudiantes de pregrado en semestres superiores a sexto semestre y que a la

vez sirvan de tutores con el fin de motivar a los estudiantes de carreras técnicas, para lo cual se debe contar con los alumnos de pregrado para realizar el proyecto.

Ambientes y escenarios:

Se direcciona este centro de interés a la búsqueda de motivación y vínculo, por medio de proyectos cortos que funcionan a modo de escenarios donde se aplican unos dispositivos pedagógicos que refuerzan los conceptos y a su vez sirven como piezas para el portafolio digital.

Dirección del proyecto:

Para la ejecución del proyecto se requiere tener un docente a cargo del proyecto que guíe, direcciona y ejecute los proyectos (escenarios) así mismo que dirija la línea gráfica y portafolio de cada alumno, de igual manera es importante contar con otros docentes y apoyos externos como charlas de diseñadores que apoyen el proceso.

3.1.1 Dofa (estrategias contextuales)

Como resultado del análisis del árbol de problemas y el árbol de objetivos se plantea la herramienta DOFA donde se pretende encontrar debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas. Esta técnica permite identificar posibles estrategias para la solución a la ruptura formativa entre estudios técnicos y profesionales en diseño gráfico dentro de la institución universitaria de Colombia.

Figura 3: Matriz DOFA.

Matriz DOFA

<p>AULA</p> <p>Factores INTERNOS →</p>	<p>FORTALEZAS</p> <p>1 Contenidos programáticos actualizados, 2 Herramientas (software- computadores) 3 escalera formativa(técnico a profesional) 4 La institución y sus prestaciones. 5 6</p>	<p>DEBILIDADES</p> <p>1 Docentes no capacitados, 2 Clases desactualizadas y monotonas. 3 No hay retención ni permanencia. 4 Docentes desconocen temáticas. 5 Mucha teoría y poca práctica, 6 Poco acompañamiento del docente.</p>
<p>CONTEXTOS</p> <p>Factores EXTERNOS ↓</p> <p>OPORTUNIDADES</p> <p>A escalera formativa(técnico a profesional) B Gran cantidad de matriculas en carreras de diseño. C Auge y campo de desarrollo para animación y diseño. D Mejores docentes en el mercado. E Herramientas didácticas digitales. F Posibilidad de involucrar diseñadores externos. G</p>	<p>+ + Estrategias</p> <p>1a- 2a- Motivación por el medio tecnológico 4c - institución sólida para aprovechar el auge del diseño digital. 1f - la mejora del contenido con base en casos de estudio reales.</p> <p>Potencialidades</p>	<p>- + Estrategias</p> <p>1d- planta docente con perfiles mas específicos 2e- Herramientas digitales para clases magistrales y contextos específicos 5e- uso adecuado de licencias y software enfocados a la práctica y la creatividad. 6f- trabajo de pares por fuera de las aulas</p> <p>Desafíos</p>
<p>AMENAZAS</p> <p>A Otras instituciones con mayor proceso B Cierre de carrera profesional en diseño gráfico C Deserción. D Voz a voz de los estudiantes. E F G</p>	<p>+ - Estrategias</p> <p>1a- mejorar como programas de diseño utilizando las prestaciones de la universidad 2d- tomar como referencia los portafolios de los estudiantes creando mayor divulgación.</p> <p>Riesgos</p>	<p>- - Estrategias</p> <p>1a- la universidad debería invertir en cursos de actualización para la planta docente IA. 6B- renovación de las directivas de los programas de diseño.</p> <p>Limitaciones</p>

De la matriz mencionada anteriormente se extraen combinaciones importantes que guían el análisis de la información antes recapitulada, así algunos de los elementos primordiales encontrados en este cuadro serían los siguientes:

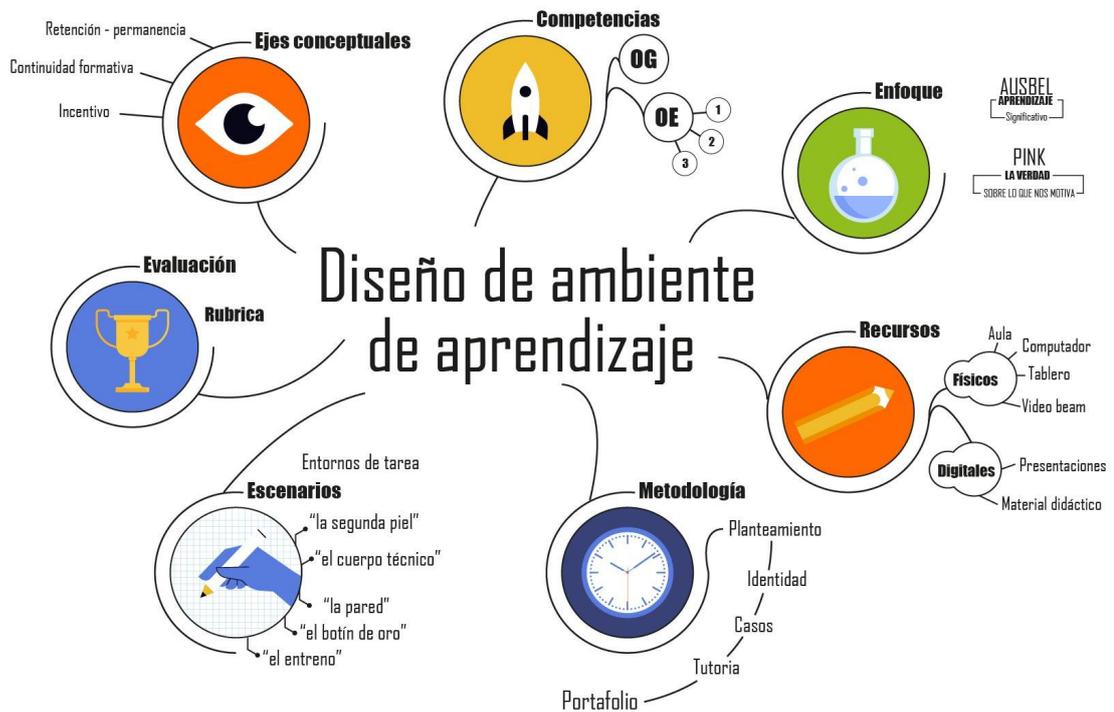
- 1F: La mejora del contenido con base en casos de estudio reales.
- 2d: Tomar como referencia los portafolios de los estudiantes creando mayor divulgación.
- 6F: Trabajo de pares por fuera de las aulas.

3.2 Diseño ambiente de aprendizaje

NOMBRE DEL ESPACIO ACADÉMICO:

Centro de interés para el desarrollo de proyectos en conjunto.

Figura 4: Mapa diseño de ambiente de aprendizaje.

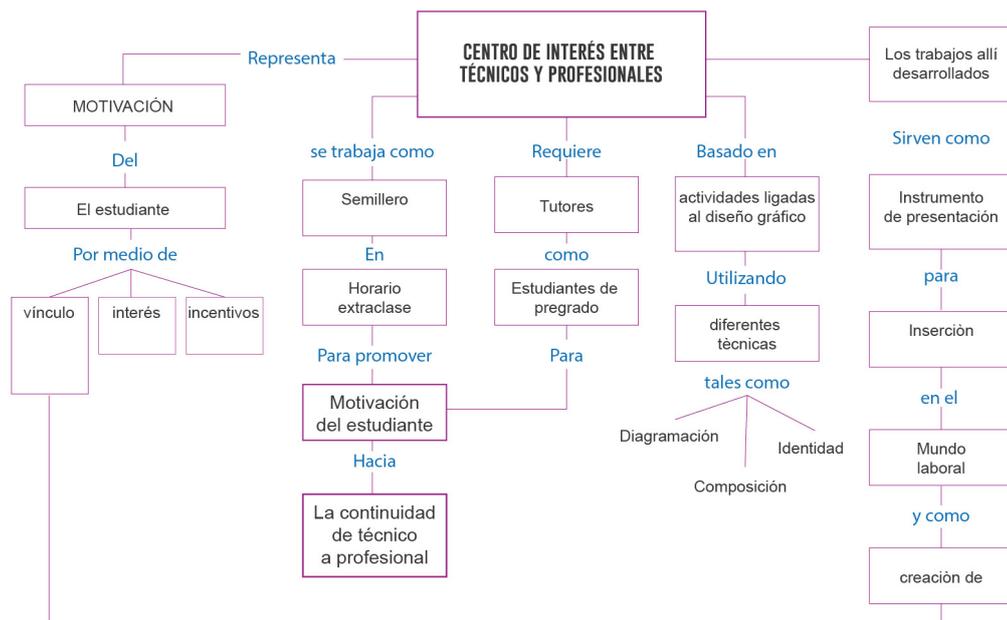


3.2.1 Contenido

3.2.1.1 MAPA CONCEPTUAL

En el siguiente mapa conceptual se evidencia a grandes rasgos el funcionamiento y desarrollo del ambiente de aprendizaje que se requiere aplicar.

