

# DISEÑO DE PIEZAS GRÁFICAS

”Para el curso: fundamentos de la pedagogía, del profesorado en educación a distancia en modalidad e-learning de la facultad de humanidades”.

Proyecto de graduación presentado por: Abdy Francisco Alvarado Castillo  
al conferírsele el Título de Licenciado en Diseño Gráfico, egresado de la  
Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos.

Guatemala, marzo 2016.



# Diseño de piezas gráficas

“para el curso: fundamentos de la pedagogía, del profesorado en educación a distancia en modalidad e-learning de la facultad de humanidades.”

Proyecto desarrollado por: Abdy Francisco Alvarado Castillo para  
optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico  
Guatemala, marzo 2016

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, los contenidos y la originalidad del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos.

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico



## Nómina de Autoridades

### Junta Directiva Facultad de Arquitectura

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón - Decano  
Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea - Vocal I  
Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini - Vocal II  
Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras - Vocal III  
Br. Héctor Adrián Ponce Ayala - Vocal IV  
Br. Luis Fernando Herrera Lara - Vocal V  
Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos - Secretario académico

### Tribunal Examinador

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón - Decano  
Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos - Secretario académico

Examinador: José Francisco Chang Meneses  
Examinador: María Berthila Gutiérrez de Melgar  
Examinador: Everardo Antonio Godoy Dávila  
Sustentante: Abdy Francisco Alvarado Castillo

# Agradecimientos

## **A Dios:**

Porque me ha permitido alcanzar un nuevo logro en mi vida, y también porque desde un inicio ha puesto en mi camino una serie de circunstancias y personas, que de una u otra forma me han ayudado a desarrollarme como persona, y como profesional.

## **A mi familia:**

Quienes desde el principio me han brindado todo su apoyo y aliento para llegar hasta este punto de mi vida. Hago especial énfasis a mis padres, ya que ellos siempre han procurado darme las mejores oportunidades para mi desarrollo profesional y personal.

## **A mis amigos:**

Especialmente a las Andreas y chocho, porque de no ser por ellos el camino hasta este punto de mi vida hubiese resultado ser tedioso y monótono. Dentro o fuera de la universidad, ustedes siempre se las han ingeniado para brindarme experiencias que difícilmente olvidare, como: reír sin motivo alguno por casi media hora (todo gracias a los brownies de Rojas), los tradicionales partidos que jugábamos todos los viernes, las idas al cine en las que me quedaba dormido, el congreso (con todas sus altas y bajas), los videos educativos que mirábamos en clase de deontología, el verlos entrar a mitad de la clase con todas esas bolsas de poporopos, y fijo las celebraciones por el cierre tampoco las puedo pasar por alto (especialmente porque Shanti puso ese toque único de diversión que no esperaba).

También debo mencionar a otros de mis amigos más cercanos que han estado desde los tiempos de primaria o básicos como son Ana Lucia, Brayan, Pablo, Melany, Diego y varios más. A ustedes gracias porque pese a que las salidas que organizaban, en muchas ocasiones solo me hacían correr innecesariamente, o me provocaban más de algún problema, al final, no cambiaría nada de todo lo que hemos vivido y que seguramente seguiremos viviendo.

## **A los catedráticos:**

Por los conocimientos que me brindaron desde primer semestre, hasta llegar al décimo. Especialmente a aquellos que en base a sus exigencias, o libertad que usaban como parte de sus metodologías, me llevaron a salir de mi zona de confort y me hicieron un mejor profesional.

## **A la facultad de humanidades**

Por ser la institución en donde se me permitió desarrollar mi proyecto de graduación. Admito que en un principio este lugar y el proyecto que se buscaba desarrollar no me llamaba la atención, pero al final, resulto ser el lugar ideal.

## **A los problemas:**

Aunque parezca absurdo o inusual, hago esto porque gracias a todas esas situaciones complicadas que tuve como universitario, y aun antes de esta etapa, logre adquirir destrezas que a día de hoy me han ayudado a ser un mejor profesional, y una mejor persona.

# Índice

<b>Capítulo 1</b>	<b>10</b>
1.1 Introducción	12
1.2 Antecedentes	13
1.3 Problema	16
1.4 Justificación	16
1.4.1 Magnitud	16
1.4.2 Trascendencia	16
1.4.3 Vulnerabilidad	17
1.4.4 Factibilidad	17
1.5 Objetivos	17
1.5.1 General	17
1.5.2 Específico	17
<b>Capítulo 2</b>	<b>18</b>
2.1 Perfil de institución	20
2.2 Perfil de grupo objetivo	21
<b>Capítulo 3</b>	<b>22</b>
3.1 Conceptos relacionados con el tema del proyecto	24
3.1.1 ¿Qué es pedagogía?	24
3.1.2 Campos de acción de la pedagogía	25
3.1.2.1 Antropológico-cultural	25
3.1.2.2 Histórico-filosófica	25
3.1.3 Investigación pedagógica	26
3.1.4 Didáctica	26
3.1.5 Planeación educativa	26
3.1.6 Psicopedagógica	27
3.1.7 Sociopedagógica	27
3.1.8 Tipos de pedagogía	27
3.1.8.1 Pedagogía tradicional	27
3.1.8.2 Pedagogía activa	28
3.1.8.3 Pedagogía autogestionaria	28

3.1.8.4 Pedagogía no directiva	28
3.1.8.5 Pedagogía liberadora	29
3.1.8.6 Perspectiva cognoscitiva	29
3.1.8.7 Pedagogía operatoria	29
3.1.8.8 Enseñanza programada	29
3.1.9 Pedagogía y educación virtual	30
3.2 Conceptos relacionados con la comunicación del proyecto	31
3.2.1 ¿Qué es educación virtual?	31
3.2.2 Tipos de educación virtual	32
3.2.2.1 B-learning	32
3.2.2.2 WBT	32
3.2.2.3 M-learning	33
3.2.2.4 E-learning	34
3.2.3 Categorías de e-learning	36
3.2.3.1 Sincrónico	36
3.2.3.2 Asincrónico	36
3.2.4 Factores que propician el aprendizaje a distancia	37
3.2.4.1 Importancia del aprendizaje en línea	38
3.2.4.1.1 Ventajas	40
3.2.4.1.2 Desventajas	40
3.2.5 Perfil de docente en la enseñanza en línea	41
3.2.6 Perfil de estudiante en el aprendizaje en línea	42
3.2.7 Elementos u objetos virtuales de aprendizaje utilizados en la enseñanza a distancia	45
3.2.7.1 Características de objetos virtuales de aprendizaje	46
3.2.8 Elementos u objetos de mayor uso en la enseñanza a distancia	47

3.2.9 Diseño gráfico y aprendizaje virtual	<b>47</b>
3.2.10 Razones por las que el diseño es imprescindible para el éxito de cursos virtuales	<b>49</b>
3.2.10.1 El buen diseño resuelve un problema y comunica un mensaje	<b>49</b>
3.2.10.2 La primera impresión se vuelve la última impresión	<b>50</b>
3.2.10.3 Diseño igual a compromiso	<b>50</b>
3.2.10.4 Un buen diseño inspira a tomar acción	<b>50</b>
3.2.10.5 Un buen diseño ayuda a los estudiantes a recordar	<b>50</b>
3.2.11 ¿Es el diseño capaz de establecer conexiones emocionales que ayuden al estudiante a aprender mediante el modelo de educación virtual?	<b>51</b>
3.3 Conceptos relacionados con el diseño gráfico	<b>52</b>
3.3.1 Guías didácticas	<b>52</b>
3.3.2 Ilustraciones	<b>52</b>
3.3.4 Flat design	<b>52</b>
3.3.5 Tipografía San Serif	<b>53</b>
3.3.6 Archivo swf	<b>53</b>
3.3.7 Animación digital 2D	<b>53</b>
3.3.8 PDF interactivo	<b>54</b>
3.3.9 Retícula	<b>54</b>
3.3.9.1 Retícula modular	<b>54</b>
3.3.10 Conceptualización	<b>55</b>
3.3.11 Métodos para conceptualizar	<b>55</b>
3.3.11.1 Mapa mental	<b>55</b>
3.3.12 Insight	<b>55</b>
3.3.13 Concepto creativo	<b>55</b>

<b>Capítulo 4</b>	<b>56</b>
4.1 Estrategia de comunicación	58
4.2 Desarrollo creativo	60
4.2.1 mapa mental	60
4.2.2 Insight y concepto creativo	61
4.3 Primer nivel de visualización	62
4.3.1 Líneas generales de diseño	62
4.3.2 Propuestas	63
4.3.3 Auto evaluación	66
4.3.4 Análisis de autoevaluación	67
4.4 Segundo nivel de visualización	68
4.4.1 Líneas generales de diseño en esta segunda etapa	68
4.4.2 Propuestas	70
4.4.3 Evaluación con pares	72
4.4.4 Conclusiones de evaluación con pares	72
4.5 Tercer nivel de visualización	74
4.5.1 líneas generales de diseño	74
4.5.2 Propuestas	75
4.5.3 Evaluación por el grupo objetivo y la institución	78
4.5.4 Conclusiones obtenidas en la evaluación hecha al grupo objetivo y la institución	78
<b>Capítulo 5</b>	<b>80</b>
5.1 Propuesta final de diseño	82
5.2 Focus group	139
5.2.1 Descripción de la actividad	139
5.2.2 Interpretación de los resultados obtenidos	141
5.3 Fundamentación	142
5.3.1 De tratamiento gráfico	142

5.3.2 De personajes utilizados	142
5.3.3 De tratamiento tipográfico	142
5.3.4 De color	143
5.3.5 De retícula	143
5.3.6 De animaciones 2D	143
5.3.7 De botones interactivos	143
5.3.8 De formato	144
5.3.9 De tipo de archivo	144
5.3.10 De modalidad de implementación	144
5.4 Criterios técnicos para la puesta en marcha del proyecto	145
5.4.1 Plataforma virtual o campus virtual	145
5.4.2 Internet	145
5.4.3 Lector de archivo PDF	145
5.4.4 Indesign CS6, Adobe Flash Player y Adobe Reader X	145
5.5 Cuantificación de la inversión para la puesta en marcha del proyecto	146
5.6 Cuantificación del aporte económico que el proyecto representa para la organización	147
<b>Conclusiones</b>	<b>150</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>151</b>
<b>Lecciones aprendidas</b>	<b>153</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>154</b>
<b>Anexos</b>	<b>157</b>



# CAPÍTULO

---

# 01

# CAPÍTULO UNO

## 1.1 Introducción

A continuación se presenta el proyecto de diseño de piezas gráficas para la clase Fundamentos de la Pedagogía del Profesorado en Línea en modalidad e-learning, que busca impartir la Facultad de Humanidades. Durante la lectura de este documento, se podrán encontrar todos los datos y conceptos clave que llevaron a la correcta resolución del proyecto, así como los distintos niveles de bocetaje y evaluaciones que se necesitaron para llegar al producto final.

Este producto servirá para resolver los problemas de comunicación de la institución, lo cual permitirá a la Facultad actualizar su pensum, para ofrecer una nueva opción a los estudiantes que tienen problemas para asistir a clases presenciales por motivos de tiempo o distancia.



## 1.2 Antecedentes

La iniciativa de introducir el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones -TIC- en la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se inició en la Escuela de Bibliotecología, en el segundo semestre de 2008.

En aquella ocasión se implementó la metodología del Módulo instruccional, las técnicas del texto paralelo y de resolución de problemas; obviamente, la comunicación se realizaba a través del correo electrónico.

Es bueno dejar constancia que los inicios de la educación virtual se encuentran en el contexto del Proceso de Auto-evaluación y Acreditación de las Carreras que sirve la Escuela de Bibliotecología, cuyo único propósito fue, es y seguirá siendo la optimización del proceso de aprendizaje. En la Escuela de Bibliotecología iniciaron este nuevo reto pedagógico el Licenciado Jesús Guzmán Domínguez y la Licenciada Dora Cristina Godoy López, siempre con el apoyo incondicional de la Licenciada Amelia Yoc Smith, Directora de la Escuela.

La Facultad de Humanidades es el centro de formación de profesores, técnicos y profesionales humanistas, de las Carreras de Pedagogía, Filosofía, Arte, Bibliotecología, Letras e Idiomas; por lo que debe ofrecer

servicios educativos de calidad, con competencia académica, tecnológica, pedagógica, didáctica y con formación en valores.

En el mes de mayo de 2006, para atender al llamado del Consejo Superior Universitario, de mejorar la calidad educativa en todas las áreas académicas.

La Facultad de Humanidades aprobó realizar el proceso de Autoevaluación en todas las Carreras que sirve, creó la Comisión de Autoevaluación y nombró como Coordinadora a la Maestra Ana María Saavedra, por medio del Punto Noveno, inciso nueve, punto uno, del Acta de Junta Directiva No. 15-2006, de fecha 23 de mayo de 2006. Como resultado de la institucionalización de la Comisión de Autoevaluación, se nombraron representantes de cada departamento.

La Dirección de la Escuela de Bibliotecología nombró a la Licenciada Marina Sayes, para integrar dicha Comisión, a la que posteriormente se integraron los Licenciados Jesús Guzmán Domínguez y Dora Cristina Godoy López. Los resultados obtenidos al final del proceso, se utilizaron como base para redactar e implementar el Plan de Mejoras en las Carreras de la Escuela.

El 11 de marzo de 2008, la Escuela de Bibliotecología presenta el Informe Final sobre el Proceso de Auto-evaluación de

las Carreras de Bibliotecario General y Licenciatura en Bibliotecología, que incluye el Plan de Mejoras, y en este contexto, son muy importantes los puntos siguientes:

“Adecuar el nombre de las Carreras a las exigencias de la Sociedad de la Información, revisar urgentemente el plan curricular y trabajar en la concienciación de la importancia que tienen los trabajadores de la información, en una sociedad con las características de la nación guatemalteca.”

“Hacer énfasis en la enseñanza de las bases teóricas de la bibliotecología y ciencias de la información.”

“Fortalecer la propuesta programática y didáctica, de los cursos Informática Aplicada a la Bibliotecología (B-160), Análisis y Diseño de Sistemas de Información (B-161) y Temas Actuales en Ciencias de la Información (B-163).”

“Ejecutar un proceso de re-ingeniería total (recursos humanos, acervo documental, equipo de cómputo, herramientas de trabajo, mobiliario, servicio de Internet, etc.) En la Biblioteca de la Facultad.”

“Iniciar el proceso de transición de la biblioteca tradicional a la biblioteca híbrida/virtual, para responder a las demandas de la globalización de la información.”

“Equipar las aulas que utiliza la Escuela, con la tecnología necesaria, para el proceso enseñanza-aprendizaje.”

En el Segundo Semestre de 2008 y Primero de 2009, la implementación de las recomendaciones del Informe Final de Auto-evaluación de las Carreras de la Escuela de Bibliotecología, se encuentra en plena ejecución. El 16 de septiembre de 2008 la Honorable Junta Directiva de la Facultad de Humanidades aprueba las modificaciones a los Pensum de Estudios de las Carreras de la Facultad (Punto Décimo Octavo del Acta 16-2008), mismos que entraron en vigencia a partir del año 2009.

### **Del blog al Learning Management Service LMS: Sistema de Gestión de Aprendizaje Dokeos**

El año 2010 fue realmente de muchos éxitos, ya que hubo avances sustanciales en la planificación, diseño y funcionamiento de lo que en el futuro se convertiría en el Campus Virtual de la Escuela de Bibliotecología.

Inicialmente el Campus estuvo alojado en un hosting gratuito, situación que cambió el 30 de septiembre de 2012, fecha significativa en Guatemala, ya que en ella se conmemora el Día del Bibliotecario, cuando se hicieron gestiones para rentar un hosting en los Estados Unidos, el cual ofreció más posibilidades.

## **Año 2011: Logros Significativos**

El año 2011 no pudo comenzar mejor para la evolución del aprendizaje virtual. Se nombra al Licenciado Jesús Guzmán Domínguez, Coordinador del Programa de Educación a Distancia, según consta en el Punto vigésimo octavo, del Acta 004-2011, de fecha 15 de febrero de 2011.

Del 25 de agosto al 4 de noviembre de 2011, la Subcomisión de pedagogía y didáctica, redacta el Modelo pedagógico y enfoque curricular para el Programa de Educación a Distancia. En la Reunión de Trabajo que se tuvo el 8 de septiembre de 2011, se redacta el perfil para los docentes que desean integrar el Programa de Educación a Distancia.

## **Año 2012: inicia la etapa del sistema de gestión de aprendizaje Moodle**

El año 2012, sin duda alguna, ha sido el más prolífero en cuanto a la consecución de los objetivos del Programa de Educación a Distancia de la Facultad de Humanidades.

Logros que permiten visualizar un futuro muy alentador en la búsqueda de la excelencia académica. A partir del Primer semestre de 2012, se diseña y abre el primer Sitio Web Oficial de la Facultad de Humanidades, pensado para el progreso de los estudiantes: [www.fahusac.edu.gt](http://www.fahusac.edu.gt)

De la misma manera se implementa el Campus Virtual de la Facultad de Humanidades, el cual utiliza el Sistema de Gestión de Aprendizaje Moodle y cuyo dominio es [www.fahusac.campovirtual.org](http://www.fahusac.campovirtual.org)

Es significativa la reunión de trabajo del 7 de mayo de 2012, ya que en la misma se lograron acuerdos trascendentales para el futuro del Programa:

- El Programa de Educación a Distancia pasa a llamarse Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades PEVFAHUSAC.
- Se autoriza la redacción del Normativo del Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades PEVFAUSAC.

Actualmente, en el Campus Virtual de la Facultad de Humanidades, se sirven 43 cursos únicamente en la modalidad presencial virtual (B-learning), agrupados en tres categorías:

- Departamento de pedagogía
- Escuela de bibliotecología
- Cursos para el docente FAHUSAC

El problema es que pese a contar con la autorización para implementar una red curricular totalmente a distancia, no se poseen objetos didácticos con características pertinentes al estilo de aprendizaje que la Facultad busca implementar dentro de su red curricular.



## CAPÍTULO UNO

### 1.3 Problema

Inexistencia de material gráfico para la clase de fundamentos de la pedagogía, del profesorado en educación a distancia en modalidad E-learning de la Facultad de Humanidades. La forma para ideada contrarrestar la problemática ha derivado en dos propuestas de solución:

- Crear material gráfico descargable con fines didácticos para la clase fundamentos de la pedagogía, con el cual el estudiante universitario pueda formarse mediante la modalidad E-learning que planea implementar la FAHUSAC.
- Diseñar una guía didáctica para la clase fundamentos de la pedagogía, la cual debe contener atractivo visual, interactividad y dinamismo que sea capaz de motivar al estudiante a que se apropie de los contenidos del curso.

### 1.4 Justificación

#### 1.4.1 Magnitud

El proyecto servirá como pieza clave, para la enseñanza del curso fundamentos de la pedagogía. El contenido del curso será dividido en 7 módulos educativos, los cuales tienen la finalidad de atender las necesidades formativas de 10,400

estudiantes registrados en la ciudad capital, y 35,000 estudiantes registrados a nivel nacional. La cantidad de estudiantes que se atenderá y el estilo de enseñanza que se implementara, demanda que se realice una apropiada construcción de material gráfico, cuya capacidad de generar y mantener el interés del usuario sea altamente convencional.

Esto ayudara al estudiante en su proceso de aprendizaje, y consecuentemente hará que este se apropie de los contenidos del curso, propiciando un mejor aprendizaje .

#### 1.4.2 Trascendencia

Implementar el material gráfico mediante el campus virtual de la Facultad de Humanidades, ayudará a disminuir en corto plazo la brecha educativa que afronta un 27% de los estudiantes registrados en la capital, quienes por diversas situaciones como horarios inflexibles de trabajo, o largas distancias por recorrer para llegar al campus central, deben interrumpir su formación académica.

Dicho porcentaje aumentará al momento en que la Facultad de Humanidades decida implementar la modalidad e-learning a nivel nacional, con lo cual los 35,000 estudiantes que se tienen registrados hasta la fecha, también se verán beneficiados con los materiales gráficos que se realicen.

### 1.4.3 Vulnerabilidad

En caso de que este proyecto no fuese realizado, en un período de corto plazo los 10,400 estudiantes de la Facultad de Humanidades que residen en la ciudad capital, se verían afectados por la falta de recursos educativos a distancia. Como consecuencia, se provocaría que al menos un 20% de los estudiantes desertará de la carrera por las complicaciones que supone asistir a clases presenciales para muchos debido a sus apretados horarios laborales. Visualizando la situación a largo plazo, ese porcentaje de deserción podría verse en aumento, ya que el problema afectaría también a los 35,000 estudiantes que residen fuera de la capital, provocando una disminución de profesionales con conocimientos pedagógicos y sociales.

### 1.4.4 Factibilidad

La disponibilidad de recursos que se tiene para la realización del proyecto hace que sea factible, ya que el diseño de las piezas gráficas no requerirá de costo alguno al ser esta responsabilidad del epesista. Por otra parte, la institución cuenta con un técnico en informática que se encargara de subir y dar mantenimiento a la plataforma virtual en la cual se distribuirán los materiales. Otro de los aspectos por el cual se cuenta con una alta factibilidad para el desarrollo del proyecto, se debe a la aprobación de la institución para la realización del

mismo, razón por la cual han proveído a un experto en el tema que funge como tercer asesor para el correcto desarrollo de piezas gráficas, que atiendan las necesidades educativas concernientes al curso: fundamentos de la pedagogía.

## 1.5 Objetivos

### 1.5.1 General

Crear material gráfico interactivo que colaboré con el programa de educación virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en el diseño y maquetación de elementos gráficos digitales con fines didácticos.

### 1.5.1 Específico

Diseñar y maquetar elementos gráficos con orientación didáctica para ser utilizados a distancia, los cuales correspondan a los módulos educativos del curso: Fundamentos de la Pedagogía.

Estos elementos gráficos deben contar con información concisa o breve, dinamismo, interactividad y un alto atractivo visual que sirva para incentivar a los estudiantes a apropiarse de los contenidos que se desarrollaran durante el curso.



# CAPÍTULO — 02



## 2.1 Perfil de institución

# FACULTAD DE HUMANIDADES



### CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR

SE ENCUENTRA UBICADO EN EL EDIFICIO S-4 DEL CAMPUS CENTRAL

EL SECTOR EN EL QUE SE ENCUENTRA SE CARACTERIZA POR

- Ser de difícil acceso para quienes residen fuera de la capital.
- Ser punto de una alta carga vehicular, especialmente por las tardes.



### HISTORIA

- 1944 9 de noviembre de 1944, emisión del decreto No. 12 para otorgar autonomía a la USAC.
- 1944 El decreto entra en vigencia el 1 de diciembre del mismo año. Se indica la integración de la Universidad por 7 Facultades
- 1945 El 17 de septiembre de 1945, se funda oficialmente la Facultad de Humanidades.



### OBJETIVOS Y VALORES

SU OBJETIVO ES TITULAR PROFESIONALES Y PREPARARLOS EN TEMAS DE:



LOS VALORES QUE PROFESAN SON: Excelencia, actitud investigadora, pensamiento crítico, trabajo en equipo, gusto por el arte y la ciencia.



### MISIÓN Y VISIÓN

**VISIÓN**  
Ser la entidad líder en formación de profesionales humanistas con impacto en las políticas de desarrollo nacional.

**MISIÓN**  
Formar profesionales con excelencia académica en áreas humanísticas que ayuden a solucionar problemas de la realidad nacional.



### PRODUCCIÓN, IDENTIDAD Y CULTURA VISUAL

#### ● PRODUCCIÓN VISUAL



Estilo de diapositiva y personaje del área humanística.



Colores del área humanística.

A,B,C,D  
A,B,C,D

Tipografía a usar en sus archivos: gotham light, medium y bold.

#### ● IDENTIDAD VISUAL



#### ● CULTURA VISUAL

Les gusta el uso de colores fríos.

A,B,C,D

Se decantan por tipografías san serif



### ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN Y SERVICIOS QUE PRESTAN

DISTRIBUIR EL MATERIAL POR MEDIO DEL CAMPUS VIRTUAL

#### SERVICIOS QUE PRESTAN

- \*Profesorado y Licenciatura en Pedagogía con diferentes especialidades.
- \*Profesorado y Licenciatura en Filosofía, Arte, Idiomas, Bibliotecología, Letras.
- \*Maestría en Arte, Ciencias y Doctorado en Educación y Filosofía.

## 2.2 Perfil de grupo objetivo







# CAPÍTULO — 03



## CAPÍTULO TRES

### 3.1 Conceptos relacionados con el tema del proyecto

#### 3.1.1 ¿Qué es pedagogía?

La pedagogía (del griego paidos -niño) y (gogos -conducir) es la ciencia que tiene como objeto de estudio la educación, en pocas palabras es “enseñar a los que enseñan”. En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

Es fundamentalmente filosófica y su objeto de estudio es la formación, es decir, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste. (La pedagogía, etimología, origen y evolución, 2009)

En este aspecto es tan importante la mencionada disciplina que por ejemplo

desde hace algunos años en todos los centros educativos públicos que forman parte de la Red de Enseñanza de España existe un pedagogo o pedagoga que no sólo se encarga de respaldar el trabajo de los profesores sino que también ayuda a los alumnos que lo necesitan. (Recuperado de: <http://definicion.de/pedagogia/>)

Es importante destacar que la pedagogía se nutre de los aportes de diversas ciencias y disciplinas, como la antropología, la psicología, la filosofía, la medicina y la sociología. De todas formas, cabe destacar que hay autores que sostienen que la pedagogía no es una ciencia, sino que es un arte o un tipo de conocimiento.

Al final no importa que consideración le de cada persona a lo que puede ser la pedagogía, puesto que se ha definido como el conjunto de saberes destinados a la educación, hay que decir que la educación está implícita en todo, ya sea ciencia, arte, o el simple hecho de transmitir conocimientos. Es por este tipo de motivos que los expertos en el tema prefieren no definir la pedagogía como algo específico, ya que la ambigüedad que esta posee, hace que esa tarea sea casi imposible.

Ahora bien, la pedagogía al igual que muchas otras ciencias (por fines de redacción, se definirá como ciencia), posee consideraciones a tomar en cuenta. En

este caso serían aquellos argumentos o razones que posibilitan procesos educativos y comunicacionales que implican el acercamiento al conocimiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (La Pedagogía, etimología, origen y evolución, 2009)

Otra de sus consideraciones sería que para la incorporación de un área de conocimiento se debe considerar pedagógicamente: los recursos técnicos y humanos, plan de estudios, elementos teóricos pedagógicos, estrategias de enseñanza – aprendizaje, expectativas docentes y de estudiante. Tales consideraciones muy bien podrían representar vagamente los fundamentos de esta ciencia para su correcto desarrollo.

### **3.1.2 Campos de acción pedagógicos**

La pedagogía tiene como objetivo el estudio de la educación como fenómeno psicosocial, cultural y específicamente humano, brindándole un conjunto de bases y parámetros para analizar y estructurar la formación y los procesos de enseñanza-aprendizaje que intervienen en ella. Además de buscar la formación integral del hombre como ser humano y ente social ligado a perspectivas culturales, económicas y sociales de su entorno. La pedagogía tiene diferentes áreas que constituyen el pensamiento pedagógico, como: antropológico-cultural, histórico-

filosófico, investigación pedagógica, metodológico-didáctico, planeación educativa, psicopedagógica y socio-pedagógica.

#### **3.1.2.1 Antropológico-cultural**

Es el estudio de la cultura humana, su esencia física y espiritual. La cultura es todo lo que un hombre aprende como miembro de su sociedad, todos los conocimientos y expectativas de un grupo y que aprenden sus hijos. Además estudia sociedades triviales o de naciones civilizadas complejas.

#### **3.1.2.2 Histórico-filosófica**

La educación no puede comprenderse fuera de un contexto, de ahí la importancia de la historia que nos permite reconocer al hombre y sus procesos de formación en el tiempo y el espacio. Le da sentido a las prácticas educativas en los diferentes momentos y escenarios sociales, así como al estudio de las diferentes etapas de la educación y su interrelación con los procesos de cambio en la estructura social, incorporando los aportes filosóficos que construyen una parte significativa de la Pedagogía. La filosofía nutre a la educación; le da sentido y significado reconociendo la visión del mundo, el concepto del hombre, los principios éticos, valores humanos y las concepciones de cultura, sociedad y educación.

### 3.1.3 Investigación pedagógica

(Vega, 2009) Su objetivo de estudio es la educación del hombre, tiene una concepción holística, constituye un proceso complejo, busca un fin y se busca la producción de conocimientos diversos.

Se dedica a la innovación de teorías y a la solución de problemas educativos. Su propósito es investigar acerca de la educación, explicar, analizar e interpretar los procesos de enseñanza y formación. Sus características son:

- Conduce al descubrimiento de algo nuevo.
- Se obtiene a través de conocimientos, teorías, conceptos, modelos, productos, valores e ideas.
- Se apoya en diversos marcos (teórico, empírico, inductivo-deductivo.)
- Tiene cuatro criterios reguladores: veracidad, aplicabilidad, consistencia y neutralidad.

Sus objetivos son:

- Capacitar a los alumnos para la lectura e interpretación crítica.
- Adquirir el conocimiento y dominio de terminología básica de la investigación.

### 3.1.4 Didáctica

Didáctica proviene del griego didaktike que significa “el arte de enseñar”. (Moral,

2010) Son los métodos, recursos y formas de enseñanza que facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje, que en este caso es la adquisición de los conocimientos y destrezas para aprender.

### 3.1.5 Planeación educativa

Es el proceso donde se establecen una serie de pasos que conducen la enseñanza a una meta final.

Los pasos de la planeación:

- Diagnóstico
- Análisis
- Diseño y evaluación
- Implementación
- Evaluación

Elementos de la planeación:

- Fundamentación
- Objetivos
- Contenidos
- Metodologías
- Estrategia
- Recursos didácticos
- Materiales
- Evaluación
- Bibliografía

Principios de planeación:

- Factibilidad
- Objetividad
- Flexibilidad
- Integradores
- Diversificado

### **3.1.6 Psicopedagógica**

Incluye lo concerniente al ciclo vital del ser humano. (Trejo, Guzman, & Abán., 2006) En ella se estudian las estructuras que constituyen al ser de la educación en las diferentes etapas de la vida: infancia, adolescencia y adultez presentes en los procesos educativos, acordes con los aportes actuales de las distintas corrientes psicológicas. Se revisan aquí las bases psicológicas del desarrollo humano en su relación con las prácticas educativas y se analizan los procesos psicosociales que se gestan en los grupos de aprendizaje.

### **3.1.7 Sociopedagógica**

Se forma a partir de un campo de conocimientos relacionados con el análisis sociológico, político y económico de los problemas educativos.

(Campos, 2007) El propósito de esta área es organizar e integrar los aportes de estos saberes en el espacio específico del conocimiento de lo educativo, de manera articulada con el objetivo de promover en el individuo una conciencia crítica frente a sí mismo y frente al mundo histórico social en el que se encuentra y que le permita configurar una visión de sí mismo, de los demás, de la sociedad y del mundo en general, que le proporcione una actitud responsable en su participación social y en el ejercicio de la profesión.

Lo anterior plantea que el pedagogo debe ser capaz de usar histórica, social, política, cultural e institucionalmente las situaciones en los que desarrolla su quehacer diario, y fundamentar así los planteamientos propositivos en los diversos ámbitos en los que incursiona ya sea en la educación formal y la no formal.

La sociopedagogía propicia el análisis de la educación como objeto de estudio de las ciencias sociales, los aportes de las distintas corrientes del pensamiento social político y económico, y de la relación de las distintas visiones políticas y socioeconómicas con el sistema educativo, su desarrollo y estructura. Con dicha área se busca propiciar en el profesional de la pedagogía una conciencia social.

### **3.1.8 Tipos de pedagogía**

#### **3.1.8.1 Pedagogía tradicional**

Esta pedagogía comienza con el surgimiento de las escuelas públicas en Europa y América Latina a partir de revoluciones que se basaron en doctrinas del liberalismo, sin embargo es hasta que se adquiere el hecho de darle el valor a la escuela de ser la encargada de la educación cuando adquiere su carácter de tendencia pedagógica. Esta tendencia considera que la adquisición de conocimientos se realiza principalmente en la escuela, que es un medio de transformación, y cuyo fin es enseñar



## CAPÍTULO TRES

valores. Es el maestro el centro del proceso de enseñanza y la escuela, la principal fuente de información para el educando.

Aquí el maestro es el que piensa y transmite conocimientos, los objetivos están dirigidos a su tarea y no persigue el fin de desarrollar habilidades en el alumno, es decir, el maestro es la parte activa mientras el educando la pasiva, un receptor de ideas que recibe solo una enseñanza empírica y memorística.

La relación profesor-alumno es de cierta manera autoritaria por superioridad, ya que el maestro es el individuo con conocimientos acertados dejando a un lado la adquisición de conocimientos significativos para el educando.

“Esta tendencia enfoca un proceso de enseñanza 100% mecanizada”, esta idea, es uno de los principales ataques a esta corriente. Si bien es considerada por muchos no exenta de subjetivismo.

### 3.1.8.2 Pedagogía activa

Esta tendencia acentúa el papel social que debe tener la escuela: formar para vivir dentro de un medio social. La tarea del maestro ya es de conductor, propicia y dirige la adquisición de aprendizajes, el educando asume un papel activo, y el proceso de enseñanza-aprendizaje es recíproco y cumple con las necesidades e

intereses del alumno. Se practica el método inductivo-deductivo y ahora el alumno es el centro del proceso educativo.

### 3.1.8.3 Pedagogía autogestionaria

Se refiere a toda serie de variadas experiencias y movimientos de distinto alcance, que pretenden la transformación de la educación, a partir de la participación de los actores educativos en la organización de todas las esferas de la vida escolar. En esta pedagogía le confiere al profesor un papel menos directivo, el poder para ser éste compartido con el grupo. El mismo se sitúa a disposición de los alumnos, a los cuales ofrece no sólo sus conocimientos sino también su ayuda para que logren sus objetivos.

Es como un animador que plantea preguntas y crea situaciones problemáticas, al tiempo que estimula y muestra situaciones probables y alternativas posibles, todo lo cual enriquece sus relaciones con el grupo permitiéndole lograr de él resultados superiores.

### 3.1.8.4 Pedagogía no directiva

Facilita el aprendizaje y la educación capacitiva. Permite que el estudiante aprenda, ya que propicia las condiciones para que exprese sus necesidades en un clima afectivo favorable, de comprensión,

aceptación y respeto. Es de carácter personal, el estudiante emplea recursos que le permiten vivenciar las experiencias que resulten significativas para su desarrollo.

### **3.1.8.5 Pedagogía liberadora**

En esta tendencia pedagógica se hace una convocatoria a la búsqueda, mediante la reflexión del cambio en las relaciones que deben establecerse de forma lógica entre el individuo, la naturaleza y la sociedad; ella protege, como objetivo esencial de la educación, lograr la más plena liberación de la persona, sin uniformarla y, mucho menos someterla, a través de los sistemas de instrucción oficiales.

### **3.1.8.6 Perspectiva cognoscitiva**

Se fundamenta el análisis de los aspectos psicológicos existentes, de manera obligada, en los procesos que conducen al conocimiento de la realidad objetiva, natural y propia, del hombre. Plantea la concepción y desarrollo de modelos de aprendizaje como formas de expresión de una relación concreta entre el sujeto cognitivo, activo y el objeto.

Considera el proceso del conocimiento como una consecuencia total de la participación activa del hombre, el cual es capaz de procesar y modificar la información captada en sus órganos sensoriales, posibilitándole su anticipación

a la realidad objetiva con el propósito de transformarla y no sólo de adaptarse a ella.

### **3.1.8.7 Pedagogía operatoria**

Esta tendencia pedagógica concibe el conocimiento como una construcción que realiza el individuo mediante su actividad de enfrentamiento con el medio, resultando el mismo más o menos comprensible para el sujeto en función de los instrumentos intelectuales que ya este posea con anterioridad. El individuo descubre los conocimientos, lo cual es favorecido por la enseñanza organizada de manera tal que favorezca el desarrollo intelectual, afectivo-emocional y social del educando. Esta pedagogía pretende que el individuo sea quien construya su conocimiento y lo asimile.

### **3.1.8.8 Enseñanza programada**

Esta enseñanza es considerada como método o sistema de enseñar que se vale de recursos técnicos ya sea por medio de máquinas didácticas (libros, fichas, etc.) o tecnología. El modelo pedagógico incluido en esta tendencia se resume en objetivos conductuales, la organización de contenidos es en secuencia lógica por medio de unidades, los métodos están basados en el autoaprendizaje, los medios utilizados son libros, televisión, computadora, máquinas de enseñar.

La relación profesor-alumno es algo limitada en cuanto al maestro porque su papel se reduce a la elaboración de los programas, mientras que la del alumno se incrementa, pues es autodidacta y se auto instruye.

### **3.1.9 Pedagogía y educación virtual**

La progresiva implantación de estudios y cursos online hace necesario que los docentes deban dar respuesta a problemas pedagógicos que son específicos de la educación virtual y que ya han sido solucionados con anterioridad.

En los últimos años se ha producido una apuesta clara por parte de instituciones educativas en la implantación de estudios y cursos a distancia en entornos virtuales de aprendizaje, especialmente en el ámbito universitario.

Esta progresiva extensión de la enseñanza en educación virtual genera dos líneas de investigación y actuación, en función de los diferentes problemas que es preciso resolver para mejorar la calidad de la enseñanza online: la tecnológica y la pedagógica, es necesario precisar que ambas líneas deben estar equilibradas para el correcto funcionamiento de la enseñanza online. (Rodríguez Jiménez, 2009)

El diseño de los diferentes aspectos y elementos que intervienen en los entornos virtuales de aprendizaje (sistemas de gestión de aprendizaje, objetos de aprendizaje, acción tutorial, lenguajes de marcado, etc.) requiere la constante resolución de problemas tecnológicos y pedagógicos.

Nuevamente Rodríguez Jiménez (2009) dice que algunos de los problemas que ha de resolver el administrador, el diseñador o el profesor-tutor de un curso o una asignatura online son problemas que se han presentado con anterioridad.

Los problemas que comúnmente se presentan son: motivación de los alumnos, selección de contenidos, selección de materiales, secuencia de contenidos, selección de actividades, evaluación, procedimientos de evaluación, criterios de calificación, evaluación del proceso de enseñanza, etc.

Antiguamente estos problemas se daban por la falta de asesoramiento pedagógico, sin embargo, en la actualidad está desatención se ha erradicado ya que tanto tutores, como diseñadores de contenido entre otros, han notado la importancia que tiene la pedagogía como tal para el desarrollo de la educación virtual en sí.

Es por eso que se han creado los patrones pedagógicos.



## CAPÍTULO TRES

- Se presenta un problema en el proceso de enseñanza aprendizaje de forma reiterada al cual debemos encontrar una solución.
- La solución es parte del patrón, pues de no proporcionarla, no sería tal. Esta solución nos proporciona salidas y respuestas al problema planteado.

Esto es esencial, y para ello el patrón pedagógico debe estar definido con la suficiente exactitud y claridad como para que se aplique sin error, en especial al tratarse de clases virtuales, las cuales necesitan que se les preste mayor atención al tratarse de un tipo de enseñanza complejo en comparación al presencial. Se aclara que no se resta mérito a la enseñanza tradicional, pero la interacción de las personas facilita dicho proceso, cosa que no cuenta el aprendizaje virtual. (Rodríguez Jiménez, 2009)

### 3.2 Conceptos relacionados con la comunicación del proyecto

#### 3.2.1 ¿Qué es educación virtual?

Mucho se habla de la educación virtual pero en general este término se usa para describir muchas situaciones. Existe un gran

número de ambigüedad conceptual y confusiones al respecto, ya que se habla de educación abierta, educación a distancia y a veces al solo uso de medios como la televisión, discos compactos o cursos en línea y le llaman educación virtual, pero eso no siempre reúne todos los elementos necesarios para decir que hablamos de educación virtual.