Figura 5: Mapa conceptual del proyecto.



3.2.1.2 EJES CONCEPTUALES

Este proyecto se plantea como un centro de interés, el cual debe ser trabajado extraclase y cuenta con los siguientes ejes conceptuales:

- Curso complementario tipo semillero como herramienta formativa.
- Continuidad de la formación de carreras técnicas en diseño a profesional en diseño gráfico.
- Mejora del enfoque y equipo de trabajo docente en carreras de diseño.
- Desarrollo de proyectos en conjunto entre estudiantes técnicos y profesionales.
- Ambiente de trabajo idóneo para la ejecución de las temáticas.
- Incentivo a los estudiantes en cuanto a continuar la formación.
- Tener en cuenta el correcto manejo de la retención y la permanencia por medio de elementos netamente formativos.

3.2.2 Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

- Creación y desarrollo de trabajos conjuntos donde interactúan estudiantes de carreras técnicas en animación y pregrado en diseño gráfico, para tejer un puente en el que se realice la continuidad formativa. donde los trabajos de cada estudiante sirvan también para desarrollar un REEL (portafolio animado de cada estudiante) exponiendo técnicas de animación que sirva como archivo para inserción al mundo laboral.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- El estudiante logra identificar los elementos básicos de su identidad propia para desarrollar una línea gráfica única.
- Desarrollar trabajos en conjunto a modo de tutorías en el que interactúan técnicos y profesionales
- Plantear incentivos a modo de reto tanto personal como grupal, para desarrollo de algunas temáticas.

- Desarrollar espacios para vincular casos de estudio reales y tutores de pregrado en diseño gráfico, así los estudiantes buscarán la continuidad en la formación profesional dentro de la institución.

3.2.3 Recursos

Para la ejecución de este ambiente de aprendizaje y el correcto funcionamiento del mismo, se requieren los siguientes recursos tanto físicos como intelectuales para el desarrollo del mismo:

Recursos físicos:

- Aula física
- computadores dotados de software de animación y diseño (illustrator, photoshop, etc.)
- Tablero.
- video beam
- Tutores (estudiantes de pregrado en diseño gráfico)

Recursos Digitales:

- Aula digital (plataforma zoom)
- Presentaciones.
- Material didáctico.

Recursos intelectuales:

- Docente Guía y director del centro de interés

- Otros docentes o diseñadores como casos de estudio.

3.2.4 Enfoque pedagógico

ENFOQUE:

El enfoque pedagógico para este curso tipo semillero se direcciona en 2 sustentos teóricos que apoyan el proceso y dictaminarán nuevos lineamientos para la ejecución del mismo, en primera instancia se pretende trabajar con un aprendizaje significativo basado en la teoría de Ausbel, por ende crear una identidad propia basada en aprendizajes previos, culturales y nueva información así el estudiante logra extraer conceptos propios que posteriormente se vinculen en una línea gráfica única e irrepetible y poder plasmarla en un portafolio digital animado (REEL). Por otro lado se vincula el concepto de motivación de la teoría y práctica Pink y donde se estipula como la búsqueda de incentivos tales como impulsos cognitivos crean hincapié en los estudiantes y les da un punto de partida para continuar su formación de técnico a profesional, así mismo y basados en esta última teoría tomaremos la base conceptual de la creatividad como conducta creativa y pensamiento divergente para realizar un entregable tal como lo es un REEL pero de una manera diferente.

Se debe mencionar también que el ambiente de aprendizaje cuenta con una temática preestablecida que hace una analogía al fútbol, teniendo en cuenta que los estudiantes que se encuentran en este centro de interés tiene una

fuerte relación con el deporte en el caso específico el fútbol, tanto hombres como mujeres conocen y trabajan los conceptos de este deporte y les llama la atención. De la mano de lo antes mencionado el trabajo de esta temática para el centro de interés permite, que tanto los dispositivos pedagógicos como los entregables se direccionen al deporte y los estudiantes puedan identificarse mucho más.

3.3 Metodología por escenarios

La metodología para este curso se proyecta de la mano con el tiempo de duración del mismo, ajustándose y cumpliendo con los objetivos antes estipulados.

1- PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO:

Se busca que por medio de una serie de dispositivos y en un ambiente de aprendizaje que cumple con los lineamientos antes mencionados, los estudiantes de carreras técnicas ligadas al diseño, se motiven de la mano de tutores y casos de estudio para que continúen su formación en el pregrado de diseño gráfico. Para ello la discusión parte de el planteamiento del problema y su respectivo análisis, por ende se enfoca en la falta de continuidad de carreras técnicas de pregrado en diseño gráfico, será este el centro de atención y por consiguiente la temática a solucionar.

Se plantea un centro de interés que más que un curso libre, un espacio específico, se pueda moldear o modificar propendiendo a trabajar 3 variables que se derivan del análisis de la problemática antes mencionada y con las cuales es más posible plantear una hipótesis o una posible solución, teniendo todos los elementos alineados es vital entonces conocer y trabajar las variables como lo serían la motivación, el interés y el vínculo de esta forma tejer un puente entre los estudiantes para cumplir el objetivo de continuar la escalera formativa.

Para el desarrollo del proyecto en la fase de ejecución se buscó el espacio por medio de la institución universitaria de Colombia para trabajar el “centro de interés” bajo la modalidad de semillero de esta manera poder contar con los elementos físicos y cognitivos necesarios para desarrollar el proyecto, así mismo se plantean 5 escenarios que se trabajarán de manera extraclase propuestos por un encuentro semanal, lo cual nos daría paso a trabajar bajo un cronograma de 2 meses, abarcando 1 hora por encuentro y con esto poder cubrir todos los planteamientos, dispositivos y escenarios.

Las fases con las cuales se desarrollará el proyecto serán las siguientes:

A- INTERÉS POR MEDIO DE IDENTIDAD PROPIA:

El estudiante logra identificar los elementos básicos de su identidad propia para desarrollar una línea gráfica única.

- Análisis de información.
- Imaginarios de diseño (crear país propio)
- elementos personales.
- referentes.
- Línea gráfica propia
- Billete personal

B- MOTIVACIÓN BASADA EN CASOS DE ESTUDIO Y REFERENTES:

Búsqueda de motivación por parte de los estudiantes basado en casos de estudio reales que revelen el quehacer de un diseñador profesional y así mismo los estudiantes continúen su proceso formativo.

- Asistencia a charla de el referente externo
- bocetación de propuesta de imaginarios
- Creación de mascota basada en imaginarios de cada estudiante.

C- VÍNCULO CREADO ENTRE ESTUDIANTES DE DIFERENTES NIVELES:

Desarrollar un vínculo entre los estudiantes de carreras técnicas en animación y los estudiantes de pregrado en diseño gráfico para que se pueda tejer un puente motivacional y los primeros continúen los pasos de los segundos, por medio de trabajos conjuntos.

- Escogencia de equipos

- Definición de temática y escogencia de elementos gráficos.
- Diseño de vitral por cada bina.

D- INCENTIVOS POR MEDIO DE CONCURSO ENTRE ESTUDIANTES:

Crear un espacio de competencia sana donde los estudiantes tanto técnicos como de pregrado y como incentivo puedan obtener una publicación en la revista de la universidad.

- Definición del concurso
- escogencia de la temática
- diseño de 4 cartas por tiro y retiro sobre artista favorito.

3.3.1 Cronograma de ejecución

Para la realización de este ambiente de aprendizaje se estima un total de 10 clases presenciales ejecutadas en un periodo de 2 meses contando que los espacios educativos en los cuales se va a desarrollar este proyecto se ajustarán a días hábiles. Con esta proyección temporal se pretende se desarrollen todos los aspectos a tratar, se propone dar un espacio de dos clases para la aplicación de cada uno de los escenarios y dispositivos pedagógicos dentro de los cuales se realizará el proceso de aplicación de el dispositivo pedagógico, evaluación y conclusión del mismo.