La educación virtual no es sino, el empleo de nuevas tecnologías de información y comunicación para propiciar ambientes educativos virtuales (AEV). Este sistema aprovecha la info-comunicación, la telemática y la digitalización en la generación de nuevos y poderosos ambientes de aprendizaje.

El uso de las Tecnologías de Comunicación e Información-TICs, permiten la construcción de un espacio adicional de aprendizaje que permite expandir el campo de la educación presencial y potenciar la posibilidad de recrear la vida misma y distintas interacciones para mejorar el aprendizaje.

Sin duda esta es una diferencia sustancial con la educación tradicional, no se trata de transferir ambientes tradicionales a los esquemas virtuales, se trata de aprovechar la tecnología que nos facilita más posibilidades en todos los niveles, más aprovechamiento, más procesos de aprendizaje, aprendizajes más

creativos, innovadores, es finalmente un serie de herramientas que nos permiten posibilitar el acceso y la reproducción del conocimiento de forma más amena, más dinámica y más directa. Incluyendo por supuesto el esquema asincrónico, lo que es muy relevante al estudiante de hoy en día. (Recuperado de: [http://www.ua.edu.mx/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=126:introduccion-sobre-que-es-y-de-que-trata-la-educacion-virtual&Itemid=645&lang=en](http://www.ua.edu.mx/index.php?option=com_k2&view=item&id=126:introduccion-sobre-que-es-y-de-que-trata-la-educacion-virtual&Itemid=645&lang=en))

### **3.2.2 Tipos de educación virtual**

#### **3.2.2.1 B-learning**

Se conoce también como blended learning (aprendizaje mixto o mezclado según su traducción al español), se trata de un tipo de formación que mezcla las técnicas de aprendizaje tradicionales con las nuevas tecnologías, es decir, potencia los factores más destacados de la formación presencial y del e-learning, logrando niveles de aprovechamiento muy superiores a los obtenidos en cada uno de los casos, tanto presenciales como a distancia, de forma aislada.

El resultado se traduce a clases en las cuales el profesor asiste a los alumnos de forma presencial, pero este refuerza los conocimientos adquiridos mediante actividades que el alumnado realiza por medio de plataformas electrónicas, especialmente páginas web.

R. Sosa Sánchez-Cortés, A. García Manso, J. Sánchez Allende, P. Moreno Díaz, and A. J. Reinoso Peinado (2005) comentan que los sistemas b-learning, basados en el uso de las tecnologías Web como apoyo a la formación presencial, se adaptan perfectamente al modelo basado en la solución de problemas, cuyo fin último no es otro que el del conocimiento constructivista, por ello podemos considerar que este sistema de formación mediada fija su eje central en el aprendizaje por iniciativa del alumno, definiéndose como un proceso de indagación, análisis, búsqueda y organización de la información orientado a la resolución de las cuestiones, problemas propuestos en la asignatura con el fin de demostrar y desarrollar destrezas para dicho fin.

El b-learning y las tecnologías de las que se nutre, demuestra una vez más un nuevo panorama o ambiente de aprendizaje cooperativo donde se enfatiza el grupo o los esfuerzos colaborativos entre profesores y alumnos, destacando la participación activa e interactiva de ambos. Un entorno social que puede servir en la generación de plataformas virtuales orientadas a la enseñanza. (García Manso, 2005)

#### **3.2.2.2 WBT**

Consiste en la provisión de contenido educativo a través de un navegador web, ya sea en Internet, una intranet privada

o una extranet. Esta debe incluir enlaces a otros recursos de aprendizaje, como referencias, correo electrónico, foros y grupos de debate, siempre y cuando sea proporcionado por medio de una página web.

Esto facilita la distribución del material pedagógico, debido a que este se distribuye precisamente por el medio mencionado con anterioridad, pese a que las app's están tomando auge tanto para dispositivos móviles y tablets, estas no se toman en consideración para este tipo de clase virtual, ya que pertenecen a otro tipo (m-learning).

### **3.2.2.3 M-learning**

Es el e-learning que se vale del uso de dispositivos móviles que utilizamos a diario: teléfonos móviles, PDAs, entre otros. El sistema educativo está incorporando intensivamente las nuevas tecnologías disponibles de la comunicación para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus diferentes modalidades y aspectos basados en el uso exponencial de Internet.

Ramírez Montoya (2009) explica que algunos recursos y aplicaciones que se encuentran disponibles y susceptibles de ser integrados en los ambientes de aprendizaje son los siguientes: Blogs, sistemas de administración de cursos,

mensajes instantáneos, Wikis, Podcast, RSS (Really Simple Syndication, RSS por sus siglas en inglés), espacios sociales y otras herramientas de Web (Richardson, 2006; Green, Brown y Robinson, 2008).

Es importante recordar la rapidez que se tiene para los cambios tecnológicos y que, en los siguientes años, este listado podría llegar a ser muy diferente.

MatiTec es un buen ejemplo de m-learning en México. Se trata de un proyecto desarrollado por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Ciudad de México, cuyo objetivo es que la tecnología facilite y mejore el aprendizaje, además de motivar a los niños a estudiar y buscar recursos en la red que les permitan generar nuevas habilidades y conocimientos.

Si nos enfocamos en el contexto guatemalteco, la aplicación duolingo, la cual ha sido desarrollada por Luis Von Ahn, es otro excelente ejemplo de la modalidad m-learning.

Esta aplicación para aprender diferentes idiomas se ha vuelto sumamente famosa en dispositivos como Smartphones y Tablets, debido a la interactividad y facilidad de manejo que ofrece al usuario. Nuevamente Ramírez Montoya (2009) agrega que el uso y las posibilidades que pueda hacerse de este método m-learning está en relación

directa con los aprendizajes que se quieran promover y para ello la creatividad en el diseño juega un papel importante, así como las condiciones de implementación que se realicen para que sea integrado en estos ambientes.

#### **3.2.2.4 E-learning**

Se denomina e-learning (aprendizaje electrónico según su traducción) a la educación a distancia virtualizada a través de canales electrónicos (Internet, o en algunos casos intranet), utilizando para ello herramientas o aplicaciones como: correo electrónico, páginas web, foros de discusión en blogs y mensajería instantánea. Todo con la finalidad de servir como soporte de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Otra definición que puede obtenerse del tema, la comenta Fainholc (2008) quien define al e-learning como un aprendizaje de tipo electrónico o proceso de aprendizaje que se apoya en medios electrónicos para su realización, sin importar la modalidad a distancia o presencial en que se contextualiza.

Generalmente, este estilo de aprendizaje servía como un apoyo, con el cual se complementaba el conocimiento impartido de forma presencial por parte de catedráticos, valiéndose de ejercicios de simulación, participaciones en discusiones

grupales o bien, trabajos colaborativos. Igualmente, este estilo de aprendizaje daba pie, según Scagnoli (2000) a que los alumnos pudiesen limitar el uso de fotocopias ya que los alumnos deciden si van a guardar las lecturas y contenidos de la clase en un disco para leer de la pantalla, o si van a imprimirlo, según los estilos de aprendizaje de cada uno.

Sin embargo, con la facilidad que muchas personas tienen para mantenerse conectados a los medios electrónicos hoy en día, las instituciones académicas han optado por implementar el aprendizaje e-learning como un sistema bidireccional, el cual sustituye la interacción personal entre profesor y alumno, brindando de esa forma, una nueva opción de aprendizaje. Estamos de acuerdo con Wallace (2001), cuando expresa que: algunas personas se sienten más comprometidas con sus compañeros de grupo en la red y los vínculos que forman pueden llegar a ser mucho más fuertes que los que les unen con otros grupos en la vida real.

Por otra parte, diferentes investigaciones han demostrado que la formación virtual alcanza niveles de calidad como mínimo igual a lo presencial, y además lo real y virtual no están reñidos.

La falta de interacción personal no debe ser un factor determinante para que la enseñanza virtual sea menospreciada.

En palabras del director del instituto nacional para el desarrollo de la educación superior en Guatemala (INDESGUA), asegura que: Para aprovechar al máximo y hacer efectivo un curso online debes tener la misma conducta que si concurre a la universidad. Si la persona es disciplinada la educación a distancia puede ser igual de efectiva que la presencial (Luis Arenas, 2015).

Por su parte, el secretario general de la Universidad InterNaciones, Jorge Enrique Vargas Mantilla (2015) opina que la educación virtual es incluso mejor que la que implica concurrir al salón de clases, ya que participan estudiantes de distintos lugares y esto enriquece la experiencia. Cabrero Almenara (2006) indica que las posibilidades de sincronismo y asincronismo que las redes permiten, facilitan independientemente del tiempo en el que se encuentren los miembros de la clase virtual, la comunicación entre ellos.

Almenara (2006) también menciona que ello implica una alta flexibilidad, tanto para recibir los mensajes como para enviarlos. La realidad es que las personas que participan en comunidades presenciales también lo hacen en las virtuales, aspecto que no suele producirse al contrario, y por otra que las personas con ciertos problemas para las relaciones, se comunican e interaccionan en espacios virtuales cuando

no son capaces de hacerlo en los reales. Si nos enfocamos en el contexto educativo de Guatemala, podemos encontrar que son muchas las instituciones de educación superior que se han dado cuenta de las ventajas que ofrece la educación a través de la red, por lo cual han decidido implementarla a largo plazo afianzando su uso. Por citar algunos ejemplos se podría mencionar a: Universidad Galileo, Universidad Panamericana, Universidad AIU (Atlantic International University según sus siglas en inglés). La Universidad Galileo a través de distintas plataformas, brinda una experiencia completa en el aprovechamiento del e-Learning. Por ejemplo la plataforma GES (Galileo Educational System) es una herramienta diseñada para que los estudiantes puedan aprovechar las ventajas de cualquier soporte multimedia para el reforzamiento académico de cada curso. (Recuperado de: <http://ilifebelt.com/universidades-de-guatemala-que-actualmente-aprovechan-las-ventajas-del-e-learning/2012/03/>)

En el caso de la Universidad Panamericana se utiliza una plataforma conocida como Dokeos. Esta plataforma permite la gestión de cursos, material multimedia, evaluaciones y monitoreo de notas.

Por su parte la AIU basa su innovación en que muchas de sus carreras son directamente ofrecidas en su plataforma

virtual. Eso brinda una mayor relevancia a este sistema de aprendizaje. Con más de 300 carreras universitarias gestionadas de forma online, AIU es quizá la universidad de Guatemala con la mayor oferta de programas online. (Recuperado de: <http://ilifebelt.com/universidades-de-guatemala-que-actualmente-aprovechan-las-ventajas-del-e-learning/2012/03/>)

### **3.2.3 Categorías de e-learning**

#### **3.2.3.1 Sincrónico**

El e-learning síncrono utiliza un modelo de aprendizaje que emula un salón de clases, en el cual los participantes deben obligatoriamente, estar sincronizados en tiempo real. Dicho de otra forma, todo estudiante debe participar en vivo.

Los medios de mayor uso para impartir este tipo de clases son: chats, pizarras electrónicas y sistemas de presentaciones en línea. Debido a que este tipo de aprendizaje se vale de la interacción de los participantes, se le conoce de manera general como herramienta de colaboración.

Según Baelo Álvarez (2009) es interesante tener este tipo de e-learning y el tipo de herramientas diseñadas para él, ya que muchas permiten que las sesiones o presentaciones que en algún momento fueron interactivas y en vivo, sean grabadas y registradas para ser vistas posteriormente.

Por ejemplo, algunas plataformas virtuales ofrecen la opción de revisar los chats que se han grabado previamente.

Esto en caso de que el estudiante no haya podido asistir a la clase en su momento. Sin embargo, este tipo de modelo no es recomendable, al menos en el ámbito guatemalteco, ya que se necesita tener una conexión de internet de banda ancha, con al menos 1 GB de velocidad para que el chat, o en dado caso, las videoconferencias no presenten caídas en su conexión. Si en dado caso se necesita de la modalidad sincrónica, se da la recomendación de impartir la clase con pocos alumnos para evitar los problemas mencionados con anterioridad.

#### **3.2.3.2 Asincrónico**

A diferencia de la categoría sincrónica, la asincrónica no posee la necesidad y/o obligación de tener a los participantes conectados al mismo tiempo. En este caso, los estudiantes pueden acceder cuando lo crean conveniente y así acceder a los materiales sin restricción de tiempo. Perera Rodríguez (2007) menciona que la comunicación asincrónica permite abordar muchos de los problemas asociados a las formas de comunicación presencial. Esta comunicación en e-learning genera oportunidades para que los alumnos puedan trabajar de forma diferente a como lo hacen en los contextos tradicionales.

Las páginas web son los medios que se usan con mayor frecuencia para esta categoría del aprendizaje en línea. Todos los materiales se encuentran disponibles en un servidor web y se accede a ellos bajo demanda de los propios usuarios.

Herrera Bautista (2013) asegura que esta categoría puede ser la de mayor efectividad puesto que el estudiante aprende a su propio ritmo, sin importar el horario en el que este acceda a los materiales pedagógicos.

Perera Rodríguez (2007) habla en esta ocasión sobre una de las ventajas que se deriva de esta comunicación es que permite que los alumnos y profesores puedan trabajar a su ritmo y tomar el tiempo que necesiten para leer, reflexionar, escribir y revisar antes de compartir preguntas, ideas o información con los demás, etc.

No obstante, es la propia naturaleza asincrónica de la discusión o la habilidad de las personas para tomar parte en diferentes momentos de la conversación hace que, en ocasiones, se extienda durante largos periodos, ya que el alumno dispone de más tiempo para elaborar las contribuciones y preparar el formato en el que lo presentará. Claro está que al igual que en las clases presenciales, el alumno pese a estar atendiendo clases e-learning, tiene que cumplir con plazos de entrega sin prórroga.

### **3.2.4 Factores que propician el aprendizaje a distancia**

En la actualidad el tiempo es un elemento que no puede ser malgastado por las personas, si en dado caso estos desean aspirar a grandes oportunidades en el apartado profesional, sin embargo dichas oportunidades en algunos casos son negadas debido a la falta de preparación académica que poseen algunos, provocado en gran parte por una alta competitividad laboral existente.

Este factor ha sido determinante para que las instituciones educativas opten por una enseñanza a distancia en la cual, el estudiante posea la suficiente flexibilidad de tiempo que le permita cubrir tanto los aspectos profesionales, como los aspectos educativos de su vida que a largo plazo lo ayudaran a alcanzar una mejor calidad de vida. Los catedráticos por su parte presentan motivos válidos para fundamentar el apoyo a las clases virtuales. La primera razón sería el brindar un apoyo extra a los estudiantes, al ofrecerles materiales complementarios de los temas que se encuentren desarrollando, de esta forma se están asegurando una mejor recepción cognitiva sobre los conocimientos impartidos. Otro de los motivos por el cual las clases virtuales toman auge, se debe específicamente al tipo de material didáctico que se necesita, los cuales deben mostrar la información

de la forma más resumida posible. Esto alienta al estudiante a aprender, al no verse ofuscado por grandes cantidades de texto que solo causan tedio y desesperación en estos.

Si sumamos la necesidad de aprovechar el tiempo como se mencionó anteriormente, podemos notar por qué este estilo de clases se está volviendo una alternativa popular.

La necesidad imperativa de elevar el nivel educativo de los países, generando de esa forma un mejor desarrollo educativo es otra de las motivaciones que podemos encontrar, aunado a esto, se encuentra la clara necesidad que poseen las instituciones de educación superior de Guatemala por ser pioneras en el tema, y así mantenerse a la vanguardia educativa, que a largo plazo significara mayor concurrencia de personas deseosas de ser parte de la institución.

#### **3.2.4.1 La importancia del aprendizaje en línea**

La incursión de las tecnologías de la información supone una nueva revolución en la concepción del modelo educativo para la enseñanza superior, particularmente con la integración de las computadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La educación a distancia requiere y promueve el aprendizaje auto dirigido.

En donde las actividades de los cursos en línea, bien sea sincrónicas, asincrónicas, investigaciones, ensayos, entre otras, persiguen estimular este tipo de aprendizaje (Vilaseca y Castillo, citados en Álvarez 2005).

En la última década, la educación ha evolucionado de forma drástica. Una mirada hacia el panorama educativo actual reafirma lo inevitable de un proceso de cambio significativo en la educación universitaria (Álvarez, 2005). Los ladrillos y el cemento han sido sustituidos por el ciberespacio y la fibra óptica. Se determinan nuevas reglas de juego para la oferta y demanda de las disciplinas universitarias.

Por otro lado, la incursión de las tecnologías de la información supone una nueva revolución en la concepción del modelo educativo para la enseñanza superior, particularmente con la integración de las computadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las computadoras representan la herramienta educativa principal, tanto de los estudiantes como de los profesores, en este proceso y han impulsado la educación a distancia. Caraballo (2010) menciona que, estos avances han sido los responsables de producir una gran evolución en esta modalidad, reduciendo claramente las limitaciones de tiempo y espacio en la comunicación humana. En esta dirección,

es importante destacar que la educación a distancia es un medio que ha alcanzado una gran demanda en los últimos años. Esto, por el Internet y los nuevos estilos de vida de los estudiantes procurando que la educación alcance la mayor equidad y pertinencia social.

Estos métodos de aprendizaje han tenido una efectividad comprobada desde hace más de cuatro décadas ya que trae como resultado un aumento en la retención de lo aprendido cuando se hace uso de los elementos audiovisuales interactivos, porque el estudiante le da mayor importancia a lo que estudia y consigue el justo valor y aprecio que puede tener en su vida y su crecimiento interno.

Carballo (2010) comenta que al igual que la modalidad presencial, la educación a distancia es un proceso mediado en el cual el estudiante adquiere conocimientos, destrezas y actitudes. En este caso, la interacción directa que debe existir entre profesor y alumno se sustituye mediante diversos recursos, esto es; materiales de apoyo, servicios tecnológicos de comunicación, e interacción con la computadora, entre otros.

Desde otra perspectiva, Draves (2001) presenta tres razones por las que la educación a distancia es diferente: a) es activa y auto-iniciada, b) auto disciplinada y c) orientada a resultados. Este autor

indica que el aprendizaje auto dirigido es motivado por el mismo estudiante. Los estudiantes pueden determinar lo que desean aprender, cuánto desean aprender y qué herramientas deben adquirir para el aprendizaje. Además, enfatiza que el mantener una actitud positiva (característica mental), auto alentarse (característica emocional) y utilizar sus propias experiencias (característica social), son factores que impactan el aprendizaje.

De igual forma, Mendoza (s.f.) destaca que la educación a distancia propicia que el alumno sea responsable de su propio aprendizaje, que desarrolle habilidades de buscar, seleccionar, analizar, y evaluar información, asumiendo un rol más activo en la construcción de su aprendizaje. Mientras, Sammons (citado en De Jesús, 2007) coincide con este planteamiento al señalar que cuando los estudiantes son independientes y auto dirigidos, pueden obtener un mayor provecho en las actividades de esta modalidad educativa.

Esto provoca, a través de la intuición y del razonamiento, un acercamiento comprensivo de las ideas a través de los sentidos. Asimismo se promueve el constructivismo y teorías del aprendizaje que propician que el alumno asuma un papel participativo y colaborativo en su proceso de aprendizaje a través de varias actividades instruccionales.

Sin embargo debe quedar claro que la enseñanza virtual es un medio, no una finalidad para adquirir los conocimientos necesarios para un buen aprendizaje donde el estudiante analiza y comprende lo estudiado mediante una plataforma libre de restricciones de espacio – tiempo.

El estudiante debe ser enseñado a usar este medio correctamente, teniendo claro que su enfoque es meramente pedagógico, por lo que debe aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece el espacio interactivo que aportan las TIC´s (tecnologías de la comunicación e información). De esta manera, se podrá apelar a la madurez, responsabilidad, interés y preocupación por cumplir con una meta de forma autónoma por parte los alumnos pertenecientes a este medio educativo.