Se establece también que los horarios propuestos deben ser coordinados con la universidad ya que este proyecto debe realizarse extraclase para no intervenir con las clases programadas de cada programa.

3.3.2 Entornos de tarea

Figura 6: *Entornos de tarea.*

ENTORNOS DE TAREA				
	CONCEPTOS	AULA DE CLASE	ENTORNO EDUCATIVO	MUNDO LABORAL.
EJES	VÍNCULO	E1		E5
	MOTIVACIÓN	E2		E5
	INTERÉS	E2	E4	
	INCENTIVO	E3		

- E1: exploración puntual
- E2: exploración personal
- E3: exploración externa
- E4: exploración y puesta en escena
- E5: proyección laboral

3.3.3 Escenario 1

El primer escenario busca crear interés de los estudiantes por el proceso formativo y las carreras de diseño, por otro lado como una actividad de iniciación, ya que los estudiantes de carreras técnicas y los estudiantes de carreras

profesionales no se conocen y no han tenido la posibilidad de compartir conceptos en un aula de clases.

Tabla 1: Escenario 1

Escenario 1: “ la segunda piel”	
Temas principales	Interés, vivencias, primer momento, elementos conceptuales del diseño, trabajo individual, muestra grupal.
Objetivo general	El estudiante logra comprender los elementos básicos de su identidad para desarrollar una línea gráfica propia.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear un mapa de elementos propios. ● Desarrollar ideas creativas con elementos imaginarios. ● Crear espacios idóneos para la ejecución de la formación en diseño. ● Trabajar con imaginarios de diseño elementos propios de cada estudiante ● Aplicar técnicas específicas del diseño y la ilustración.
Recursos	Sala de cómputo de la institución, Software de diseño gráfico (illustrator - photoshop), hojas de papel y lápiz.
Modalidad pedagógica	Clases presenciales a modo de taller basada en el proyecto del billete del país propio, con retroalimentaciones por parte del docente principal.
Actividad a desarrollar	Realizar un billete de un país imaginario creado por cada estudiante, allí involucrar los elementos propios de cada participante tales como, gustos vivencias, formaciones, etc. El billete será desarrollado con la técnica de papel moneda, la cual tendrá una explicación por parte del docente guía y debe ser desarrollado por los estudiantes técnicos y de pregrado.
Tiempo	2 clases de trabajo sincrónico presencial en aula y 8 horas de trabajo autónomo.

Evaluación	Para este escenario se realizará una coevaluación entre estudiantes técnicos y de pregrado con el cual se consignan 4 criterios como lo serían: técnica, creatividad, concepto y composición. La muestra será grupal para que la comunidad de diseño pueda ver los trabajos de los estudiantes.
-------------------	---

3.3.4 Escenario 2

El eje primordial de este escenario es la motivación de los estudiantes tanto técnicos como profesionales, para ello se busca involucrar otros docentes y profesionales de diseño que cuenten con un amplio recorrido en el mundo laboral y que puedan transmitir su punto de vista para que los estudiantes evidencian en quehacer de un diseñador gráfico en el mundo laboral y la importancia de ser profesional.

Tabla 2: *Escenario 2*

Escenario 2: “el cuerpo técnico”	
Temas principales	motivación, desarrollo profesional, campo laboral, referente, charla, ponencia.
Objetivo general	Búsqueda de motivación por parte de los estudiantes técnicos por medio de casos de estudio que revelan el quehacer de un diseñador gráfico profesional en un entorno laboral.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Crear intriga en el estudiante con respecto al diseño profesional.
Recursos	Auditorio proporcionado por la institución, video beam, sonido

	profesional.
Modalidad pedagógica	Ponencia de referente de diseño, donde se exponen las características principales de un profesional en diseño gráfico, esta charla se realizará de manera presencial.
Actividad a desarrollar	Teniendo en cuenta la charla dada sobre imaginarios cada estudiante desarrollará una ilustración de una mascota o animal que los represente y cuente con las características comportamentales de cada estudiante, tanto técnicos como pregrado.
Tiempo	2 horas de trabajo sincrónico presencial en aula y 8 horas de trabajo autónomo.
Evaluación	Este escenario se evaluará por medio de un formulario google de manera individual y del cual se espera tener como resultado, índices sobre motivación y continuidad de los técnicos a profesionales en diseño gráfico.

3.3.5 Escenario 3

El eje primordial de este escenario es la motivación de los estudiantes tanto técnicos como profesionales, para ello se busca involucrar otros docentes y profesionales de diseño que cuenten con un amplio recorrido en el mundo laboral y que puedan transmitir su punto de vista para que los estudiantes evidencian en quehacer de un diseñador gráfico en el mundo laboral y la importancia de ser profesional.

Tabla 3: *Escenario 3*

Escenario 3: “la pared”

Temas principales	Vínculo, trabajo en conjunto, colaboración, contextos,
Objetivo general	Lograr un vínculo entre el estudiante de pregrado de diseño gráfico y el estudiante técnico por medio de un trabajo en conjunto que reúna valores y discusiones en torno al diseño.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar lazos conceptuales entre estudiantes ● Crear vínculo entre estudiantes por medio de proyectos ● Fomentar en los estudiantes el trabajo en equipo ● Trabajar tanto conceptos teóricos del pregrado como conceptos prácticos del técnico.
Recursos	Sala de cómputo de la institución, Software de diseño gráfico (illustrator - photoshop), hojas de papel y lápiz.
Modalidad pedagógica	Trabajo en binas basado en aprendizaje significativo y por experiencia, donde se involucran un estudiante técnico y uno de pregrado, presentando un trabajo único, que represente los conceptos propuestos por ellos mismos.
Actividad a desarrollar	Trabajo colaborativo en binas donde se le proporcionará a cada dúo unos dados de colores, por medio del azar tendrán una combinación que les indica un tipo de marco y un dios, con lo cual desarrollarán un vitral con técnica específica y digital. Dicha técnica será expuesta por el profesor guía.
Tiempo	2 horas de trabajo sincrónico presencial en aula y 8 horas de trabajo autónomo.
Evaluación	Este escenario será evaluado con una coevaluación en la cual se plantean unas preguntas que nos permiten medir la satisfacción de la actividad.

3.3.6 Escenario 4

Este escenario plantea un concurso a modo de incentivo que promueve entre los estudiantes del centro de interés “el once ideal” la competencia sana, postulando bases para que los mismos estudiantes comprendan el nivel académico de los participantes.

Tabla 4: *Escenario 4*

Escenario 4: “Botín de oro”	
Temas principales	Concurso, incentivo, esfuerzo, propuesta, participación.
Objetivo general	Propender por la competencia sana entre estudiantes creando un concurso como incentivo de participación que priorice el esfuerzo
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">● Crear espacios de participación entre estudiantes de carreras de diseño.● Promover la sana competencia entre estudiantes.● Crear apropiación del estudiante hacia la institución por medio de un concurso.
Recursos	Sala de cómputo de la institución, Software de diseño gráfico (illustrator - photoshop), hojas de papel y lápiz.
Modalidad pedagógica	Trabajo en binas basado en aprendizaje significativo y por experiencia, donde se involucran un estudiante técnico y uno de pregrado, presentando un trabajo único, que represente los conceptos propuestos por ellos mismos.

Actividad a desarrollar	Realizar un concurso en el cual participen todos los estudiantes del centro de interés, realizando una ilustración vectorial de cuatro cartas de poker con la temática escogida por cada estudiante y que sea un elemento muy personal por ejemplo una banda musical, un deporte, etc. El ganador del concurso tendrá la oportunidad de plasmar su trabajo en la revista de la universidad.
Tiempo	2 horas de trabajo sincrónico presencial en aula y 8 horas de trabajo autónomo.
Evaluación	Para este escenario se plantea que la evaluación se realice con algunos docentes de carreras de diseño que colaboren como jurados, se midan elementos de composición gráfica, manejo de color y de tipografía.

3.3.7 Escenario 5

El escenario 5 como parte final de la aplicación de dispositivos pedagógicos se basa en un trabajo conjunto entre todos los estudiantes que toma como eje principal la ilustración, esta actividad se dirige hacia la construcción de vínculo entre estudiantes de carreras técnicas y profesionales de diseño.

Tabla 5: *Escenario 5*

Escenario 5: “el entrenamiento”	
Temas principales	Trabajo en equipo, continuidad, vínculo, digitalizar.
Objetivo general	Crear un trabajo colaborativo que conforme nuevos lazos

	académicos por medio de técnicas mixtas y que involucre los estudiantes técnicos y profesionales,
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Promover el trabajo colaborativo en los diferentes niveles académicos. ● Trabajar técnicas mixtas de ilustración entre los estudiantes. ● Crear conocimiento por medio de otras técnicas que involucren a diferentes estudiantes para un mismo trabajo.
Recursos	Salón con mesas de dibujo, bolígrafos, lápices, marcadores, y hojas de papel.
Modalidad pedagógica	Trabajo colaborativo, cada una de las ilustraciones finales estará construida por una pequeña ilustración de cada participante.
Actividad a desarrollar	Se realiza un trabajo de bocetación en el que cada estudiante realiza un dibujo en su libreta con una duración de 5 minutos sin importar cuál técnica de ilustración use (bolígrafo, marcadores, pasteles, tintas, etc) la temática para esta actividad la plantea el docente guía, cada estudiante al término de los 5 minutos debe pasar su libreta a otro compañero, al cabo de 1 hora se debe contar con una ilustración más amplia, la cual debe ser digitalizada.
Tiempo	1 horas de trabajo sincrónico presencial en aula.
Evaluación	La evaluación para este caso será una muestra ubicada en la universidad, donde todas las demás carreras de la institución podrán observar el trabajo realizado.

3.4 Evaluación General

Los escenarios acá descritos se proponen como elementos de formación que al sumarlos pueden solventar el resultado al que se quiere llegar, y es que los estudiantes de carreras técnicas se motiven a continuar la formación a profesionales. De esta forma la veracidad de estos escenarios solo se puede corroborar al aplicarlos en concordancia con todos los elementos necesarios para el ambiente de aprendizaje.

Capítulo 4 Implementación y validación

En este capítulo es el paso a seguir después de la proposición de un ambiente de aprendizaje que cumpla con los objetivos propuestos y que se pretende supla o mitigue la problemática, se realiza la implementación de los escenarios previstos dentro del entorno educativo planteado, para ello se tendrán en cuenta los siguientes elementos:

4.1 Diseño de campo

Para la implementación de este proyecto se plantea un diseño del trabajo de campo el cual estructura la puesta en práctica de todo el ambiente de aprendizaje y en el cual confluyen los elementos planteados en los capítulos anteriores. Esta puesta en escena se realiza dentro de la institución universitaria donde se brindan todos los recursos necesarios para la ejecución del mismo.

Figura 7: *Proceso de trabajo en aula.*



- **Participantes:** Para la implementación del centro de interés y con respecto a la convocatoria planteada en la metodología, se trabajan con estudiantes de carreras técnicas de diseño y estudiantes que se encuentren cursando el pregrado en diseño gráfico de los semestres V

a VII, la disposición de estos perfiles de estudiante se realiza con base en las variables que se van a trabajar, por otro lado buscando que los estudiantes de pregrado hagan parte como tutores activos del proceso.

- Entorno: el centro de interés propuesto es avalado por la institución como un “semillero” teniendo en cuenta que el centro de interés no realizará elementos investigativos, únicamente opera como un aula común donde se realizan trabajos colaborativos dentro de la institución. Apoyado de la institución también se vinculan docentes de carreras de diseño y referentes externos que apoyan el proceso de manera activa.
- Duración de las actividades: Para la ejecución de los dispositivos se plantea realizar 5 sesiones de 2 horas en las cuales se pueda ejecutar el proyecto, teniendo en cuenta que los estudiantes ya poseen unos conocimientos y fundamentos de diseño por lo cual las clases no serán teóricas, por el contrario será un centro de interés en el que se puedan desarrollar los proyectos propuestos.
- Convocatoria: Se convoca a la la comunidad estudiantil por medio de un voz a voz en cada una de las clases de diseño, tanto para carreras técnicas (comunicación gráfica, animación y videojuegos) como para carrera profesional de diseño gráfico.

4.1.1 hipótesis y variables

El ambiente de aprendizaje propuesto toma como referencia una hipótesis o una posible solución a la problemática inicial con la cual se aborda el proyecto, de esta manera y teniendo en cuenta todo el proceso del análisis de la situación problema se plantea lo siguiente:

“Crear un vínculo académico entre estudiantes de formación técnica y estudiantes de formación profesional, mediante centros de interés en el diseño gráfico, incentiva al estudiante de formación técnica a optar por continuar su formación hacia la doble titulación como diseñador gráfico.”

De esta proposición se extraen 3 elementos importantes trabajados a modo de variables que involucran contiene los elementos necesarios para poder subsanar la situación problema, dichas variables son elementos fundamentales para el planteamiento y desarrollo del ambiente de aprendizaje ya que dan los lineamientos primordiales para la creación de dispositivos pedagógicos.

las variables a tratar son:

- Motivación

Como un conjunto de elementos que permiten que el estudiante encuentre otros valores en el estudio de una carrera de diseño, dentro de un ambiente idóneo que impulse o anime a los estudiantes a continuar la formación de técnico a profesional y logre la doble titulación.

- vínculo

Entendido como relación existente entre estudiantes de la misma institución y que propende el crecimiento académico de la institución.

- Interés

Basado en la forma en la que un estudiante encuentra elementos tanto propios como externos que propenden a crear incertidumbre que posteriormente se complementan con nuevos conocimientos.

4.2 Registro de la información

Para la implementación y registro de la información se tomará como base las características mencionadas en términos de conceptualización se realiza la ejecución de los escenarios y dispositivos planteados, en los tiempos establecidos por la institución. La implementación se propone en 5 sesiones donde se busca trabajar las variables tales como:

- Motivación
- vínculo
- Interés
- Incentivo

Así entonces se realiza la implementación del proyecto.

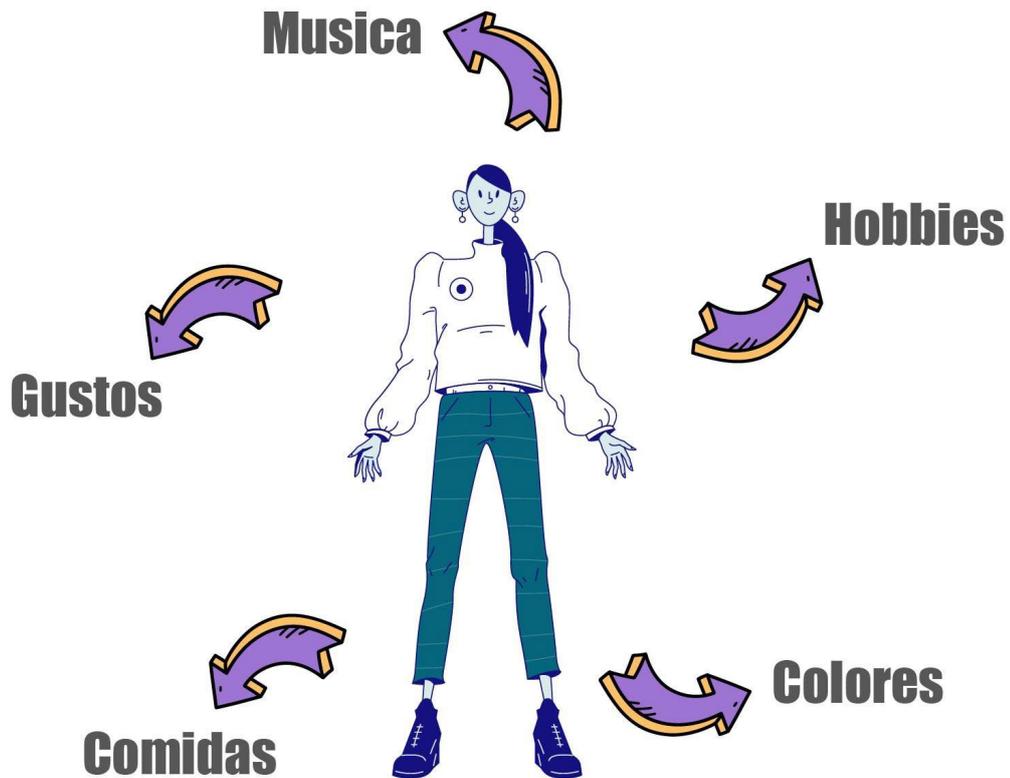
Clase 1 dispositivo “segunda piel”

Figura 8: Trabajo en aula primer dispositivo.