### 3.2.4.1.1 Ventajas

- Se aprende a desarrollar habilidades utilizando las diferentes herramientas que se utilizan en este tipo de medios comunicativos.
- Se desarrolla habilidades de manera individual o en equipo.
- Se vuelve autodidacta y se adquiere experiencias personales a través de las cuales reforzamos nuestros conocimientos.
- Inmediatez en el proceso de búsqueda de información.
- Encontrar una mayor cantidad de puntos de vista en cualquier tema.
- Estar en contextos socioculturales diferentes.
- Eliminación de barreras espaciales, y temporales (desde su propia casa, en el trabajo, en un viaje a través de dispositivos móviles). Supone una gran ventaja para empresas distribuidas geográficamente.
- Gestión real del conocimiento: intercambio de ideas, opiniones, prácticas, experiencias. Enriquecimiento colectivo del proceso de aprendizaje sin límites geográficos.
- Actualización constante de todos los contenidos (deducción lógica del punto anterior).
- Permite una mayor conciliación de la vida familiar y laboral.
- Disminución del tiempo necesario.
- Un mayor número de personas cuyas actividades no les permitían la posibilidad de estudiar con los métodos convencionales escolarizados renovaron el interés por elevar su nivel académico con las alternativas que ofrecen los sistemas electrónicos al poder alternar trabajo y estudio.
- La posibilidad de retomar un tema en el momento que se requiera y auxiliarse con varias fuentes de información en ventanas alternas sin las limitaciones de libros específicos con opiniones unilaterales.
- Permite a los personas con alguna



## CAPÍTULO TRES

capacidad diferente tener acceso a cursar un diplomado curso o taller e incluso hasta una carrera.

- Existe una comunicación más rápida con el asesor.
- En algunos casos, los papeles como diplomas, boleta de calificaciones, certificados de estudios y/o títulos profesionales, tienen la misma validez que los que se otorgan en el sistema escolarizado.

### 3.2.4.1.2 Desventajas

- Requiere más inversión de tiempo por parte del profesor (al menos en su parte inicial).
- Precisa unas mínimas competencias tecnológicas por parte del profesor y de los estudiantes.
- Requiere que los estudiantes tengan habilidades para el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Puede disminuir la calidad de toda la formación si no se da una relación adecuada profesor-alumno.
- Requiere más trabajo que el método convencional.

### 3.2.5 Perfil de docente en la enseñanza en línea

Es interesante abordar, en primera instancia el origen etimológico del término, este proviene de la voz latina *tueri*, que significa cuidar (Mena y Otras, 2005).

Por extensión, y considerando los contextos formativos, el tutor es quien cuida a los alumnos, es decir hace referencia a la persona que acompaña al estudiante, lo guía y aconseja en su propio aprendizaje. A su vez, se puede analizar que otros términos como: mentor, consejero, preceptor, asesor y/o facilitador, hacen mención al término tutor. Por lo tanto el tutor puede definirse como:

El nexo interactuante entre la organización general del sistema y los alumnos, capaz de captar las expectativas, necesidades, intereses y reacciones, y de intervenir en el proceso de retroalimentación académica y pedagógica. (Mena y Otras, 2005)

Traduciéndolo, el tutor será el encargado de recolectar toda la información pertinente para la mejora de las clases que imparte, como de la forma en que debe dar cátedra para obtener un mejor resultado de aprendizaje por parte de sus alumnos.

Otra de sus funciones es la de ejercer como figura de apoyo y motivación, especialmente en este estilo de enseñanza, en la cual la desmotivación en un estudiante puede ser fatal para su progreso educativo al truncar la autonomía que este debe establecer.

La tutoría en línea debe implicar una comunicación didáctica mediada de

doble vía, con la finalidad de generar y mantener por diversos lenguajes una mayor autonomía o independencia del aquel que aprende. (Moore, 1991)

Guanipa Pérez (2007) asegura que de esta forma no se define el aprendizaje como un proceso exclusivamente mental, sino como actividades esencialmente distribuidas que necesitan de colaboración, del diálogo e interacción con otros participantes, tutores y otros recursos que hoy en día se encuentran directamente vinculados al uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, dentro del contexto social y cultural.

Dicha colaboración mencionada con anterioridad puede traducirse como apoyo, el cual es primordial para que las clases virtuales sean exitosas.

El apoyo en el caso de las clases en línea, es una de las principales funciones que el tutor debe cumplir. Profundizando las acciones vinculadas a las funciones del tutor, se abordan los tipos de apoyo que se pueden determinar en función al problema planteado, expresado y/u observado en el alumno como también de las exigencias del contexto en que se desarrolla la formación.

- Apoyo conceptual: orienta al alumno acerca de lo que debe tener en cuenta. Éste puede desarrollarse proveyendo

estructuras que faciliten la organización de los conceptos o la información sobre los conceptos objeto de estudio.

- Apoyo metacognitivo: Orienta a razonar durante el proceso de aprendizaje. También funciona cuando se recuerda a los alumnos que deben reflexionar sobre los objetivos perseguidos o sobre las estrategias utilizadas para alcanzarlos.
- Apoyo procedimental: ayuda a utilizar las herramientas y recursos disponibles. Algunos programas ofrecen, exigen o permiten uso de diferentes dispositivos. Su diversidad y complejidad pueden abrumar o, simplemente obstaculizar el desempeño de los alumnos. Este tipo de apoyo facilita demostraciones acerca de los procedimientos a seguir, describiendo sus características.
- Apoyo estratégico: orienta acerca de planteamientos alternativos existentes para el tratamiento de la información disponible, dando consejo para la identificación y la selección de recursos y para el establecimiento de relaciones entre los nuevos conocimientos y los ya adquiridos.

### **3.2.6 Perfil de estudiante en el aprendizaje en línea**

Existe una variedad de características que pueden ser identificadas en la literatura que influyen en la educación a distancia. Además del género, otras características

demográficas posiblemente impactan la efectividad de esta modalidad.

Por ejemplo, Mir, et al. (2003) plantean que el estudiante debe ser siempre la pieza clave en todo programa de formación, pues la finalidad primaria es que sea él quien alcance los objetivos propuestos. Se trata de un estudiante con un perfil diferente al del salón de clases tradicional.

De igual forma, otra de las ventajas que ofrece la educación a distancia a los alumnos es la posibilidad de compaginar la formación y el trabajo, ya que son los protagonistas centrales del proceso y podrán elegir la estrategia y organización de su proceso de aprendizaje.

Esto convierte a esta modalidad de aprendizaje en una especialmente útil como medio de formación permanente. Incluyen a individuos adultos, trabajadores o cuando menos, que conocen lo que supone trabajar; una persona que conoce el esfuerzo que requiere aprender; motivada hacia el estudio y el aprendizaje, necesitada de formación específica, a la que se le va a exigir capacidad de aprendizaje autónomo, autorregulado y colaborativo (Duart y Sangrá, 2000).

En el proceso de aprendizaje electrónico el estudiante necesita desarrollar la autorregulación, que consiste en la habilidad psicológica de supervisar todas

sus actividades de manera consciente lo cual le permitirá realizar los ajustes necesarios para lograr el objetivo del aprendizaje.

La autorregulación constituye la habilidad a desarrollar o a reforzar en propuestas educativas basadas en e-learning. Ahora bien, esta capacidad que tiene que desarrollar el alumno requiere de un acompañamiento y orientación del docente mediante ayudas y contribuciones. Las fases de la autorregulación son: la fase de planeación que consiste en conocer el objetivo que se persigue, establecer metas a corto, mediano y largo plazo, organizar el tiempo con el que se cuenta para realizar la tarea y establecer el procedimiento que se utilizará para llegar al objetivo.

La fase de supervisión, referente a analizar el avance en la realización de la tarea, así como los procedimientos utilizados y en su caso tomar la decisión de realizar ajustes al procedimiento, y finalmente la fase de autoevaluación en la cual se analiza si se cumplió con el objetivo y se decide si en situaciones similares se utilizaría el mismo procedimiento.

Dicha habilidad es indispensable para el aprendizaje electrónico ya que el mismo, si bien tiene a su mano diversas herramientas y tecnología, los aprendizajes se desarrollan de forma independiente. De igual manera que el docente orienta y

guía, los recursos TICs están a disposición del alumno para facilitar sus procesos de construcción de aprendizajes. Begoña Gros (2011), sostiene que el estudiante de un entorno virtual debe poseer ciertas competencias. La competencia instrumental, es decir, las habilidades digitales, la necesaria alfabetización digital, se constituye como el cimiento sobre las que se construyen las demás competencias.

Muchas veces se piensa que el dominio instrumental del entorno tecnológico donde se despliega su proceso de aprendizaje es lo principal, sin embargo, no basta con saber cómo moverse, orientarse y saber utilizar las diferentes herramientas de dicho entorno, al final la determinación de auto superarse se vuelve clave en este proceso de aprendizaje. Sin embargo, Simonson, et al., (2006) coinciden en que no todos los estudiantes tienen las características necesarias para un ambiente académico completamente en línea. Estos autores sugieren un conjunto de características típicas para un estudiante exitoso a través de esta modalidad y que deberían ser incluidas:

- Comodidad de aprender e interactuar con otros a través de la tecnología.
- Disposición a interactuar efectivamente con sus pares e integrarse en grupos.
- Habilidad de comunicación efectiva a través de la escritura.

- Prudencia para pensar las ideas antes de responder.
- Automotivación, autodisciplina, y la capacidad para estructurar y manejar el tiempo efectivamente.
- Orientación a las metas.
- Habilidad de ejecutar el auto-estudio cuando sea necesario y construir el conocimiento para suplir las dudas que puedan surgir en alguna lección en línea.
- Disposición a cumplir con la cantidad de tiempo que el curso requiera.
- Mentalidad abierta para compartir las experiencias de la vida, trabajo y educación.
- Apertura a tomar riesgos y ser creativo.
- Interés a escuchar y prestar atención cuando surjan problemas.
- Habilidad de enfocar e ignorar todas las distracciones en su ambiente de aprendizaje.
- Creer que un aprendizaje de calidad puede ocurrir en ausencia de un salón de clases tradicional.

Es importante añadir que algunos investigadores han encontrado que los estudiantes que han tenido éxito en la educación a distancia se clasifican como (Universidad de Wisconsin, s.f.):

- Altamente motivados.
- Independientes.
- Activos.
- Con muy buenas habilidades para la organización y manejo del tiempo.

No obstante, Caraballo (2010) dice que es posible identificar aquellos estudiantes con escasas posibilidades de éxito, entonces quizás sea posible enfocarse en el apoyo a brindar a éstos y, como resultado, aumentar las tasas de reclutamiento y retención en los programas a distancia.

Aun así, el éxito de un aprendizaje a distancia puede depender de muchos factores, pero el estudiante debe encontrar los requisitos motivadores específicos para que la transición sea viable.

El ambiente de un curso en línea requiere que el estudiante se involucre activamente en su propio aprendizaje, pueda tomar decisiones y responder inmediatamente a cada acción, por lo que la participación demanda más y lo compromete más que los enfoques tradicionales.

Caraballo (2010) aclara que el estudiante debe manejar su tiempo y organizar sus destrezas de estudio en esta nueva aventura educativa.

De una forma u otra, la educación a distancia es un elemento en crecimiento en la educación superior, lo que requiere de los estudiantes refinar y desarrollar nuevas destrezas exigidas por este modelo no tradicional.

Aún en el ciberespacio, el éxito se logra paso a paso.

### **3.2.7 Elementos u objetos virtuales de aprendizaje utilizados en la enseñanza a distancia**

Históricamente la educación a distancia ha manifestado que materiales y soportes de contenido son elementos inseparables y necesarios en la educación de este tipo, debido a que representan uno de los enlaces de comunicación de mayor importancia entre quien enseña y quien aprende. (Garduño Vera, 2005)

Por materiales didácticos me refiero a aquellos con los que el estudiante según Silva y Barbera (2006) interactúa en forma directa como parte de su proceso de construcción de conocimientos y que son concebidos, desde el mismo proceso de diseño, para sostener, apoyar, guiar orientar procesos de aprendizaje. Según Garduño Vera (2005) Una característica peculiar respecto de los materiales de instrucción que se emplean en la educación a distancia es su alto grado de estructuración pedagógica, ya que su finalidad consiste en reforzar los aprendizajes.

Dicha estructuración es la que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades cognitivas u aprendizajes, ayudándose de los diferentes objetos didácticos con los que estos interactúan. Estos objetos virtuales de aprendizaje, o elementos didácticos, se fundamentan en conectar los procesos educativos con las tecnologías

de la información y comunicación. Como resultado se obtiene un sinnúmero de materiales a disposición que pueden ir desde imágenes, hasta elementos multimedia como videos o animaciones. Sin embargo se debe tener cuidado con la elaboración de dichos elementos, ya que en muchas ocasiones no siempre están diseñados para responder a finalidades pedagógicas.

Según cuenta Schwartzman, Gisela (2013) Son pocas las oportunidades en las que es posible encontrar y seleccionar recursos que hayan sido elaborados con propósitos educativos afines y se adapten adecuadamente a los de la intervención en línea en la que se desea incluirlos.

Claro está que la mejor opción es la de crear el material de forma específica para el curso que se requerirá, pero, la finalidad de este tipo de elementos es que puedan ser usados por más de una persona en específico, de lo contrario se estaría retomando el principio de objetos de aprendizaje para tutorías a distancia, lo cual no tiene nada que ver con la educación virtual.

Otro aspecto indispensable de reconocer es que estamos en un contexto en donde cada vez se expande más un modelo de circulación y producción del conocimiento diferente, en el que se ha revalorizado algo que en educación ya sabíamos desde hace varias décadas.

Me refiero al valor de la interacción con los otros para construir conocimiento. Las interacciones en algunos contextos de la red, y en algunas propuestas pedagógicas, se vuelven más horizontales, en gran medida por la conformación y tránsito por servicios de redes sociales con soporte tecnológico, y estos rasgos distintivos del contexto digital, si bien no son los únicos, son cuestiones que debemos tener en cuenta a la hora de diseñar los objetos virtuales de aprendizaje. (Schwartzman, 2013)

Las actuales condiciones nos permiten buscar modos más explícitos de plasmar las diversas voces que constituyen un texto. De este modo, es un desafío buscar maneras de incluir en forma más evidente esta multiplicidad, ponerlas en juego en un mismo material didáctico e invitar a que la propia voz/mirada del estudiante cobre valor en los diálogos que se puedan establecer mediante imágenes, colores, videos, animaciones, etc.

### **3.2.7.1 Características principales de objetos virtuales de aprendizaje**

- Un objeto virtual de aprendizaje podrá ser reutilizado numerosas veces en diferentes temáticas.
- Este tipo de objetos pueden o deben ser modificados en cualquier momento para dar vigencia a los contenidos.

### 3.2.8 Elementos u objetos de mayor uso en la enseñanza a distancia

Las clases virtuales tienen la facilidad de contar con una gran cantidad de objetos didácticos que pueden ser usados por los docentes para impartir los cursos. Estos van desde archivos de audio, video, animaciones, ilustraciones y presentaciones entre otras cosas.

Claro que también está la opción de combinar uno, o varios elementos de los mencionados con anterioridad dentro de un solo documento o por separado. Lo relevante del caso es hacer notar la diversidad de recursos con los que se cuenta. Sin embargo, al igual que casi todo en esta vida, siempre hay predilecciones por unos cuantos objetos por encima de otros, los cuales son capaces de ofrecer mayor compatibilidad con las plataformas virtuales en las cuales se trabaja este tipo de educación a distancia.

Los elementos didácticos de mayor uso en la enseñanza virtual se nombran en la siguiente lista:

- Guías didácticas
- Ilustraciones
- PDF's interactivos
- Animaciones 3D y 2D
- Uso de hipervínculos

### 3.2.9 Diseño gráfico y aprendizaje virtual

Recibir clases a distancia puede resultar tedioso para el estudiante, debido en parte a la falta de interacción social con un docente y compañeros de clase. Sin embargo, el principal factor que provoca el tedio se determina en los elementos didácticos que este debe consultar para proseguir con su capacitación a distancia, ya que estos resultan poco atractivos visualmente y por ende, provocan una desmotivación en el alumno. En la educación presencial por ejemplo, es posible observar a las maestras de preescolar y primaria hacer uso de decoraciones en sus aulas con murales que sirven como elementos motivacionales para sus estudiantes. La respuesta que se obtiene en su mayoría de veces, es el interés del alumno por conocer acerca de las materias educativas.

Según Dussel (2010), esto se emplea desde dos puntos de vista: el cultural y el didáctico. El primero está relacionado con los medios de comunicación que emplean los estudiantes; si el sistema educativo quiere formar parte de ese lenguaje debe integrar, entre otras cosas, el uso de las imágenes. El segundo punto de vista se relaciona con la motivación que genera y que se emplea para llamar la atención de los estudiantes hacia la temática de estudio. Como es posible

apreciar, los dos puntos están ligados y enfocados en incentivar el aprendizaje.

El caso del aprendizaje virtual no es distinto, ya que este también se debe valer de imágenes y elementos llamativos que induzcan al estudiante a adentrarse en los diferentes documentos que el curso requiera. La universidad estatal a distancia (UNED), ubicada en Costa Rica, realizó un estudio entre sus alumnos para determinar qué tan relevante se vuelve el diseño gráfico al momento de impartir o de recibir clases virtuales, ya que muchos profesores no conocen la importancia del manejo adecuado de dicho elemento dentro de los cursos que imparten, o lo han relegado a un segundo plano.

Según el documento Importancia de utilizar el diseño gráfico en los cursos con componente virtual de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (2013) se realizó un estudio de carácter cualitativo, que permitió descubrir, construir e interpretar una realidad que se haya en la mente del sujeto de análisis. Para llevarlo a cabo se consultaron a estudiantes del primer cuatrimestre de 2013 sobre los diseños gráficos de las materias que tienen apoyo en alguna de las plataformas virtuales de la universidad.

El resultado más importante que arrojó esta investigación es que el diseño gráfico en un curso virtual no debe

relegarse a un segundo plano dado que los estudiantes lo consideran como un elemento comunicacional de gran importancia, que debe estar ligado a la temática por estudiar.

La razón por la cual los estudiantes han determinado dicho resultado, se debe a la capacidad que posee el diseño como tal para despertar de forma intrínseca la motivación en el alumnado, al presentarles los temas a tratar en una forma atractiva, agradable y amena. Esto se logra en gran parte por una diversidad de características que el diseñador puede añadir a un tema en específico. Explicándolo de mejor forma, el diseñador gráfico tiene la capacidad de comunicar un tema de gran densidad textual, en una forma limpia y llamativa hacia los ojos del estudiante.

A esto debemos sumar la ventaja que posee el diseño como tal, ya que al tratar con elementos que serán para uso exclusivamente digital, las características de las cuales se puede dotar a los materiales didácticos crece aún más, permitiendo así, que la interactividad entre en juego sin importar que se trate de simples botones interactivos, videos o archivos de audio. Como resultado, se obtiene un elemento didáctico que invita a conocer el contenido de la materia que se esté enseñando.

Si en dado caso, el diseño gráfico se releva a un segundo plano, o por algún motivo

este dejara de tomarse en cuenta para la elaboración de material didáctico destinado a clases virtuales, se corre un gran riesgo de perder el interés de los alumnos desde un inicio, puesto que la primera impresión que tomarían sobre el curso se relacionaría al aburrimiento, y esto resultaría contraproducente para el proceso de aprendizaje.

### **3.2.10 Razones por las que el diseño es imprescindible para el éxito de cursos virtuales**

Contreras (2015) menciona que los cursos virtuales se componen de dos tipos de diseño: diseño instruccional y diseño gráfico. Cuando nosotros como plebeyos pensamos en el diseño, todo lo que se nos ocurre son cosas superficiales.

Pero el diseño es algo más que la estética. Se trata de una conexión emocional. Se trata de la creación de soluciones que ayudan a mejorar la vida de las personas.

Garr Reynolds (2009) dijo acertadamente que el diseño cambia las cosas, ya sea de manera profunda o sutil. Y un buen diseño casi siempre impacta en la vida de las personas, independientemente de lo sutil que resulten ser los cambios.

La conclusión entonces es que el diseño hace una gran diferencia. Contreras (2015)

menciona que pueden clasificarse en 5 motivantes.

#### **3.2.10.1 El buen diseño resuelve un problema y comunica un mensaje**

Vitaly Friedman (2013), citado por Contreras (2015) dijo, con razón que el buen diseño es comunicación efectiva, no la decoración, a expensas de la legibilidad.

La base de todo buen diseño es la comunicación. Sin diseño, no podríamos tener elementos de información e interés como: libros, periódicos, revistas, mapas, páginas web, anuncios, etc.

Los diseños no son accidentales, al contrario, son intencionales. Todo diseño debe asegurarse de tener un propósito, una historia detrás. Un hermoso diseño sería de ninguna utilidad si no fuese capaz de comunicar cualquier mensaje al público objetivo.

Cada proyecto de educación virtual debe tener un propósito definido a comunicar. Por lo tanto algunos diseños estarán destinados a educar a los estudiantes, mientras que otros podrían enfocarse a cambiar un comportamiento durante el proceso de aprendizaje, que posteriormente resultara de beneficio. (5 razones por las que el diseño es absolutamente crítico para el éxito de sus cursos eLearning, 2015)

### **3.2.10.2 La primera impresión se vuelve la última impresión**

Todos al momento de usar la modalidad de enseñanza virtual, desean crear un impacto en los alumnos, clientes, proveedores y todos aquellos que están involucrados en el proyecto. Normalmente solo se necesita una fracción de segundo para lograr que dicho impacto suceda. La percepción que los alumnos tengan del contenido del curso, en la mayoría de los casos, depende del elemento de diseño. El 90% de esas impresiones están relacionadas con el diseño y las apariencias. Claro que no puede negarse el hecho de que la calidad del contenido es fundamental, pero un mal diseño puede resultar contraproducente para obtener el interés del usuario, pese al excelente desarrollo de temas que se haga en el documento.

### **3.2.10.3 Diseño igual a compromiso**

Cheryl Conner (2015), citada por Contreras (2015) afirmó a la revista Forbes que el diseño optimiza la percepción y la experiencia. Tomando esa frase en consideración, se debe plantear un escenario en el cual los estudiantes tengan contacto con un material que no muestra nada más que letras negras, pantalla tras pantalla y sin ningún tipo de esquema de visual, de color o de retícula. Contrariamente, si el material con el que se interactúe posee

un formato adecuado de texto, gráficos y esquemas cromatológicos, el resultado será un entorno atractivo de aprendizaje, que automáticamente enganchara a la audiencia desde un inicio. Por ejemplo, si se tuviese la oportunidad de elegir entre un examen que a primera vista se haga pesado a nuestros ojos, y otro que pese al hecho de ser una prueba, sea capaz de motivarnos a enfrentar el reto intelectual que conlleva su realización ¿Sería de esperar que las personas se pregunten detenidamente que test realizaran, o la opción que se elegiría es bastante obvia desde el inicio?

### **3.2.10.4 Un buen diseño inspira a tomar acción**

Hay dos maneras de persuadir a la gente, se puede manipular o inspirar. Simon Sinek (2011) dice que al igual que todo gran líder inspira a realizar una acción, el material debe emular exactamente lo mismo. Sí, es correcto. El diseño del curso virtual debe inspirar a los alumnos a lograr mucho más de lo esperado. El buen diseño puede servir de motivación al usuario para que haga lo debido.

### **3.2.10.5 Un buen diseño ayuda a los estudiantes a recordar**

La creación de un buen diseño asegura que los estudiantes sean capaces de recordar

las instrucciones y la información a largo plazo. Los patrones y relaciones que se forman entre los diferentes elementos facilitan en gran medida la recuperación de conocimientos previos. Investigaciones recientes han demostrado que la retención es mayor cuando las personas consolidan datos, ofrecida en pedazos pequeños e incluyen figuras retóricas y analogías.

### **3.2.11 ¿Es el diseño capaz de establecer conexiones emocionales que ayuden al estudiante a aprender mediante el modelo de educación virtual?**

En primera instancia la respuesta sería no, ya que la creencia popular es que el diseño gráfico sirve únicamente para fines estéticos.

Sin embargo, las personas que no han tenido oportunidad de conocer la verdadera naturaleza del diseño, desconocen la capacidad que posee para ir mucho más allá de la estética, y llegar a establecer vínculos emocionales que permiten entablar una comunicación eficaz y eficiente con el público objetivo, no importando que el tema a desarrollar sea de índole educativa.

Por ejemplo en una plática de TEDx Rosario, el ingeniero Claudio Sánchez explica al público presente que el programa de

televisión “Los Simpson”, le ha servido como un estimulante visual y mental para adquirir conocimientos de física, matemática, razonamiento lógico y literatura. Claramente estos personajes son del gusto del expositor, y actuaron como un vinculante emocional para que este aprendiera o se interesara por aprender sobre los argumentos a los que fue expuesto.

De hecho Sánchez (2013) menciona que muchos de los conocimientos que el posee hoy en día, los tiene gracias a que su interés por conocer los temas, fue generado a través de un episodio de Los Simpson.

Si un modelo de aprendizaje como el ejemplificado anteriormente fuera trasladado y aplicado a un escenario de educación virtual, en donde los personajes de Los Simpson actuaran como elementos de diseño que se usaran para transmitir conocimientos académicos, puede asegurarse que al menos el interés por aprender de parte del estudiante, estará latente, ya que los materiales con los que entre en contacto establecerán una conexión emocional que estimularan su atención hacia los contenidos que se desarrollen.

Esto comprueba que el diseño si es capaz de establecer vínculos emocionales, para propiciar un mejor aprendizaje.



## CAPÍTULO TRES

### 3.3 Conceptos relacionados con el diseño gráfico

#### 3.3.1 Guías didácticas

Nitza Zarzavilla (2011) explica que las guías didácticas son un material de apoyo tanto al estudiante como al profesor. En ella el estudiante sigue un ritmo lógico que ha diseñado previamente el profesor. Muchas veces se denomina como Guía a un texto, por ejemplo, sobre la Guerra del Pacífico del cual se derivan algunas preguntas.

#### 3.3.2 Ilustraciones

Se denomina ilustración al dibujo o imagen que estimula la comprensión de un tema, al mismo tiempo este documenta o complementa el texto de un libro, infografía, cartel, presentación, etc.



#### 3.3.4 Flat design

El Flat Design o Diseño Plano, consiste en eliminar o reducir todo tipo de decoración en un diseño de interfaz o web para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad. Se eliminan texturas, degradados, biselados, sombreado, etc. (García, 2013). Para esta técnica se sugiere el uso de colores vivos en diferentes tonalidades, mientras que en el aspecto tipográfico, predomina el uso de estilos San Serif en grandes tamaños para hacer legibles los contenidos a comunicar.



### 3.3.5 Tipografía San Serif

Del francés San "sin" Serif, serifa o patines. Las fuentes Sans Serif están simplemente sin patines o pies, es decir, no tienen remates en sus extremos. Las fuentes San Serif, etruscas o de palo seco, hacen su aparición en Inglaterra durante el siglo XIX. Entre sus trazos gruesos y delgados no existe contraste, sus vértices son rectos y sus trazos uniformes, ajustados en sus empalmes.

Representan la forma natural de una letra que ha sido realizada por alguien que escribe con otra herramienta que no sea un lápiz o un pincel. (Martínez Castillo, 2009).

Según los diseñadores éste tipo de fuente crea el efecto de modernidad, sobriedad, alegría y seguridad.

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz

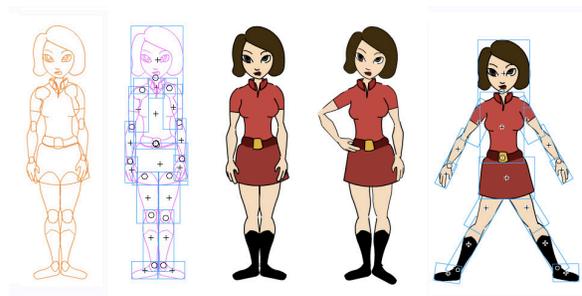
### 3.3.6 Archivo swf

Inicialmente abreviación de Shockwave Flash y posteriormente retro acrónimo de Small Web Format (formato web

pequeño), es un formato de archivo de gráficos vectoriales creado por la empresa Adobe Systems. Los archivos SWF pueden ser creados por el programa Adobe Flash® aunque hay otras aplicaciones que también lo permiten, entre ellos, softwares libres como MTASC o SWFTools. Suelen ser ejecutados sobre el navegador mediante un plugin llamado Adobe Flash Player, aunque también pueden ser encapsulados para ejecutarse de forma autónoma. Los archivos SWF suelen ser suficientemente pequeños para ser publicados en la World Wide Web.

### 3.3.7 Animación digital 2D

La animación en digital es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de ordenadores o computadoras. Los gráficos en 2D se usan ampliamente para conexiones lentas y aplicaciones en tiempo real que necesitan renderizar rápido.



### 3.3.8 PDF interactivo

PDF es el acrónimo de Portable Document Format (una frase que se traduce al español como Formato de Documento Portátil). Este formato admite el uso de imágenes vectoriales, mapas de bits y textos. Se denomina PDF interactivo al formato de carácter digital en el cual se puede crear documentos interactivos con botones, clips de película y sonido, hipervínculos, marcadores y transiciones de página. (Recuperado de: <https://helpx.adobe.com/es/indesign/using/dynamic-pdf-documents.html>)

Estas características permiten la interacción de las personas con el contenido del archivo, en el caso del aprendizaje virtual, esto es de gran ayuda para optimizar la adquisición y retención de conocimientos.

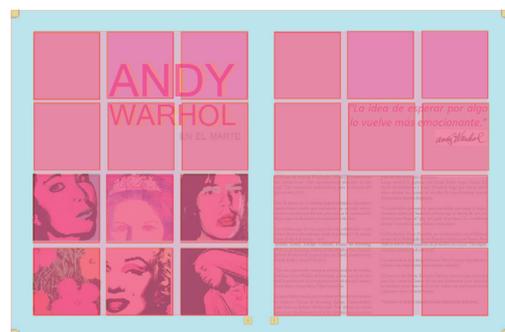
### 3.3.9 Retícula

Una retícula subdivide la página vertical y horizontal en márgenes, columnas, espacios entre columnas, líneas de texto y espacios entre bloques de texto e imágenes.

Esta subdivisión es la base de un enfoque modular sistemático de la maquetación, aplicable especialmente a documentos de varias páginas, lo cual acelera el proceso de diseño y garantiza la coherencia visual de las páginas relacionadas entre sí.

### 3.3.9.1 Retícula modular

Es en esencia, una retícula de columnas con gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en filas, creando una matriz de celdas que se denominan módulos. Cada módulo define una pequeña porción de espacio informativo. Agrupados estos módulos definen áreas llamadas zonas espaciales, a las que pueden asignárseles funciones específicas. El grado de control dentro de la retícula depende del tamaño de los módulos. Los módulos pequeños proporcionan mayor flexibilidad y precisión, pero el exceso de subdivisiones puede resultar confuso o redundante.



### **3.3.10 Conceptualización**

Es la formación de una idea a partir de asociaciones de palabras, experiencias, conocimiento previo o nuevo, etc. En el diseño gráfico, la conceptualización se utiliza para generar una idea que sirva como base para todo elemento visual que se realice.

### **3.3.11 Métodos para conceptualizar**

#### **3.3.11.1 Mapa mental**

Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.

El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja. Posteriormente los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada. De esos temas parten imágenes o palabras claves que se traza sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.

La aplicación de este método se enfocó en encontrar una o varias ideas centrales que definieran el sentir de los estudiantes de humanidades, hacia las clases teóricas, como es el caso del curso fundamentos de la pedagogía.

### **3.3.12 Insight**

Los insights son las verdades humanas que derivan de la forma de pensar, sentir o actuar del grupo objetivo, y que generan oportunidad de encontrar estrategias para establecer una comunicación accionable. Estos surgen luego de una indagación a profundidad de los aspectos ocultos, profundos, inconscientes o inconfesables del grupo objetivo.

### **3.3.13 Concepto creativo**

El concepto creativo nace a partir de una idea en su estado abstracto, se desarrolla en la mente y explica o resume experiencias, conocimiento, razonamientos e imaginación. En la comunicación visual, el concepto creativo es utilizado para generar un preciso impacto en el grupo objetivo.



The background features a stylized illustration of a building with orange-brown walls and several windows with green panes. The sky is a light teal color with a few white, fluffy clouds. A large white arrow-shaped sign points to the left, containing the chapter title in green text.

# CAPÍTULO --- 04



## 4.1 Estrategia de comunicación

Para ver la estrategia de comunicación, por favor despliega la página que se señala.

**Desplégala**



Objetivo general	Objetivo específico	Estrategia	Táctica	Curso de acción				Medios	Tiempo	Encargado
Colaborar con el programa de educación virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en el diseño y maquetación de elementos gráficos digitales con fines didácticos.	Diseñar y maquetar los elementos didácticos pertenecientes a los módulos educativos de la clase: fundamentos de la pedagogía. Estos elementos deben contar con información concisa, dinamismo, interactividad y un alto atractivo visual que sirva para incentivar a los estudiantes a apropiarse de los contenidos que se desarrollarán durante el curso.	Diseñar un guía didáctica que sea capaz de generar motivación en los estudiantes a que se apropien del contenido del curso.	Utilizar ilustraciones que capten y mantengan la atención del grupo objetivo.	Definir los gustos, intereses y características del grupo objetivo para determinar la forma de abordar el diseño del material gráfico.	Generar un insight y concepto creativo que sea de utilidad para implementar un estilo visual que ayude a captar y mantener la atención del grupo objetivo.	En base al estilo visual definido, diseñar personajes que sirvan como avatares de navegación en el documento	Aplicar distintos fondos a las diapositivas para evitar que el material se vuelva monótono.	- Mapa mental - Illustrator CS6 - Photoshop CS6 - Indesign CS6	24 de agosto al 17 de octubre	Abdy Francisco Alvarado Castillo
			Diagramar el contenido de forma legible y agradable a la vista del usuario.	Usar un estilo tipográfico legible, que no cansa la vista del usuario.	Diagramar el contenido a una columna cuyo ancho no haga sentir pesada la lectura	Dividir los contenidos mediante el uso de varias diapositivas, para evitar el surgimiento de pesadez visual y aburrimiento en el usuario.	- Word - Indesign CS6	24 de agosto al 17 de octubre	Abdy Francisco Alvarado Castillo	
			Aplicar interactividad al documento mediante botones de acción que permitan navegar al usuario en los 7 módulos educativos.	Diseñar botones y aplicar comandos que permitan al usuario navegar dentro de la guía didáctica.		- Indesign CS6	7 de septiembre al 17 de octubre	Abdy Francisco Alvarado Castillo		
			Brindar dinamismo al material mediante animaciones.	Animar las ilustraciones o contenidos de la guía didáctica de forma simple, pero que sea capaz de dar dinamismo al material.		- Indesign CS6	7 de septiembre al 17 de octubre	Abdy Francisco Alvarado Castillo		
		Construir el documento en base a los contenidos que el tercer asesor determinara correctos para impartir el curso.	Determinar los temas para cada módulo.	Revisar los contenidos.	Agregar o quitar información según sea conveniente.	Pasar los contenidos al epesista.	- Internet - Word - Biblioteca central - Contenidos de semestres pasados	12 de agosto al 4 de septiembre	Lic. Everardo Antonio Godoy Dávila	
		Publicar la guía didáctica en el campus virtual de la facultad de humanidades para que los alumnos que correspondan al curso, tengan acceso al documento.	Crear el apartado de la clase fundamentos de la pedagogía en el campus virtual.	Subir el documento al campus virtual.	Habilitar el acceso a los estudiantes que se encuentren registrados en el curso.		- Plataforma Moodle	Enero del año 2016	Administrador técnico del Campus Virtual de la Facultad de Humanidades	
		Evaluar los conocimientos de los estudiantes del curso: fundamentos de la pedagogía.	Aplicar una metodología por competencias, que evalúe de forma sumativa los ejercicios correspondientes a cada módulo del curso.	Dar las instrucciones al estudiante, sobre los ejercicios que deberá realizar para determinar si comprendió los temas de cada módulo.	Los ejercicios que el estudiante tendrá que hacer para poder ser evaluado son: estudios comparativos, investigaciones, síntesis, mapas conceptuales, análisis comparativos, participar en foros, participar en mesas redondas y elaborar comentarios y glosarios.		El estudiante tendrá que subir los ejercicios requeridos a al campus virtual para que el catedrático evalúe.	- Plataforma Moodle	Febrero a junio del año 2016	Lic. Everardo Antonio Godoy Dávila

# 4.2 Desarrollo creativo

## 4.2.1 Insight y concepto creativo

### PLANTEAMIENTO CREATIVO

#### PASO 1

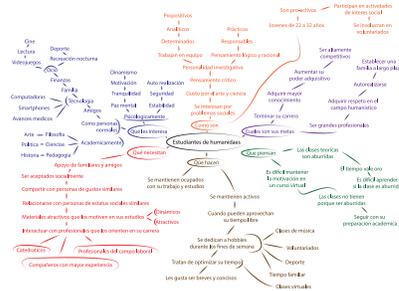
Aplicación de técnica creativa



MAPA MENTAL

La idea central fue "estudiantes de humanidades", para poder descubrir un insight y concepto creativo acorde al grupo objetivo e institución.

#### RESULTADO PASO 1



#### PALABRAS CLAVE ENCONTRADAS

- No saben ni con quien tratan al aprender en línea
- Necesitan estar motivados
- Piensan que las clases teóricas son aburridas
- Les es difícil aprender si se aburren
- Creen que las clases no tienen porque ser aburridas
- Necesitan algo dinámico y atractivo
- Necesitan a alguien que los oriente y motive en las clases

#### PASO 2

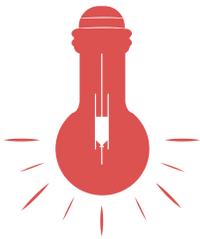
Generación de insight



- Qué aburrida la clase.
- ¿Por qué no puede ser más interesante o dinámica.
- Ni se quien es el catedratico.

#### PASO 3

Obtención de concepto creativo



PROPUESTAS

- Morfosis
- Des-aburrete
- Transformer
- Activate
- Dinamizate
- Re-construir
- Involucra tu interes
- Cambio 180 °
- Cambio radical
- Chilero va

PROPUESTA ELEGIDA

- Cambio 180 °

#### PASO 4

Racionalización de los componentes



#### DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL G.O.

Ambos componentes son pertinentes ya que reflejan tanto lo que sienten sobre las clases teóricas, como lo que les agradaría que pasara con la clase para no sentirla tediosa o aburrida, lo cual mejoraría su retentiva.



#### DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA ORGANIZACIÓN

La organización y las personas encargadas están conscientes que la clase, contiene bastante carga teórica y por lo tanto se vuelve aburrida, es necesario transformar el modo en que el estudiante percibe el tema a una forma más dinámica y atractiva.