Se ejecuta la primera sesión de encuentro donde cada estudiante se presenta antes los demás y así con esta actividad de conocimiento poder trabajar la búsqueda introspectiva de cada alumno para identificar vivencias y elementos propios de su contexto por medio de un mapa sencillo donde se puedan ubicar elementos como hobbies, gustos musicales, colores de preferencia, etc. Esta actividad se debe realizar a modo de boceto en 20 minutos.

Figura 9: Exploración introspectiva.



Con esta información inicial el estudiante debe crear un país imaginario de manera escrita, desde su nombre hasta algunos elementos gráficos, posteriormente crear un billete sobre dicho país donde se deben consignar los elementos previstos en el mapa. La actividad pretende crear interés en los estudiantes como punto de partida, por otro lado medir los conocimientos tanto de estudiantes técnicos como de estudiantes de pregrado.

Figura 10: Trabajos de los alumnos billetes.



Los trabajos presentados aparte de ser configurados con una retrospectiva propia de cada estudiante también pretendían conocer los conocimientos previos de los estudiantes en términos de composición y diagramación de una pieza gráfica, en este orden de ideas cada estudiante debía exponer elementos gráficos tales como texturas, colores y tipografías.

Figura 11: Explicación de elementos gráficos del estudiante Dennis

Rodriguez.



Clase 2 dispositivo “el cuerpo técnico”

En la segunda sesión de encuentro en el centro de interés se trabaja el dispositivo denominado “el cuerpo técnico” donde se busca motivar a los estudiantes por medio de charlas, en estos espacios se traen diseñadores gráficos senior que actualmente trabajan en el sector productivo o en empresas de gran renombre, este perfil que se busca es esencial para el desarrollo de este dispositivo ya que se pretende que los estudiantes se

motiven comprendiendo cómo el diseñador gráfico tiene cabida en el mundo laboral y cómo se desarrolla la actividad del diseño en una empresa. Para el desarrollo de la actividad se convoca a los estudiantes pertenecientes a “el 11 ideal” y también a todas las carreras de diseño dentro de la institución para que sean partícipes.

Figura 12: Pieza publicitaria para charla sobre “imaginarios de diseño”.



Universitaria
de Colombia

**GABRIEL PULIDO
REDONDO**



12 de Septiembre
8am a 10 am
Auditorio Sede 2

- Magister en Comunicación Especializada (Universidad de Barcelona)
- Magister en Comunicación (Pontificia Universidad Javeriana)
- Especialista en Gerencia del Diseño (Universidad Jorge Tadeo Lozano)
- Diseñador gráfico profesional (Universidad Nacional de Colombia)

Durante muchos años he ejercido roles de diagramador, ilustrador y publicador de información en medios electrónicos, y paulatinamente los he complementado con otros como el de docente universitario, conferencista, escritor, copy, líder de proyectos de comunicación y endomarketing y colaborador en proyectos de innovación, transformación cultural y optimización de procesos y servicios. He trabajado para empresas públicas y privadas en Colombia y en el exterior y actualmente me desempeño como profesional experto y líder del Grupo de Gestión de Cambio del Banco de la República.

Para la puesta en marcha de este escenario se desvió cambiar el aula prevista para el centro de interés por un auditorio en el cual confluyen todas las

carreras de diseño, como elemento de medición se diligencian unos listados donde se evidencia la participación de los estudiantes.

Foto Desarrollo de la charla sobre “imaginarios de diseño” y el “diseñador en el mundo laboral”

Figura 13: Charla sobre “*imaginarios de diseño*”.



La charla tiene como propósito mostrar un panorama claro del diseñador gráfico en el mercado actual, como este se puede vincular a una empresa y como todos los sectores del país requieren de un profesional en diseño gráfico. Por otro lado la charla trata el tema de los imaginarios de diseño y cómo estos elementos ayudan a la estructuración de la creatividad y la

innovación, mostrando cómo estas herramientas logran crear un gran impacto en la gráfica y sobretodo reforzar el mensaje.

Posteriormente se realiza un formulario de google donde se estipulan una serie de preguntas guiadas por las temáticas de la charla y que a su vez dan una guía para poder medir si los estudiantes del centro de interés comprendieron las temáticas y por otro lado si esto los motivó a continuar su proceso formativo y obtener la doble titulación.

Figura 14: Formulario online charla sobre “imaginarios de diseño”.



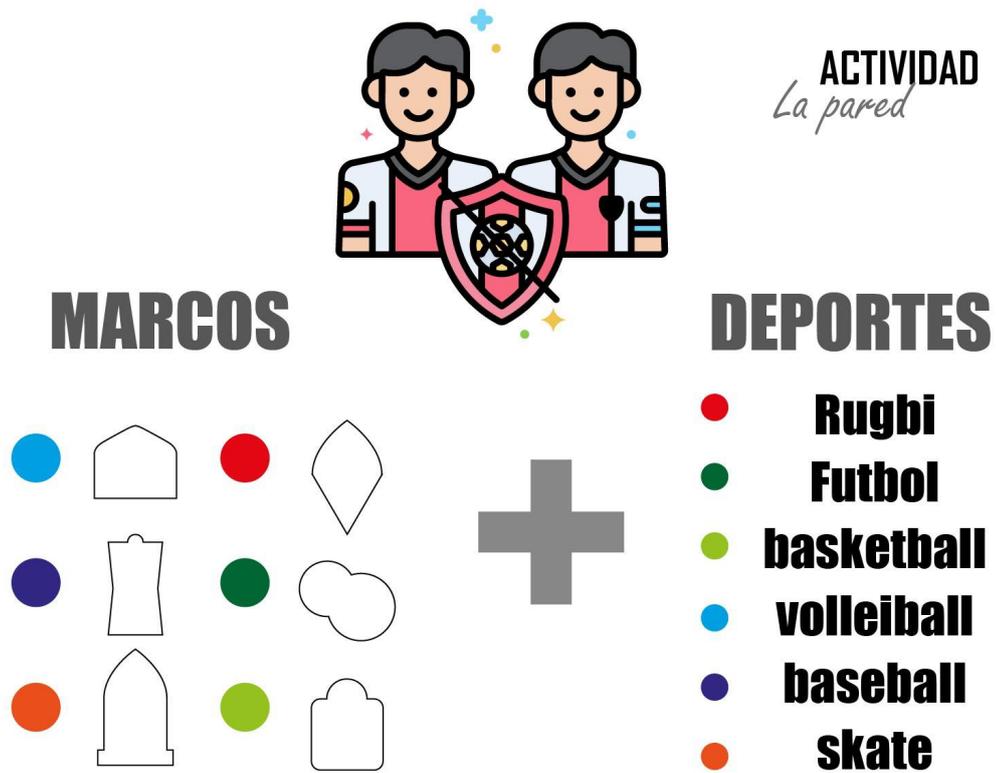
The image shows a screenshot of an online survey form. At the top, there is a header banner with the Universidad de Colombia logo on the left and a portrait of Gabriel Pulido Redondo on the right. Below the banner, the title of the talk is "CHARLA IMAGINARIOS Y DISEÑO", followed by a subtitle: "Charla sobre imaginarios en diseño y el diseño gráfico en el campo laboral." The form contains three input fields: 1) "Nombre*" (Name), which is a short text response field with a three-dot menu icon to its right. 2) "Correo electrónico*" (Email), which is also a short text response field. 3) "Considera usted que el diseñador gráfico tiene cabida en el mundo actual?*" (Do you consider that the graphic designer has a place in the current world?), which is a question without a visible input field in the screenshot.

Clase 3 dispositivo “la pared”

En la tercera sesión ya se cuenta con dos actividades previamente ejecutadas y el proceso con los estudiantes muestra un avance notable, prueba de ello es que se involucran 6 estudiantes más al centro de interés, así mismo el grupo se consolida ya que se tiene un conocimiento de las habilidades de los estudiantes de carreras técnicas de diseño y los estudiantes de pregrado en diseño gráfico. Para apoyo de los elementos antes mencionados se desarrolla el dispositivo pedagógico llamado “la pared” donde se busca realizar un trabajo colaborativo por binas donde un estudiante técnico y un estudiante de pregrado realicen un solo proyecto y puedan crear un vínculo dentro de la institución..