#### DESDE EL PUNTO DE OBJETIVOS

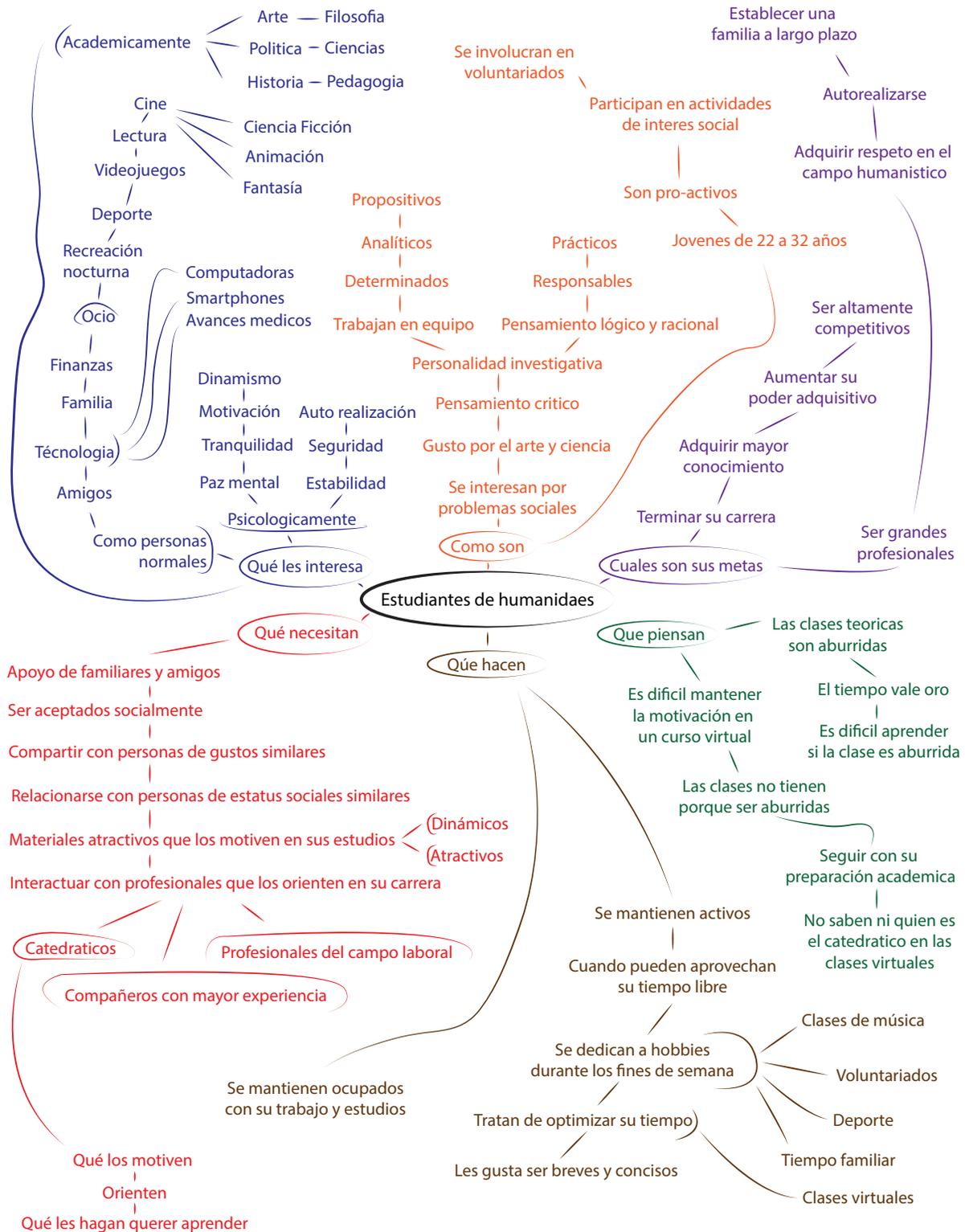
Realizar el material didáctico para la clase, el cual sea atractivo y dinámico para optimizar el aprendizaje. Para lograrlo, la presentación del material debe transformarse en algo interesante.



#### DESDE EL PUNTO DE ESTRATEGIA PLANTEADA

La estrategia de aprendizaje consiste en hacer que el estudiante llene un formulario de preguntas, esto obliga a transformar el material en algo atractivo.

## 4.2.2 Mapa mental



## 4.3 Primer nivel de visualización

### 4.3.1 Líneas generales de diseño

En esta primera etapa de diseño, los lineamientos de prueba que se utilizaran en el tratamiento de la imagen serán: uso de fotografías con filtro de color y fotografías con filtro de tipo ilustración.

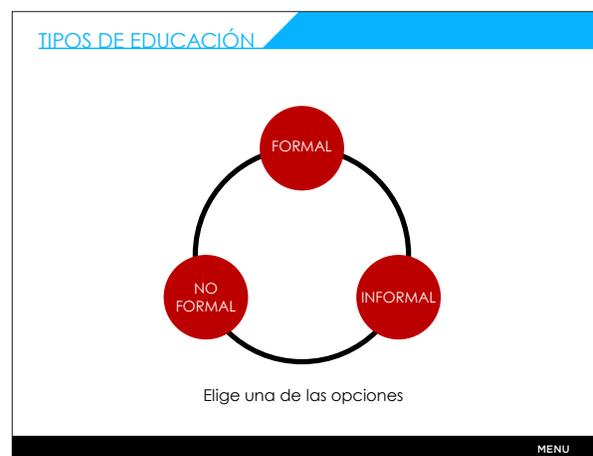
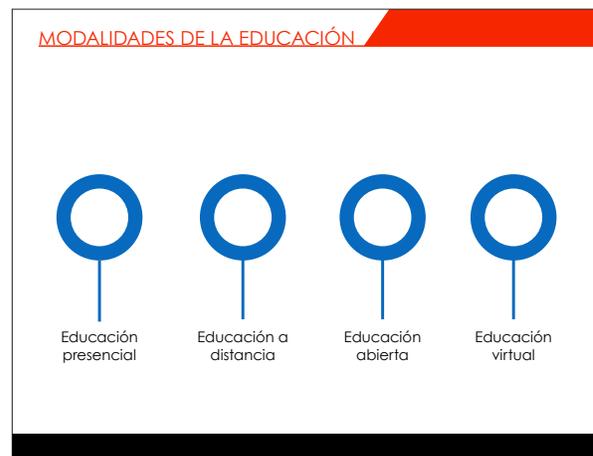
En el aspecto cromatológico se harán dos tipos de prueba, la primer consistirá en de dejar el fondo totalmente blanco para no interferir con la legibilidad del contenido, mientras que en la segunda se probará la eficacia de usar una tricotomía cromatológica, combinando únicamente cian, negro y blanco.

La tipografía que se usara en esta primera etapa corresponderá a un estilo san serif, el cual se ha determinado por varios expertos en diagramación, entre ellos el Lic. Carlos Franco, que es la mejor opción para materiales digitales ya que no cansa la vista si se usa correctamente.

Este argumento también encuentra respaldo, en base al tema desarrollado con anterioridad en el marco teórico, en el apartado de conceptos relacionados al diseño.



## 4.3.2 Propuestas



## EDUCACIÓN FORMAL



Es aquella que el individuo aprende de manera deliberada, metódica y organizada. Este tipo de educación se lleva a cabo en un lugar físico concreto, y como consecuencia de la misma se recibe una certificación.

MENU TIPOS DE EDUCACIÓN

## EDUCACIÓN NO FORMAL

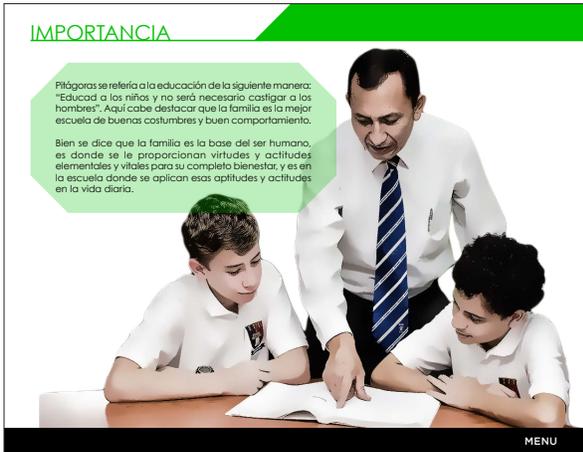


recibe esta denominación debido a que, a diferencia de la anterior, esta clase de educación se produce fuera del ámbito oficial u escolar y es de carácter optativo.

De todos modos, su propósito consiste en obtener distintos conocimientos y habilidades a partir de actividades formativas de carácter organizado y planificado. No se produce de manera deliberada o intencional y las particularidades de sus formas son variadas.

MENU TIPOS DE EDUCACIÓN

## IMPORTANCIA



Pitágoras se refería a la educación de la siguiente manera: "Educar a los niños y no será necesario castigar a los hombres". Aquí cabe destacar que la familia es la mejor escuela de buenas costumbres y buen comportamiento.

Bien se dice que la familia es la base del ser humano, es donde se le proporcionan virtudes y actitudes elementales y vitales para su completo bienestar, y es en la escuela donde se aplican esas aptitudes y actitudes en la vida diaria.

MENU

## ÍNDICE

- Etimología, definiciones, importancia
- Tipos de educación
- Modalidades de la educación
- Limitaciones de la educación
- Posibilidades de la educación
- Diferencias entre educación e instrucción
- Agentes educativos

# FUNDAMENTOS DE LA PEDAGOGÍA

## MÓDULO 1 EDUCACION

## ETIMOLOGÍA

La educación es el proceso de facilitar el aprendizaje. Conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas las cuales también son transferidos a otras personas, a través de la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza, la formación o la investigación.

La educación no solo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

Generalmente, la educación se lleva a cabo bajo la dirección de los educadores ("profesores"), pero los estudiantes también puede educarse a sí mismos en un proceso llamado aprendizaje autodidacta. Cualquier experiencia que tenga un efecto formativo en la forma en que uno piensa, siente, o actúa puede considerarse educativo.

## DEFINICIÓN

La educación es una función socializadora, que se ejerce sobre seres humanos. En los animales su equivalente es el adiestramiento. La diferencia es que en las personas se busca encaminar sus conductas, conocimientos y actitudes hacia fines socialmente valiosos, y en los animales se trata de que adquieran determinadas conductas orientadas hacia ciertos fines, como que sea guardián, que sea afectuoso, que sea obediente, sin tomar en cuenta que lo haga con conciencia de que eso le será beneficioso para sí mismo.

La educación humana trata de transmitir conocimientos y valores, teniendo en cuenta el carácter racional de la especie, mediante la adhesión y el compromiso del educando, aunque no siempre fue así, y hubo épocas en que se entendió a la educación como adiestramiento, y quien se educaba no participaba en su proceso de educabilidad, sino que se mantenía pasivo, acatando las instrucciones de su educador, mediante un sistema de premios y castigos, característico del conductismo.

## INFORMAL

Este aprendizaje se desarrolla fuera del ámbito de las educaciones formal y no formal, y se distingue por ser de carácter permanente, espontáneo y no deliberado.

La educación informal es aquella que se produce en un contexto mucho menos estricto que el escolar, y se basa en enseñanzas aprendidas en escenarios considerados habituales por el individuo. La familia, el grupo de amistades, el club, etc., constituyen ejemplos de ámbitos donde la educación informal se presenta y es internalizada por la persona.



## FORMAL

La educación formal, también conocida como formación reglada, es el proceso de educación integral correlacionado que abarca desde la educación primaria hasta la educación secundaria y la educación superior, y que conlleva una intención deliberada y sistemática que se concretiza en un currículo oficial, aplicado con definidos calendario y horario.



## NO FORMAL

Recibe esta denominación debido a que, a diferencia de la anterior, esta clase de educación se produce fuera del ámbito oficial u escolar y es de carácter optativo.

De todos modos, su propósito consiste en obtener distintos conocimientos y habilidades a partir de actividades formativas de carácter organizado y planificado. No se produce de manera deliberada o intencional y las particularidades de sus formas son variadas.



## IMPORTANCIA

Pitágoras se refería a la educación de la siguiente manera: "Educa a los niños y no será necesario castigar a los hombres". Aquí cabe destacar que la familia es la mejor escuela de buenas costumbres y buen comportamiento.

Bien se dice que la familia es la base del ser humano, es donde se le proporcionan virtudes y actitudes elementales y vitales para su completo bienestar, y es en la escuela donde se aplican esas aptitudes y actitudes en la vida diaria.



### 4.3.3 Autoevaluación

		Características a evaluar en el diseño						
		Dinamismo	Interactividad	Atractivo visual	Brevedad de información	Legibilidad	Conexión emocional con el insight y concepto	Resultados
Opcion	1	3	2	2	1.5	2	2	13.5
	2	2	2	1	2	2	1.5	12.5

## CAPÍTULO CUATRO

### 4.3.4 Análisis de autoevaluación

Los aspectos que se autoevaluaron en las propuestas iniciales fueron: dinamismo, interactividad, atractivo visual, brevedad de información, legibilidad y conexión emocional con el insight y concepto creativo.

El modo en el cual se efectuó la autoevaluación fue en ir ponderando cada aspecto con un rango de 1 a 3 puntos, siendo 1 deficiente y 3 el máximo puntaje. Al finalizar el proceso se determinó que las propuestas no contaban con el suficiente dinamismo que se planteó en los objetivos iniciales.

La legibilidad de la información del material, fue otro de los aspectos que resultó deficiente al tener un tamaño bastante bajo para una correcta lectura, ya que los fondos de colores usados en ambas propuestas provocaban demasiado ruido. Los puntos de las propuestas en los que resultó ser legible el contenido, fue en aquellos en donde no se usó fondos de colores.

Por último, las gráficas usadas en ambas propuestas no fueron lo suficiente pertinentes para lograr una conexión emocional entre insight y concepto creativo. Por lo tanto, el dinamismo, la legibilidad y el uso de gráficas para vincular emocionalmente al usuario, serán los principales aspectos a reformular.



## 4.4 Segundo nivel de visualización

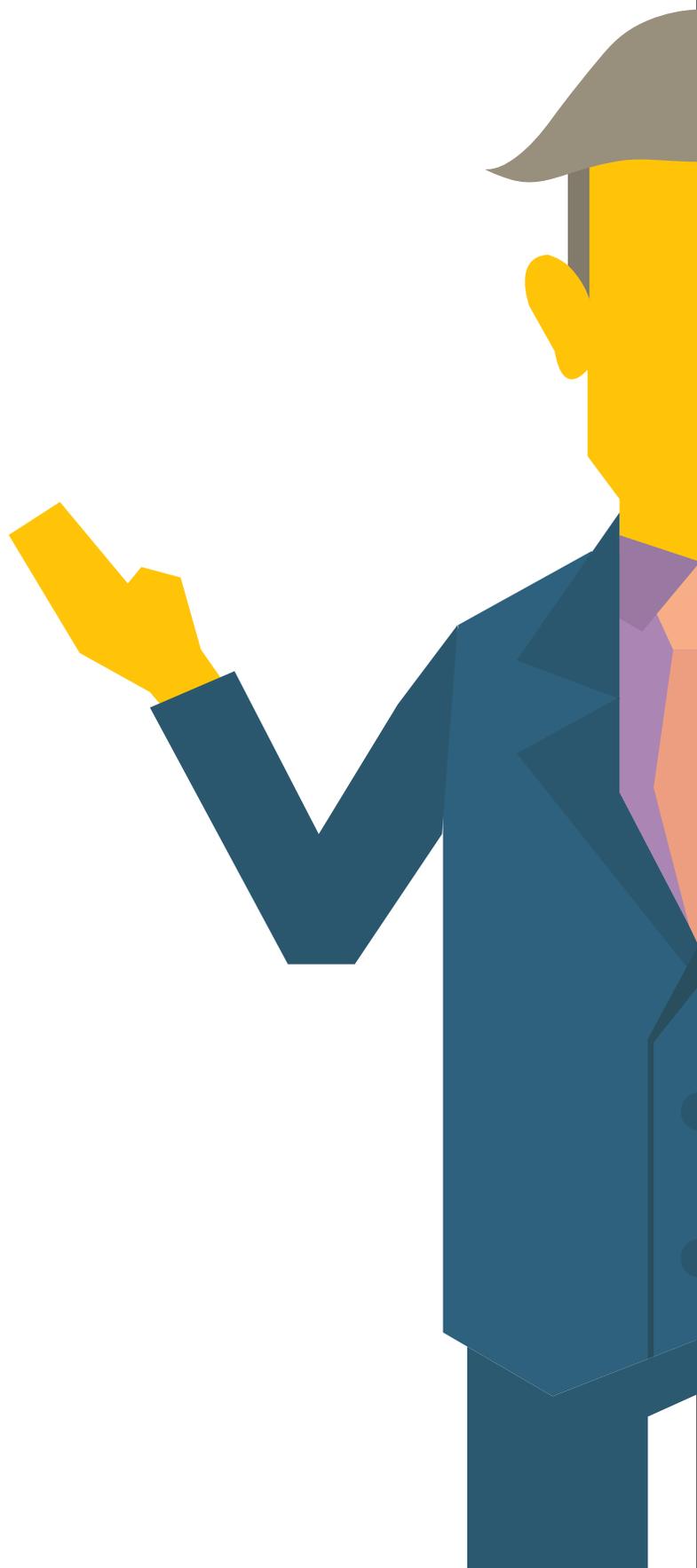
### 4.4.1 Líneas generales de diseño en esta segunda etapa

Luego de obtener los resultados de la autoevaluación, se decidió rediseñar dos nuevas propuestas, cuyas características respondiesen tanto a los objetivos planteados, como a la mejoría de los aspectos que resultaron deficientes en la visualización anterior.

El primero de los tres aspectos que se mejoró en las nuevas propuestas, fue el de dinamismo. En la etapa anterior, los materiales generados carecían de dinámica, así que en estas nuevas propuestas se decidió resolver este apartado mediante la animación de los textos e ilustraciones utilizados en la diagramación del documento.

Esta decisión encuentra su fundamento en el conocimiento adquirido durante el desarrollo del tema “Elementos u objetos virtuales de aprendizaje utilizados en la enseñanza a distancia”, el cual se menciona en el marco teórico.

Allí se explica que se hace necesario el uso de este tipo de herramientas para generar y mantener el interés del usuario en línea, lo cual es pertinente para el correcto desarrollo del proyecto. Tomando siempre en consideración la base teórica del capítulo 3, se decidió hacer uso del tipo de archivo SWF, el cual es capaz de





reproducirlas animaciones mencionadas, sin añadir un peso desorbitado al archivo que resulte contraproducente para el logro de los objetivos.

La legibilidad fue el segundo aspecto que se mejoró, el problema se resolvió usando una tipografía BentonSans a 13 pts. El porqué de tal decisión se debe a la comodidad de lectura que ofrece el estilo tipográfico, el cual sin aplicarle una gran dimensión de puntos, mantiene una legibilidad óptima para el tipo de material que se está realizando.

Finalmente, el aspecto de la conexión emocional con el insight y concepto creativo se resolvió con el uso de personajes, cuyas características fuesen consideradas poco convencionales para formar parte de un documento destinado a jóvenes universitarios, lo cual se adapta a la perfección con el concepto “cambio 180°”.

La primera propuesta presentara la ilustración de un pedagogo famoso, con características de estrella de rock, mientras que la segunda propuesta hará uso del Maestro Yoda. Esta última servirá para comprobar la veracidad de los argumentos dados por el ingeniero Claudio Sánchez, quien en un foro de TEDx Rosario, comento haberse interesado en conocimientos científicos y de razonamiento lógico, por medio de una serie televisiva.

## 4.4.2 Propuestas

**DOCENTE**  
Everardo Godoy

**MODULO 1: EDUCACIÓN**  
Nam ligni scient quo inus por mi, ea ipsam qui deit ut quae pellat bus. Nigur mintat unquam fugia sin necidatio. Buis, simporro odia consequatur aliquidam, viti he cora volupiam ne liqui sequam aut, officum, aut atque perit conquisa perentent sunt remque tur sandunt.

Facultad de Humanidades  
EDUCACIÓN VIRTUAL

**TIPOS DE EDUCACIÓN**

Educación Formal  
Educación no Formal  
Educación Informal

**EDUCACIÓN**

¿Y PARA TÍ?  
¿QUE ES LA EDUCACIÓN?

**LIMITES DE LA EDUCACIÓN**

Los límites en la educación de los niños.

**EDUCACIÓN**

**ETIMOLOGÍA**  
Etimológicamente el término educación proviene del latín educare, que quiere decir criar, alimentar, nutrir y educare que significa llevar a, hacer crecer. Inicialmente estas definiciones fueron aplicadas al cuidado y pastoreo de animales para luego llevar a la crianza y cuidado de los niños.

Platón (filósofo ateniense, discípulo de Sócrates) define la educación como un proceso de perfeccionamiento y embellecimiento del cuerpo y el alma. Este filósofo se encarga de destacar las tres funciones principales de la educación, que a pesar de haberse hecho hace más de 20 siglos, aún está vigente, estas funciones son:  
-La formación del ciudadano.  
-La formación del hombre virtuoso  
-La preparación para una profesión.

Gaonán Madarién, en su obra Ciencias de la Educación, señala tres sentidos como parte del proceso educativo: siendo el primero los llamados más media a la denominada educación francesa (pedagogía, educación religiosa, animación cultural, etc).

El segundo sentido es el de la educación como resultado de una acción que prepara a los jóvenes adaptándolos a la vida, más que a la preparación intelectual que reciben en las instituciones escolares formales. El tercer sentido al que hace referencia el autor se refiere a la retroalimentación que se da entre al menos dos individuos inmersos en el proceso educativo.

**DEFINICIÓN**  
Según Piagetras es templar el alma para las dificultades de la vida. Mientras que Platón dice que la educación es el proceso que permite al hombre tomar conciencia de la existencia de otra realidad, y más plena, a la que está llamada, de la que procede y hacia la que dirige. Por tanto "La educación es la desalienación, la ciencia es liberación y la filosofía es alumbramiento".

Aristóteles por su parte decía la educación es de carácter algo material y entiende que solo mediante la relación del individuo con otras personas se puede hacer un hombre: si esta relación es cualificada puede llegar a ser un buen hombre.

Piaget menciona que es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad. Por último, Kant dice que la educación, es un arte cuya pretensión central es la búsqueda de la perfección humana.

**IMPORTANCIA**  
Según Piagetras es templar el alma para las dificultades de la vida. Mientras que Platón dice que la educación es el proceso que permite al hombre tomar conciencia de la existencia de otra realidad, y más plena, a la que está llamada, de la que procede y hacia la que dirige. Por tanto "La educación es la desalienación, la ciencia es liberación y la filosofía es alumbramiento".

Aristóteles por su parte decía la educación es de carácter algo material y entiende que solo mediante la relación del individuo con otras personas se puede hacer un hombre: si esta relación es cualificada puede llegar a ser un buen hombre.

Piaget menciona que es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad. Por último, Kant dice que la educación, es un arte cuya pretensión central es la búsqueda de la perfección humana.

**MODALIDADES DE LA EDUCACIÓN**

**Educación presencial:** Es aquella que se da en un lugar y tiempo establecidos, está condicionada a la existencia de un lugar el cual debe prestar las condiciones adecuadas, de manera que se pueda permitir una comunicación directa entre los participantes y el facilitador.

**Educación a distancia:** Es un proceso formativo que utiliza diversos medios de comunicación como el correo electrónico, televisión, teléfono, Internet, videoconferencia y teleconferencia interactiva, para transmitir información y conocimientos de un medio a otro, este tipo de educación no tiene limitaciones por razones de espacio físico.

**Educación abierta:** Es un proceso interactivo en donde el estudiante puede seguir diferentes opciones a su propio ritmo. Promueve el desarrollo de la autorformación, independencia, individualización e interacción a través de la apropiación de contenidos específicos. Se centra en los materiales de aprendizaje impresos (textos, cuadernos de trabajo y guías de estudio).

**Educación virtual:** La educación virtual está basada en un modelo educativo cooperativo donde interactúan los participantes utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación, principalmente Internet y sus servicios asociados.

**DOCENTE**  
Yoda

**MODULO 1: EDUCACIÓN**

Nam ligs sciunt quo imus por mi, ea ispani qui detit ut quaebellat lio. Spubar munitat umquam fuga in medio. Iuse, sempore uba consequatur aliquidum, vbi te cora voluptatim ne liqui sequam atur, s'illo mi, autam perenti summa persequum sunt rem quibus anantur.

Facultad de Humanidades  
EDUCACIÓN VIRTUAL

**MODALIDADES DE LA EDUCACIÓN**

**Educación virtual:** La educación virtual está basada en un modelo educacional cooperativo, donde interactúan los participantes utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación, principalmente Internet y sus servicios asociados.

**Educación abierta:** Es un proceso flexivo de donde el estudiante puede seguir diferentes opciones a su propio ritmo. Promueve el desarrollo de la autoformación, independencia, individualización y personalización de los aprendizajes y contenidos educativos. Se centra en los materiales de aprendizaje impresos (textos, cuadernos de trabajo y guías de estudio).

**EDUCACIÓN**

Etimológicamente el término educación proviene del latín educare, que quiere decir criar, alimentar, nutrir y educare que significa llevar a "cacer al fin". Inicialmente estas definiciones fueron aplicadas al cuidado y pastoreo de animales para luego llevar a la crianza y cuidado de los niños.

Platón (filósofo griego, discípulo de Sócrates) define la educación como un proceso de perfeccionamiento y embellecimiento del cuerpo y el alma. Este filósofo se encargó de destacar las tres funciones principales de la educación, que a pesar de haberse hecho hechas más de 20 siglos, así está vigente estas funciones son:

- La formación del ciudadano;
- La formación del hombre virtuoso
- La preparación para una profesión.

Gaston Mialaret, en su obra Ciencias de la Educación, señala tres sentidos como parte del proceso educativo, siendo el primero los llamados más media o la denominada educación francesa (andragogía, educación religiosa, animación cultural, etc).

El segundo sentido es el de la educación como resultado de una acción que prepara a los jóvenes adaptándose a la vida, más que a la preparación intelectual que reciben en las instituciones educativas formales. El tercer sentido al que hace referencia el autor se refiere a la retroalimentación que se da entre al menos dos individuos inmersos en el proceso educativo.

**TIPOS DE EDUCACIÓN**

**EDUCACIÓN FORMAL**  
Es aquella que el individuo aprende de manera deliberada, metódica y organizada. Este tipo de educación se lleva a cabo en un lugar físico concreto, y como consecuencia de la misma se recibe una certificación.

La educación formal se encuentra reglamentada a partir de normas internas de la institución en la que se realiza. Además es de carácter planificado, es decir, no se produce de manera espontánea en lugares donde la misma está dada una planeación por parte de aquellos que la imparten. La educación formal se recibe en colegios, universidades, institutos, etc.

**EDUCACIÓN INFORMAL**  
Es aquella que el individuo aprende fuera del ámbito de las educaciones formal y no formal, y se distingue por ser de carácter permanente, espontáneo y no delimitado.

La educación informal es aquella que se produce en un contexto mucho menos estructurado que el escolar, y se basa en enseñanzas aprendidas en contextos no estructurados tales como en el hogar. La familia, el grupo de amistades, el club, etc, constituyen ejemplos de ámbitos donde la educación informal se presenta y es internalizada por la persona.

**EDUCACIÓN NO FORMAL**  
Recibe esta denominación debido a que, a diferencia de la anterior, esta clase de educación se produce fuera del ámbito oficial escolar y es de carácter optativo.

De todos modos, su propósito consiste en obtener distintos conocimientos y habilidades a partir de actividades formativas de carácter organizado y planificado.

**EDUCACIÓN**

**DEFINICIÓN**  
Según Pitágoras es templar el alma para las dificultades de la vida. Mientras que Platón dice que la educación es el proceso que permite al hombre tener conciencia de la existencia de otra realidad, y más plena, a la que está llamada, de la que procede y hacia la que dirige. Por tanto: "La educación es la desalienación, la ciencia es liberación y la filosofía es alumbramiento".

Aristóteles por su parte decía la educación es de carácter algo material y entiende que solo mediante la relación del individuo con otras personas se puede hacer un hombre; si esta relación es calificada puede llegar a ser un buen hombre.

Platón menciona que es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del primero, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad. Por último, Kant dice que la educación, es un arte cuya pretensión central es la búsqueda de la perfección humana.

**IMPORTANCIA**  
Según Pitágoras es templar el alma para las dificultades de la vida. Mientras que Platón dice que la educación es el proceso que permite al hombre tener conciencia de la existencia de otra realidad, y más plena, a la que está llamada, de la que procede y hacia la que dirige. Por tanto: "La educación es la desalienación, la ciencia es liberación y la filosofía es alumbramiento".

Aristóteles por su parte decía la educación es de carácter algo material y entiende que solo mediante la relación del individuo con otras personas se puede hacer un hombre; si esta relación es calificada puede llegar a ser un buen hombre.

Platón menciona que es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del primero, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad. Por último, Kant dice que la educación, es un arte cuya pretensión central es la búsqueda de la perfección humana.

**MODALIDADES DE LA EDUCACIÓN**

**ACADEMIA JEDI**

**Educación presencial:** Es aquella que se da en un lugar y tiempo establecidos, está condicionada a la existencia de un lugar el cual debe prestar las condiciones adecuadas, de manera que se pueda permitir una comunicación directa entre los participantes y el facilitador.

**Educación a distancia:** Es un proceso formativo que utiliza diversos medios de comunicación como el correo electrónico, televisión, teléfono, Internet, videoconferencia y teleconferencia interactiva, para transmitir información y conocimientos de un medio a otro, este tipo de educación no tiene limitaciones por razones de espacio físico.

### 4.4.3 Evaluación con pares

Para la realización de este ejercicio, se contó con la participación de 20 personas expertas en temas de diseño, las cuales evaluaron los siguientes aspectos:

- La propuesta refleja el insight.
- El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos.
- El diseño evidencia que se ha tomado en cuenta la característica del G.O.
- La línea de diseño es actual.
- La línea de diseño aporta elementos innovadores al tema.
- Comparado con casos análogos, el diseño atrae y retiene la atención.
- Las propuestas toman en cuenta las tecnologías pertinentes al tema.

Los resultados obtenidos en la primera propuesta fueron deficientes, esto se debe a causas como la alta carga de texto que poseían las diapositivas, y la poca creatividad que tenía según los pares con quienes se evaluó.

Como consecuencia, la evaluación mostro que esta propuesta no era la más pertinente para el logro de los objetivos.

En el caso de la segunda propuesta, los resultados obtenidos fueron positivos debido a que en su mayoría, los pares con quienes se evaluó la pieza gráfica determinaron como "satisfactorio" casi todos los ítems

puestos a prueba. Este resultado toma mayor interes, al considerar el origen de la idea argumentada con anterioridad, lo cual hace pensar que hacer uso de elementos icónicos del cine y televisión, puede ser una solución viable para el logro de los objetivos con pertinencia suficiente para conectar con el insight y concepto creativo desarrollados al inicio de este capítulo.

De todos los participantes, solo una persona se mostró en desacuerdo con la implementación del estilo utilizado, argumentando que este no ofrecía seriedad para el tratamiento de los contenidos.

### 4.4.4 Conclusiones de evaluación con pares

- Esta segunda evaluación ha determinado que la mejor propuesta para continuar trabajando es la segunda. Sin embargo aún deben corregirse aspectos como la carga de texto por diapositiva, y el uso de fondos oscuros para la presentación del texto, lo cual provoca ilegibilidad en algunas diapositivas.

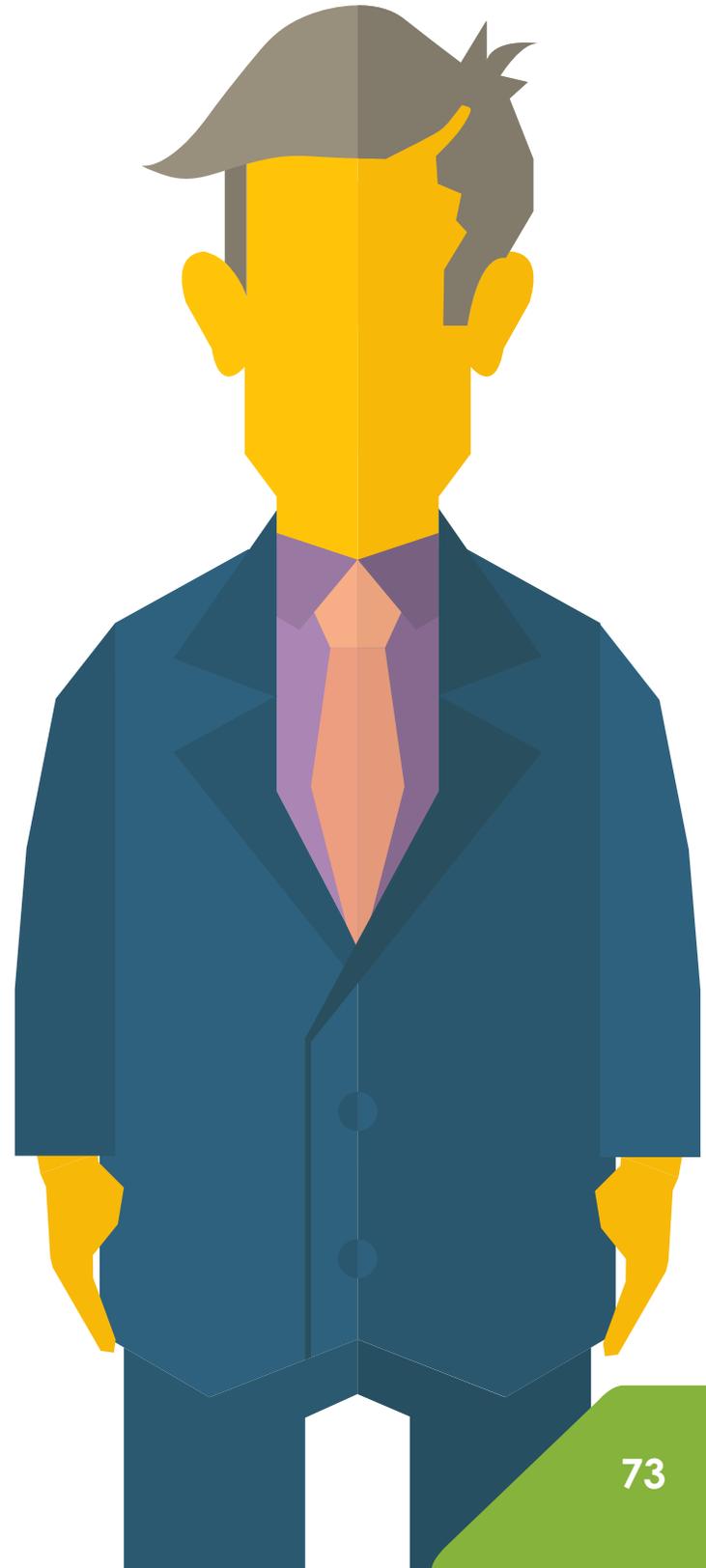
- Se deberá de usar una mayor variedad de personajes de otras franquicias para evitar que el material se vuelva monótono, y cause confusión en los estudiantes al hacerles creer que todos los módulos poseen una temática generalizada.

-Hasta el momento la teoría que surgió en base a los comentarios del expositor Claudio Sánchez, parecen brindar una solución pertinente y original al proyecto, sin embargo no se podrá tener certeza de que la idea es funcional, hasta no probarse con el grupo objetivo.

- El uso de archivos de tipo SWF, debe ser descartado pese a tener la aprobación de la institución, ya que se corre el riesgo de que algún usuario no pueda acceder al material por cuestiones de incompatibilidad, por lo tanto se deberá de buscar alguna forma de preservar las características de animación del archivo SWF, para aplicarse a un archivo PDF.

- Pese a no ser un punto discutido por los participantes, debe mencionarse que en el archivo se hizo uso de incrustación de videos. El problema con estos es que aumentaban en demasía el peso, lo cual podría tomarse como un posible ruido al momento en que el usuario accediera al material.

- Finalmente, una recomendación que dio uno de los participantes fue que se verificaran las leyes de derecho de autor, lo cual se hizo y se determinó que el uso de este tipo de personajes es viable, siempre y cuando sea para fines didácticos no lucrativos, y se distribuyan a través de una red privada.



## 4.5 Tercer nivel de visualización

### 4.5.1 líneas generales de diseño

Esta etapa determinara finalmente la vía a seguir en la resolución del proyecto. Para conseguir respuestas verídicas, a los entrevistados se les presentaron propuestas que poseían las mismas características en cuanto a densidad de contenidos, aspectos tipográficos, uso de botones interactivos y dinamismo mediante animaciones. La única excepción se hace en el estilo de presentación gráfico, ya que un documento servirá para corroborar la pertinencia que puede tener el uso de personajes del cine y televisión, mientras que el otro presenta un estilo más convencional.

Únicamente se aclara para esta etapa de visualización, se realizó un cambio de tipografía, ya que el manual de normas gráficas del programa de educación virtual así lo requería. Por lo tanto se pasó de utilizar el estilo BentonSans a Gotham, solamente se conservó el tamaño propuesto en la etapa anterior.



## 4.5.2 Propuestas

TIPOS DE EDUCACIÓN

Educación Formal  
Educación no Formal  
Educación Informal

Facultad de Humanidades

EDUCACIÓN VIRTUAL

Docente  
Maestro Yoda

modulo 1: educación  
Nam Ighi scēt quō imus por mi, es ipam qui dēt ut quae pēlab las.  
Ignatur miniat umquam fugia sin nestatio. Ibus, simporro

LIMITES DE LA EDUCACIÓN

Los límites en la educación de los niños.

Facultad de Humanidades

EDUCACIÓN VIRTUAL

**Educación:**  
Etimológicamente el término educación proviene del latín educare, que quiere decir criar, alimentar, nutrir y educere que significa llevar a, sacar afuera.

Platón (filósofo ateniense, discípulo de Sócrates) define la educación como un proceso de perfeccionamiento y embellecimiento del cuerpo y el alma. Este filósofo se encarga de destacar las tres funciones principales de la educación, que a pesar de haberse hecho hace más de 20 siglos, aun está vigente; estas funciones son:

- La formación del ciudadano.
- La formación del hombre virtuoso
- La preparación para una profesión

MODALIDADES DE LA EDUCACIÓN

Educación presencial: Es aquella que se da en un lugar y tiempo establecidos, está condicionada a la existencia de un lugar el cual debe prestar las condiciones adecuadas, de manera que se pueda permitir una comunicación directa entre los participantes y el facilitador.

Educación a distancia: Es un proceso formativo que utiliza diversos medios de comunicación como el correo electrónico, televisión, teléfono, Internet, videoconferencia y teleconferencia interactiva, para transmitir información y conocimientos de un medio a otro, este tipo de educación tiene limitaciones por razones de espacio físico.

Educación abierta: Es un proceso interactivo en donde el estudiante puede seguir diferentes opciones a su propio ritmo. Promueve el desarrollo de la autodirección, independencia, individualización e interacción a través del autoaprendizaje de contenidos específicos. Se centra en los materiales de aprendizaje impresos (libros, cuadernos de trabajo y guías de estudio).

Educación virtual: La educación virtual está basada en un modelo educacional cooperativo donde interactúan los participantes utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación, principalmente Internet y sus servicios asociados.

Facultad de Humanidades

EDUCACIÓN VIRTUAL

Gastón Mialaret, en su obra Ciencias de la Educación, señala tres sentidos como parte del proceso educativo; siendo el primero los llamados mas media o la denominada educación francesa (andragogía, educación religiosa, animación cultural), etc).

El segundo sentido es el de la educación como resultado de una acción que prepara a los jóvenes adaptándolos a la vida, más que a la preparación intelectual que reciben en las instituciones escolares formales.

El tercer sentido al que hace referencia el autor se refiere a la retroalimentación que se da entre al menos dos individuos inmersos en el proceso educativo.

**Docente**  
 Profesor Charles Xavier (Profesor X)

**módulo 2: Pedagogía**  
 Nam digni sciet quomius por m, ea ipsam qui delit ut quae pellab las.  
 Ignatur miniat umquam fugia sin nestatio, libus, simporro

Facultad de Humanidades  
 EDUCACIÓN VIRTUAL

**Sociología de la educación:**  
 Es una disciplina que utiliza los conceptos, modelos y teorías de la sociología para entender la educación en su dimensión social. Ha sido cultivada por los sociólogos que han tenido un interés creciente por la educación y por los pedagogos que han pasado de recurrir casi exclusivamente

**pedagogía como ciencia, arte y técnica:**  
 Se niega que la pedagogía sea un arte pero se confirma que la educación sí lo es. Arte "modo en que se hace o debe hacerse una cosa. Actividad mediante la cual el hombre expresa estéticamente

**disciplinas auxiliares de la pedagogía**  
**Psicopedagogía:**  
 La psicopedagogía es la disciplina aplicada que estudia los comportamientos humanos en situación de aprendizaje, como son: problemas en el aprendizaje y orientación vocacional.

En ella se interrelacionan la psicología evolutiva, la psicología del aprendizaje, la pedagogía, la sociología, la didáctica, la epistemología, la psicolingüística, la psicología cognitiva, entre otras.