En primera instancia se conforman los equipos o las binas con las cuales se va a trabajar, posteriormente cada grupo lanzará los dados de colores que les da el docente guía para que según la combinación de colores se puede escoger tanto el marco como el tipo de deporte, con estos dos elementos cada bina debe crear un vitral.

Figura 15: Material de apoyo para dispositivo 3.



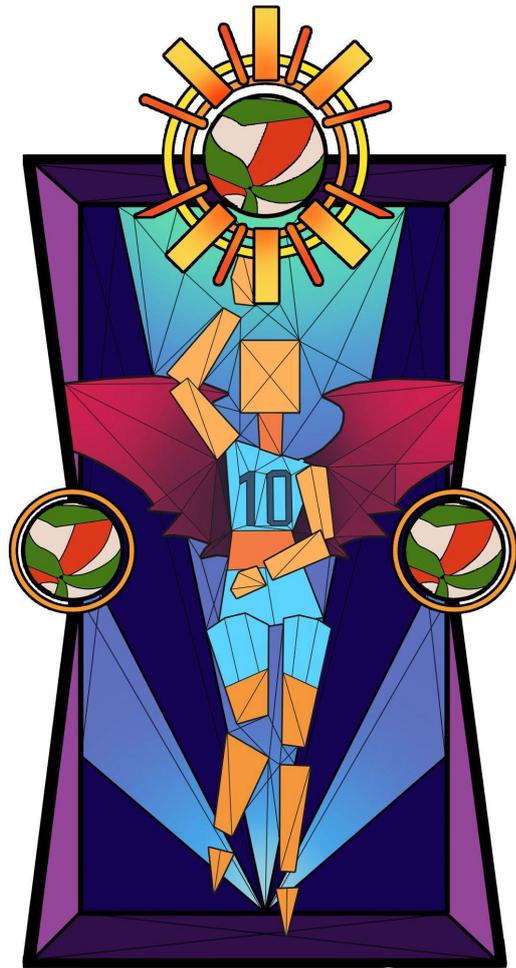
La actividad requiere que los estudiantes trabajen todos los componentes en equipo desde la conceptualización hasta la escogencia de los marcos y los deportes, esto crea un lazo que propende al vínculo entre estudiantes de diferentes tipos de formaciones (técnicas - profesionales)

Figura 16: Estudiantes escogiendo deporte y marco para vitral.



La actividad establecida como “la pared” busca en primera instancia trabajar el vínculo entre estudiantes, pero a la vez potencia la motivación y el interés, estos dos últimos trabajados en las actividades anteriores, que se refuerzan entendiendo que el trabajo colaborativo conlleva a la motivación y por otro lado que el estudiante se interese en su profesión por medio de actividades diferentes y didácticas.

Figura 17: *Trabajos de los estudiantes dispositivo 3.*



Clase 4 dispositivo “botín de oro”

Para esta clase se aplica el dispositivo nombrado “botín de oro” en donde se desarrolla un concurso a modo de incentivo, allí cada uno de los estudiantes realizará una propuesta, este dispositivo requiere que dentro del ambiente de aprendizaje se contemple un aula de sistemas a modo de recurso físico para desarrollar la propuesta digital.

Figura 18: *Estudiantes del centro de interés en el aula de sistemas creando la propuesta.*



Las bases del concurso consisten en desarrollar 4 cartas tipo poker, utilizando un elemento identitario de cada estudiante, por ejemplo un grupo musical o un cómic de su preferencia, con esto se busca que los estudiantes realicen una sana competencia y conozcan las habilidades de los otros compañeros del centro de interés. El trabajo ganador como propuesta conceptual, composición y manejo de software para digitalización tendrá la posibilidad de presentar su trabajo en la revista de la universidad para la primera edición del año 2024.

Figura 19: *Trabajos de los estudiantes “cartas de poker”*



Para escoger los finalistas y el ganador del concurso el docente guía debe ser impedido ya que él es quien está inmerso en el proceso de dirección del proyecto, con lo cual se involucran otros docentes de la institución, los cuales dan su dictamen basados en los conocimientos y experticia sobre diseño.

Figura 20: Entrega final de impresos actividad “botín de oro”.



4.3 Análisis y presentación de resultados

En la ejecución de los escenarios propuestos se extraen datos importantes y medibles sobre el ambiente de aprendizaje, este proceso se sintetiza en unas gráficas contribuyen al análisis de la información y dan un plano general y específico de cada escenario aplicado. Como punto de referencia se establece que de 5 escenarios planteados solo 4 de ellos fueron ejecutados, teniendo en cuenta los elementos y variables que se medían en cada uno de ellos.

Figura 22: *Determinación y medición de variables.*

VARIABLES

VARIABLE 1 (INTERÉS)

RECOLECCIÓN DE DATOS

ENTREVISTA — GOOGLE FORMS — ASIGNAR PUNTAJES — DIAGRAMA DE BARRAS

VARIABLE 2 (MOTIVACIÓN)

RECOLECCIÓN DE DATOS

ASISTENCIA —
GOOGLE FORMS — ASIGNAR PUNTAJES — DIAGRAMA DE BARRAS

VARIABLE 3 (VÍNCULO)

RECOLECCIÓN DE DATOS

ENTREVISTA — GOOGLE FORMS — ASIGNAR PUNTAJES — DIAGRAMAS DE ARAÑA

VARIABLE 4 (INCENTIVO)

RECOLECCIÓN DE DATOS

ENTREGA — FORMATO — ASIGNAR PUNTAJES — DIAGRAMA DE PIE

Los resultados de cada uno de los escenarios se relacionan a continuación:

- Escenario 1

Para este escenario se mide la actividad por medio de un formulario, la caracterización de este dispositivo parte de 12 estudiantes con los cuales se intenta medir la variable de “interés”. Dicho sea de paso esta actividad tiene una importancia particular ya que es la actividad inicial con la cual se intenta buscar un ambiente idóneo entre estudiantes.

Este escenario se mide con una coevaluación donde las preguntas corresponden a los elementos propios de cada estudiante, ya sea desde su contexto, ciencias, estudios, etc. Todo esto plasmado en una representación

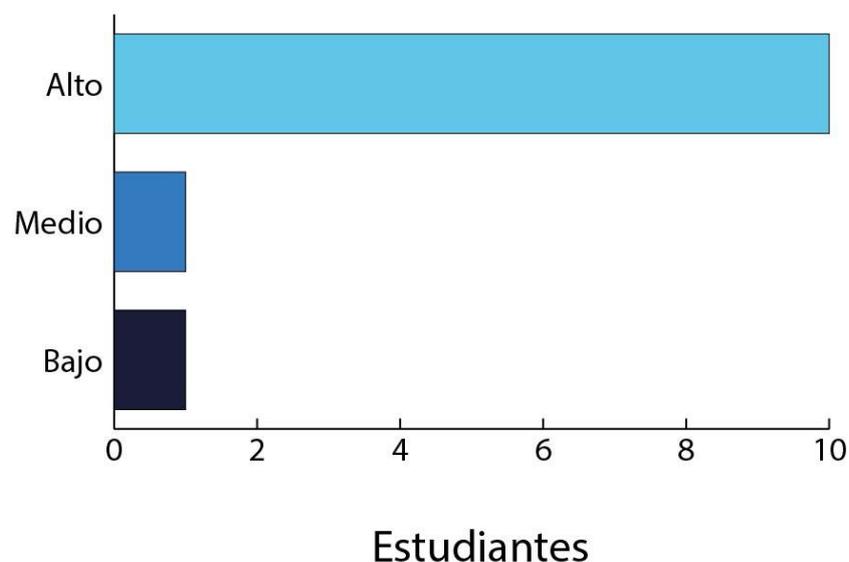
gráfica a modo de billete donde se busca evidenciar elementos como composición, técnica y colorización, sobre todo para poder medir con qué tanta calidad los estudiantes hacen su trabajo y cómo por medio de esta actividad se intrigan por el centro de interés. Es importante resaltar que la entrevista se realiza como una coevaluación entre un alumno técnico y un alumno de pregrado donde se evalúan mutuamente y al final dan su punto de vista en términos de diseño.

Las preguntas con las cuales se trabaja la coevaluación serían las siguientes:

- Según la composición y la diagramación.

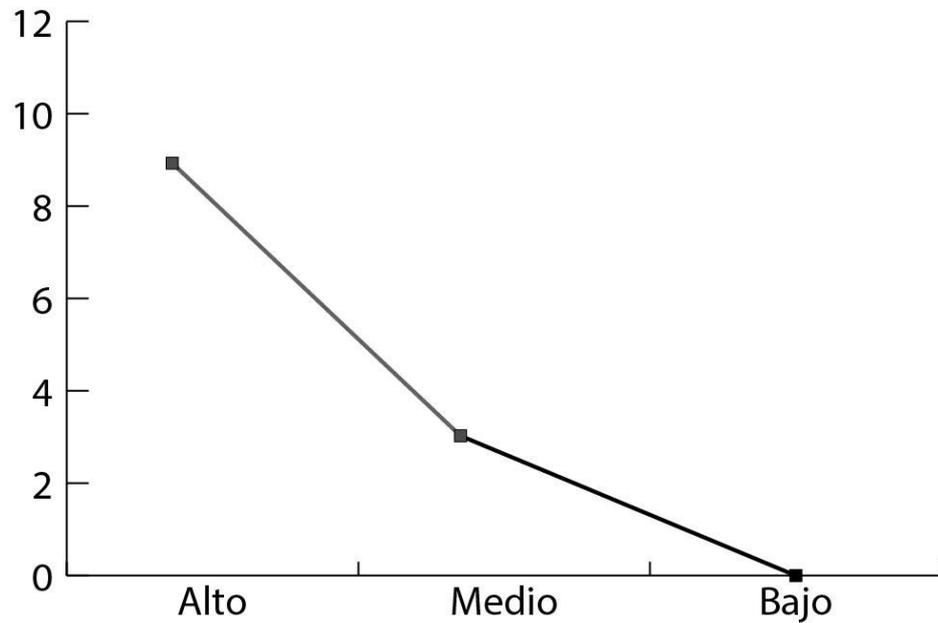
1- El Estudiante trabaja con imaginarios y los vincula a su diseño:

Figura 23: *Diagrama de barras imaginarios.*



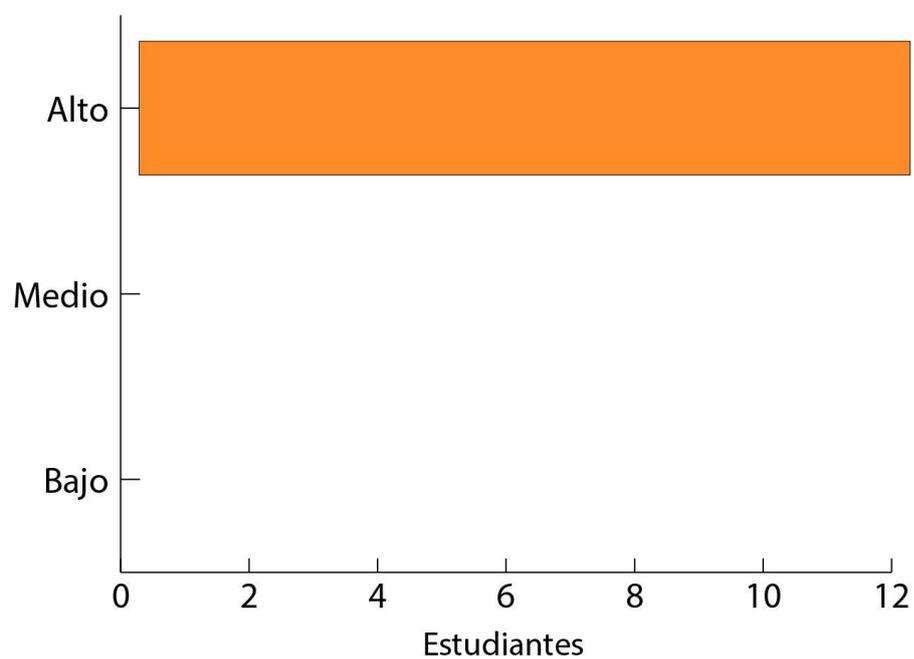
2- El estudiante se interesa por un buen trabajo y por ende se nota calidad en el trabajo.

Figura 24: *Diagrama lineal identidad.*



3- El estudiante trabaja con elementos propios de su identidad.

Figura 25: *Diagrama de barras identidad.*



- Escenario 2

El dispositivo aplicado a este escenario no requería un entregable exactamente, procuraba medir la motivación del estudiante por el centro de interés y por la profesión de diseño gráfico como tal, por lo tanto era necesario tener en cuenta que para esta medición el estudiante sólo prestará atención a la charla. Esta actividad involucra un diseñador externo a la institución que brinda una charla en auditorio sobre el quehacer del diseño y los imaginarios como herramienta de diseño, durante la ejecución de la actividad se realiza la primera medición de la motivación del estudiante, esta sería un listado de asistencia.

Figura 26: *Asistencia charla de imaginarios.*

 Universidad de Colombia <small>Pasión por triunfar</small>	FOR-GA-10	VERSION. 1
	FICHA TECNICA DE ACTIVIDADES	

N.	NOMBRES Y APELLIDOS	DEPENDENCIA/ PROGRAMA	FIRMA
1	Faviana Elizabeth Sabido Abar	Animación 2D y 3D	Elizabeth Abar
2	Lizeth Dayanna Muñoz Pineda	Animación Digital	Lizeth Muñoz
3	David Rubio	Animación 2D y 3D	David Rubio
4	Rafael Venegas B	Anim. 2D 3D	Rafael Venegas
5	Dijezas Roy	Animación 2D-3D	Dijezas Roy
6	Yana Elizabeth Abar	Animación 2D-3D	Yana Elizabeth Abar
7	Matias Avila Quintero	Animación 2D-3D	Matias Avila
8	Yvonne Cortes Nieto	Animación 2D-3D	Yvonne Cortes
9	Yvonne Cortes Nieto	Animación 2D	Yvonne Cortes
10	Johan Rojas	COM. GRÁFICA	Johan Rojas
11	Salvador Calderín	C. GRÁFICA	Salvador Calderín
12	Adriana Correa	C. GRÁFICA	Adriana Correa
13	Karen Sandoz Anja	C. GRÁFICA	Karen Sandoz
14	Jhoan Manuel Venegas	C. GRÁFICA	Jhoan Manuel Venegas
15	David A. Luna R.	C. GRÁFICA	David A. Luna R.
16	Maria Paula Guerrero Rincón	C. GRÁFICA	Maria Paula Guerrero Rincón
17	David Estrada Machado	Animación 2D y 3D	David Estrada Machado
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			

Después de finalizada la actividad cada uno de los estudiantes pertenecientes al centro de interés realiza un formulario online donde registra los siguientes datos:

Figura 27: Diagrama de barras profesión.

Considera usted que el diseñador gráfico tiene cabida en el mundo actual?

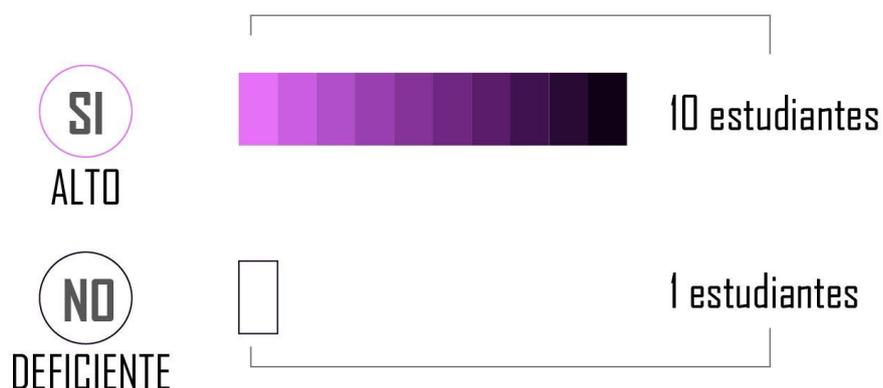
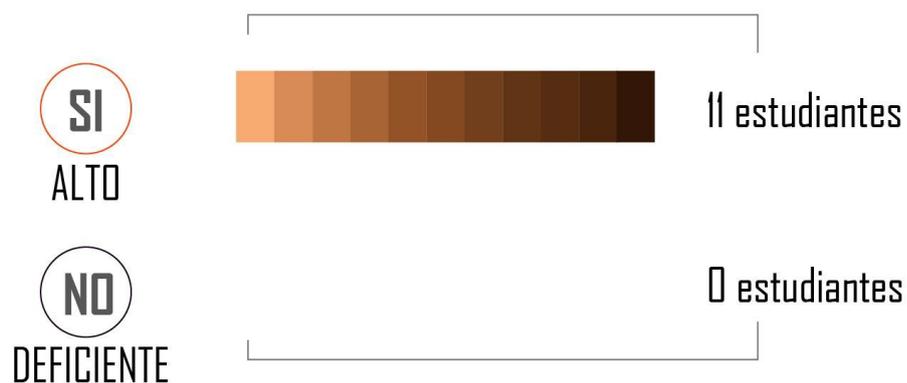


Figura 28: Diagrama de barras proceso formativo.

Le gustaría continuar su proceso formativo como diseñador gráfico titulado?



- Escenario 3

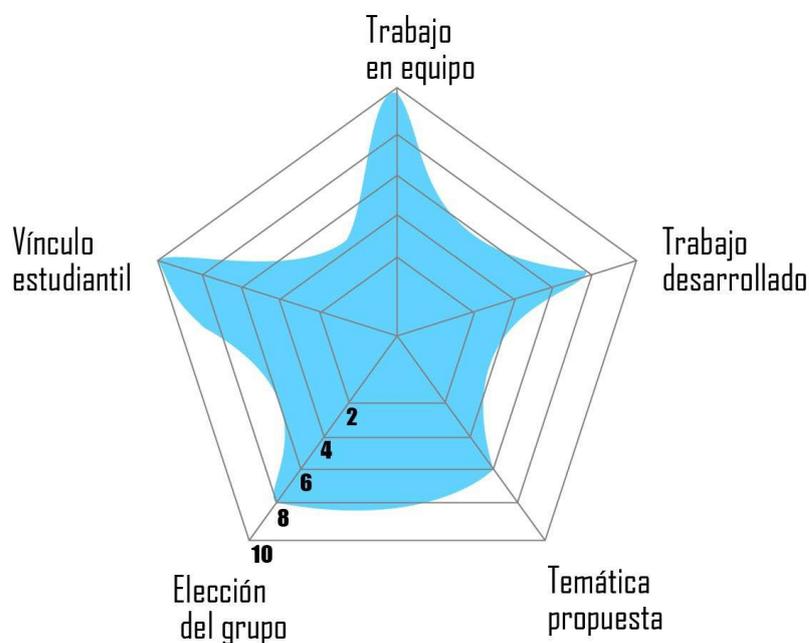
En el escenario 3 se aplica el dispositivo denominado “la pared” donde se conforman equipos de dos personas compuestos por un estudiante técnico y

un estudiante de pregrado, se les brinda la escogencia de un tipo de marco y un tipo de deporte para realizar una gráfica. Una vez los trabajos se entregan el docente guía realiza una entrevista a cada bina donde se extraen los datos que pretenden medir el vínculo entre estudiantes de diferentes niveles académicos. Para ello las preguntas realizadas serían las siguientes:

- ¿El desarrollo de un trabajo en equipo potencia la calidad del diseño?
- ¿Considera que la temática propuesta permite el trabajo en equipo?
- ¿La elección de las binas permiten que se genere un vínculo entre estudiantes que no habían trabajado juntos?
- ¿Se sintió a gusto con el trabajo entregado?

A cada una de las preguntas se les asigna una ponderación donde 10 a 7 corresponde a el nivel alto, de 6 a 3 un nivel medio y de 2 a 0 un nivel bajo, con estas valoraciones se extrae la siguiente gráfica:

Figura 29: *Diagrama de araña vínculo.*



5.1 Conclusiones

CONCLUSIONES GENERALES DEL PROYECTO

- 1- Como implementación del proyecto pedagógico uno de los resultados más importantes fue crear tanto en la institución, docentes y estudiantes la semilla del puente formativo entre los estudios técnicos a profesionales específicamente en diseño ya que la comunidad educativa se interesó por dar una mirada más exhaustiva a esta problemática, un resultado de eso es que el centro de interés creado persistirá y a futuro obtendrá otros recursos de la institución ya que los resultados de la prueba piloto fueron más que satisfactorios.
- 2- El vínculo que genera el centro de interés logra un acercamiento más directo entre docentes y estudiantes ya que promueve la continuidad formativa y allí se generan otros valores como el interés y la motivación, factores que en ocasiones por malas prácticas de otros docentes se desvanecen en clases netamente teóricas y tediosas, en ocasiones obsoletas.
- 3- Gracias a la implementación de la estrategia pedagógica los estudiantes ven a la institución como un ente competitivo en términos de carreras de diseño y con respecto a otras universidades que cuentan con una oferta académica igual o parecida, por lo cual la calidad tanto de contenidos como de docentes y de recursos aumentaran a futuro para la mejora de la misma.

El proyecto pedagógico abarcado en este documento es una iniciativa para la mejora de procesos y calidad de carreras de diseño en la institución, buscando como meta la continuación de la formación, para lo cual se realiza un proceso que involucra análisis, teorías, proposiciones, elementos, etc. De los cuales se concluye lo siguiente:

Escenario 1 : SEGUNDA PIEL

GENERALES:

- Como actividad de iniciación funciona para crear una puesta en escena de cada estudiante y que se cree un entorno académico donde los estudiantes se conozcan y generen vínculos académicos.
- Este tipo de actividades son de característica no natural ya que no corresponden con las actividades que siempre se realizaron dentro de las asignaturas, sobre todo para vincular elementos propios de cada estudiante en una gráfica.

ESCENARIO 2: CHARLA DE IMAGINARIOS Y DISEÑO

GENERALES:

- La charla desarrollada dentro del ámbito de las carreras de diseño gráfico (tanto técnicos como profesionales), vincula otras carreras como mercadeo, publicidad y arquitectura, todo esto se evidencia con una asistencia de más de 103 personas (registradas en listados)
- La comunidad educativa (sobre todo en carreras de diseño) tiene un caso de estudio externo, real y vinculado a una empresa grande (banco

de la república) que les permite ver cómo funciona el mundo real en términos de diseño.

ESPECÍFICAS:

- El 92% de los estudiantes vinculados al semillero llamado “el 11 ideal” asisten a la charla sobre “imaginarios de diseño y el mundo real” lo cual indica que hay un interés tanto por el referente como por las temáticas de la charla.
- 10 de 11 estudiantes argumentan que teniendo en cuenta la charla el diseñador gráfico profesional si cuenta con demanda alta en el mundo laboral y que los procesos que este realiza son necesarios para las empresas en muchas áreas de desarrollo.
- Según los datos recolectados en un formulario virtual se evidencia que los estudiantes desean continuar con sus estudios de técnico a profesional ya que ven en expositor un referente claro de lo que se puede hacer en el mundo laboral, y como el diseño soluciona problemáticas de una empresa de una manera gráfica.
- 11 estudiantes técnicos ligados al centro de interés, argumentan tener un deseo de continuar su proceso formativo de profesional en diseño gráfico dentro de la institución.

5.2 Recomendaciones

- Se espera poner a prueba el prototipo durante un periodo más largo en el que se puedan sostener en el tiempo la metodología pedagógica con el fin de obtener resultados más exactos, así mismo las proposiciones del ambiente de aprendizaje corresponden a los lineamientos, valores y códigos de la institución, se debe tener en cuenta que la aplicación de este ambiente de aprendizaje y sus diferentes dispositivos requiere la modificación de los mismos.
- La motivación de los estudiantes de carreras de diseño parte desde el momento en el que este se inscribe a la institución y asimismo es deber cobijarlo y brindarle todas las herramientas para que este se interese por la continuidad formativa. Allí factores tanto internos como externos confluyen pero solo unos de ellos podrán ser subsanados por la institución.

Anexos

Bibliografía

- **Novak, Joseph D.** (1982). *Teoría y práctica de la educación*. Alianza Editorial
- **Ausubel, DAVID** (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. 2 Ed Trillas.
- **MCCLELLAND , DAVID** (1963) , *The Achieving Society v3 History and Theory*.
- **Pink. Daniel** (2009) , *la verdad sobre lo que nos motiva*. ed Riverhead.