Algunos de los autores más influyentes en este

ego, valentibus, por ejemplo, de la materia, de la ingeniería, todo.

**Lemus dice:** "la pedagogía tiene por objeto el estudio de la educación, ésta sí puede tener las características de una obra de arte, la educación es eminentemente activa y práctica, se ajusta a normas y reglas que constituyen los métodos y procedimientos, y por parte de una imagen o comprensión del mundo, de la vida y del hombre

**Neurociencia:**  
 El estudio biológico del cerebro es un área multidisciplinar que abarca muchos niveles de estudio, desde el puramente molecular hasta el específicamente conductual y cognitivo, pasando por el nivel celular (neuronas individuales), los ensambles y redes pequeñas de neuronas (como las columnas corticales) y los ensambles grandes

Facultad de Humanidades  
UNIVERSIDAD DE LOS RÍOS

**Fines de la educación:**  
Los fines de la educación son proporcionar a hombres y mujeres un mínimo de habilidades que necesitan y que les asegure una capacitación laboral que les permita abastecer sus necesidades, despertar interés y gusto por el conocimiento; hacerlos capaces de criticar, ponerse en contacto con las realizaciones culturales y morales de la humanidad y enseñarles a apreciarlas.

La formación en la fraternidad y la solidaridad que lleven a escuchar el clamor de los pobres y a

Facultad de Humanidades  
UNIVERSIDAD DE LOS RÍOS

**EDUCACIÓN VIRTUAL**

**Docente**  
Profesor Jirafales

**módulo 5: educación para la actualidad**  
Nam ligni scient quo imus por mi, ea ipsam qui delit ut quae pellab  
lus, ignatur minit at unquam fugia sin nestiatio, libus, simporro

Facultad de Humanidades  
UNIVERSIDAD DE LOS RÍOS

**Fines de la educación en la Constitución Política de la República:**  
La educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal.  
Se declaran de interés nacional la educación,

Facultad de Humanidades  
UNIVERSIDAD DE LOS RÍOS

**EL PARADIGMA HOLISTA**  
El Paradigma Holista

Facultad de Humanidades  
UNIVERSIDAD DE LOS RÍOS

**Fines de la educación en Ley de Educación Nacional:**

1. Proporcionar una educación basada en principios humanos, científicos, técnicos, culturales y espirituales que formen integralmente al educando, lo preparen para el trabajo, la convivencia social y le permitan el acceso a otros niveles de vida.
2. Cultivar y fomentar las cualidades físicas, intelectuales, morales, espirituales y cívicas de la población, basadas en su proceso histórico y en los valores de respeto a la naturaleza y a la persona humana.

### **4.5.3 Evaluación por el grupo objetivo y la institución**

Para esta tercera etapa de visualización, el material fue puesto a prueba mediante la técnica de entrevista. La muestra que se eligió para poner en práctica esta técnica fue de 9 personas, de las cuales 5 correspondían al grupo objetivo, mientras que las 4 restantes correspondían a expertos en el tema de la pedagogía.

Por qué se hizo esto, corresponde a la finalidad de obtener conclusiones más globales, ya que así se podrá determinar que piensan tanto las personas que están destinadas a ser usuarios del material, como la visión de aquellos que harán uso del material para impartir cátedra.

### **4.5.4 Conclusiones obtenidas en la evaluación hecha al grupo objetivo y la institución**

- El método utilizado en las entrevistas con ambas muestras (G.O. y organización), consistió en hacerles preguntas introductorias para determinar si su percepción hacia el curso era positiva o negativa, y que tanto podría afectar esto si en dado caso fuese negativa, especialmente al cursar la clase en modalidad E-learning.

- Los resultados mostraron mayoritariamente que los sujetos de prueba tenían una

percepción negativa hacia la clase, pero esta variaba en algunas ocasiones, ya que cierta cantidad de entrevistados aseguraron que la percepción hacia el tema podía ser determinada por la capacidad del catedrático para motivar o desmotivar a los alumnos, y en el caso de la modalidad E-learning aseguraron que todo dependía de la forma en que el material se les presentara.

- Ya planteadas todas las preguntas básicas, se procedió a realizar los cuestionamientos pertinentes a las propuestas gráficas. Las personas de la institución, el grupo objetivo y los expertos en el tema de la pedagogía determinaron la segunda propuesta como la más adecuada.

- Por qué la mayoría de los entrevistados tomaron esa decisión, se debe a que, según su percepción, el uso de personajes de la cultura popular es capaz de crear una conexión emocional con los usuarios, la cual genera un interés que se logra mantener a lo largo del material, gracias a la variedad de personajes utilizados, los cuales evitan que el documento se torne monótono.

- El único comentario negativo que dieron las personas al final de la entrevista, hablando específicamente de aquellos correspondientes al grupo objetivo, fue que el uso del Profesor Jirafales no era pertinente, ya que no fue capaz

de generar una conexión emocional altamente convencional. Probablemente el aspecto generacional tuvo incidencia en esta conclusión.

- Por lo tanto, se tomó la decisión de tener qué eliminar el uso de este personaje del documento y se mencionó a los entrevistados que su reemplazo podría ser el Maestro Splinter, al cual mostraron una mayor aceptación con solo escucharlo.

- Los aspectos que se evaluaron sobre el dinamismo e interactividad obtuvieron respuestas positivas, únicamente se dieron recomendaciones de no saturar el documento con el uso de animaciones para evitar distraer al usuario. En base a esa recomendación, se tomó la decisión de dejar diapositivas de respiro dentro del documento en la que no se incluya ningún efecto, ya que así se reduce la probabilidad de que el uso de animaciones resulte contraproducente para los objetivos planteados.

- Finalmente, el aspecto de la legibilidad si obtuvo resultados negativos en comparación a los demás, ya que el uso de la tipografía a 13 puntos para los cuerpos de texto resulto incómodo a la vista. La solución a este problema pasa por cambiar el tamaño de los cuerpos de texto, pasando de 13 a 15 puntos.





A stylized illustration of a room interior. The background is dark brown. On the right, there is a window with a dark brown frame and a light blue sky view. The window is divided into a 2x3 grid. Below the window, there is a dark brown silhouette of a tree. In the bottom right corner, there is a vertical lamp with a dark brown frame and a yellow glow. On the left side, there are some horizontal lines in white and grey, and a dark brown silhouette of a chair or bench.

# CAPÍTULO

---

# 05

## 5.1 Propuesta final de diseño

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

# FUNDAMENTOS DE LA PEDAGOGÍA

 FACULTAD DE ARQUITECTURA

Material desarrollado por Abdy Francisco Alvarado Castillo.  
En colaboración con la Facultad de Arquitectura y la Escuela de Diseño Gráfico USAC.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



### Bienvenido estudiante

Mi nombre es María y seré quien te acompañe a lo largo de este curso.

Antes de dar inicio con las lecciones, es mi deber informarte sobre el método de navegación de la guía didáctica.

Lo primero que debes saber es que en la esquina inferior derecha encontraras los iconos para pasar a la siguiente página, o regresar si así lo deseas.

A lo largo del documento encontraras más iconos, los cuales te explicare a continuación, así que por favor continua a la siguiente página, para explicarte la función de cada uno.





### Función de iconos dentro del documento

A continuación te presento formalmente todos los iconos que encontraras dentro de cada uno de los módulos y del documento mismo, he colocado al lado de cada uno, una breve descripción sobre la función que tienen en el documento.



Este icono servirá para regresar al índice del documento.



La flecha hacia la izquierda te llevara a la página anterior.



Te dirigirá hacia las instrucciones de los ejercicios por modulo que deberás realizar.



La flecha hacia la derecha te llevara a la página siguiente.



Este icono de casa te regresara al inicio del documento (portada).



Te ayudara a buscar dentro del documento. Iras a un submenú por modulo que enlistara los temas desarrollados.



### Pronto daremos inicio

Solo quiero comentarte que esta guía didáctica cuenta con 7 módulos, en los cuales se trataran temas pertinentes a los fundamentos de la pedagogía.

Sin embargo para hacer esto más interesante, decidí llamar a unos invitados especiales para que nos acompañen durante tu aprendizaje.

En cada módulo te encontraras con uno de ellos, pero tranquilo, yo siempre estaré por allí supervisando que todo se desarrolle como se debe.





**Te comento que también necesitaras conexión a internet**

La razón es que por cada módulo, encontraras unas diapositivas en las cuales al presionar un botón, serás dirigido hacia una página web que contiene un video con información complementaria sobre el tema en desarrollo.

Si no tienes conexión a internet tranquilo, los videos son solo un complemento.

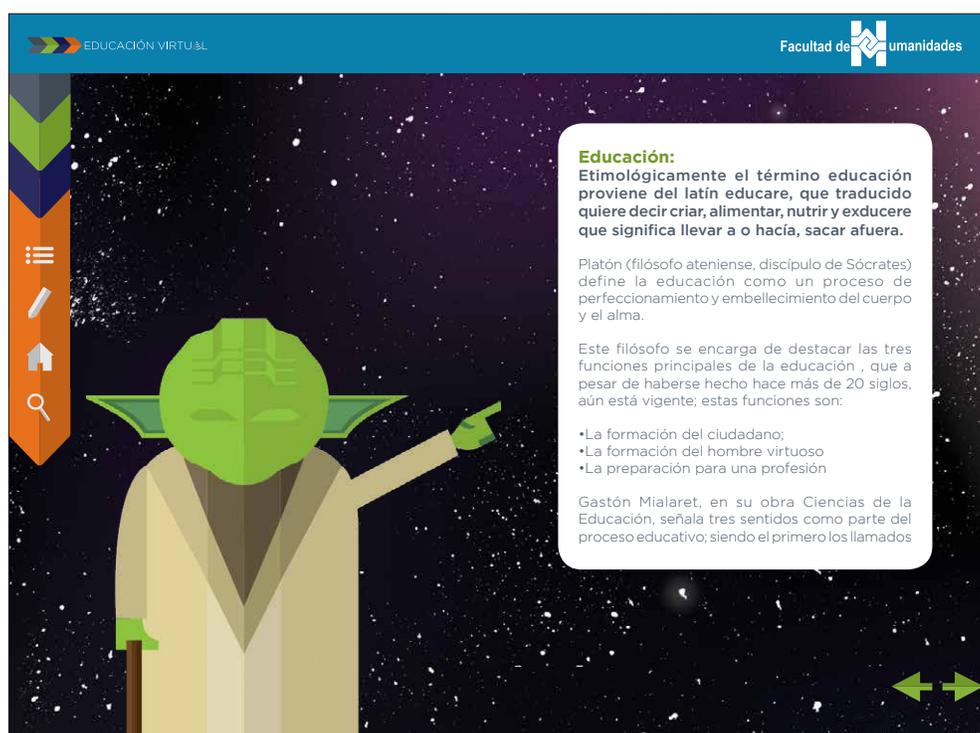


**¡Finalmente ha llegado el momento!**

Ahora solo debes presionar la opción que te corresponde para que puedas iniciar, y también para que puedas conocer a cada uno de nuestros invitados especiales.

- Módulo 1
- Módulo 2
- Módulo 3
- Módulo 4
- Módulo 5
- Módulo 6
- Módulo 7





EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

mass media o la denominada educación francesa (andragogía, educación religiosa, animación cultural, etc).

El segundo sentido es el de la educación como resultado de una acción que prepara a los jóvenes adaptándolos a la vida, más que a la preparación intelectual que reciben en las instituciones escolares formales.

El tercer sentido al que hace referencia el autor se refiere a la retroalimentación que se da entre al menos dos individuos inmersos en el proceso educativo.

EDUCACIÓN VIRTUAL

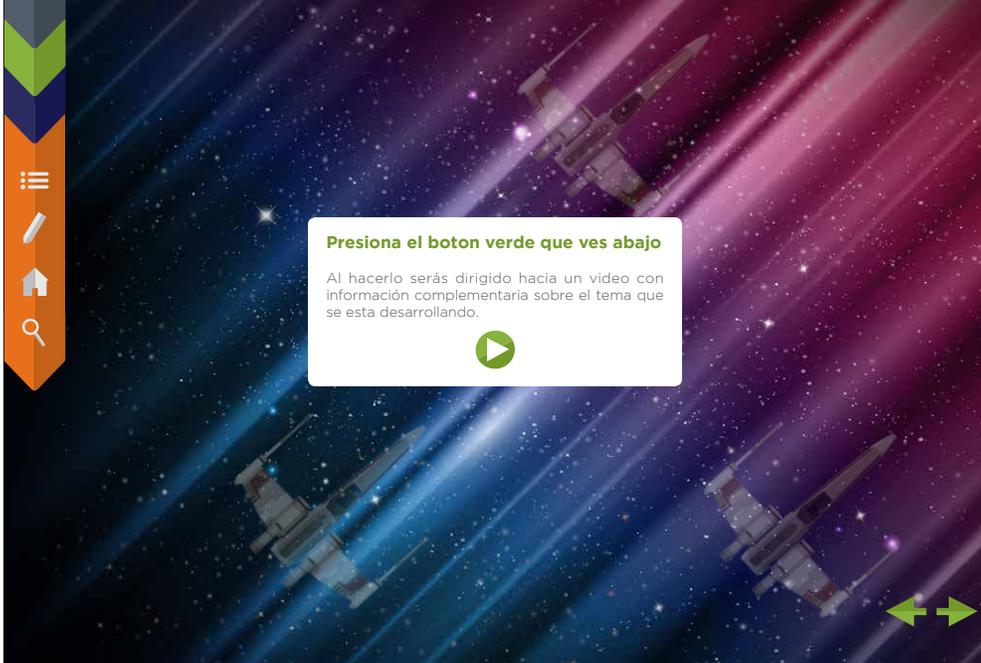
Facultad de Humanidades

**Importancia de la educación**

**El educar a una sociedad para la vida, constituye un complejo, arduo y difícil trabajo al ser un deber fundamental para el hombre**

Al borde de una sociedad cada vez más compleja que necesita jóvenes mayormente preparados, consientes, con ideales y valores bien definidos, siendo capaces de afrontar los retos del presente y del futuro con una identidad segura y propia de una buena cultura.

La civilización está basada en la trasmisión del conocimiento de persona a persona y de una generación a otra. Sin la preservación del conocimiento, cada persona y cada generación tendrían que comenzar desde cero.





**Modalidades de la educación**

**Educación presencial:**

Es aquella que se da en un lugar y tiempo establecidos, está condicionada a la existencia de un lugar el cual debe prestar las condiciones adecuadas, de manera que se pueda permitir una comunicación directa entre los participantes y el facilitador.



**Educación a distancia:**

Es un proceso formativo que utiliza diversos medios de comunicación como el correo electrónico, televisión, teléfono, Internet, videoconferencia y teleconferencia interactiva), para transmitir información y conocimientos de un medio a otro, este tipo de educación no tiene limitaciones por razones de espacio físico.



**Educación virtual:**

La educación virtual está basada en un modelo educacional cooperativo donde interactúan los participantes utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación, principalmente Internet y sus servicios asociados.



**Educación abierta:**

Es un proceso interactivo en donde el estudiante puede seguir diferentes opciones a su propio ritmo. Promueve el desarrollo de la autoformación, independencia, individualización e interacción a través del autoaprendizaje de contenidos específicos. Se centra en los materiales de aprendizaje impresos (textos, cuadernos de trabajo y guías de estudio).





**¡Espero que estés aprendiendo mucho junto a nuestro invitado!**

**Recuerda:**  
Siempre debes buscar más información por tu cuenta para complementar los contenidos que se te presentan en el material y así tener un mejor aprendizaje.



**Límites de la educación:**  
El establecimiento de límites es importante ya que éstos ayudan a formar la identidad personal de los jóvenes.

Una persona tiene una identidad definida cuando sabe quién es y quién no es, cuando sabe lo que piensa, siente y quiere. Pero al mismo tiempo, sabiendo esto sabe lo que no piensa, lo que no siente y lo que no quiere, lo que no puede y lo que no debe.

Es bueno ir vislumbrando esto desde chicos. La vida muchas veces nos dice no y, si no sabemos aceptarlo, viviremos resentidos.



- ☰
- ✍️
- 🏠
- 🔍

Tenemos que reencontrar el sentido de educar en los límites. Y a ello tal vez nos ayude el recordar por qué los límites hacen bien y son educativos, y en qué sentido contribuyen a lograr la madurez psicológica.

Se ha afirmado que "El límite es el valor identificador de cada persona, es su nombre". (Barrionuevo, M. S. Psicología en áreas de normalidad)

⬅️ ➡️

- ☰
- ✍️
- 🏠
- 🔍

**Presiona el boton verde que ves abajo**

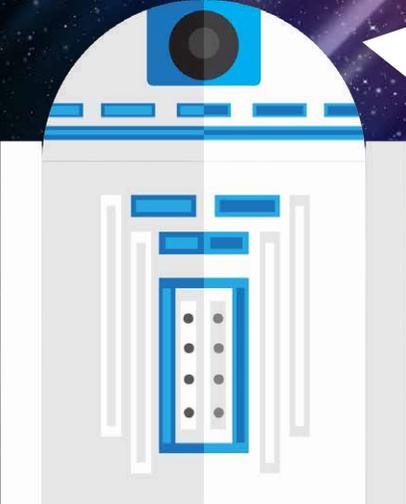
Al hacerlo serás dirigido hacia un video con información complementaria sobre el tema que se esta desarrollando.

▶️

⬅️ ➡️

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**Posibilidades de la educación**  
Las posibilidades educativas que encontramos, tiene unas características que las hacen un proceso siempre positivo.

Por ello les ofrece a los padres gran potencial de apoyar a sus hijos en su buen desarrollo, esto lo podemos identificar en su objetivo, que es la modificación del ser humano dirigiéndolo siempre hacia su mejoramiento, es una acción de formación perfecta, basada en una acción voluntaria y constante, busca desarrollar tres capacidades importantes como son: inteligencia, voluntad y libertad.

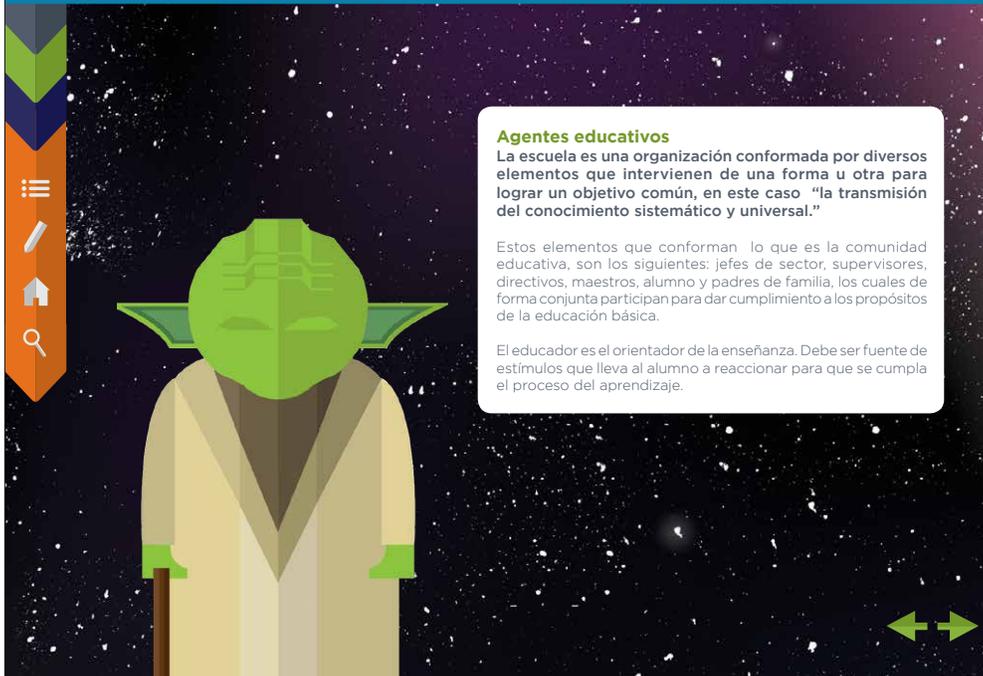
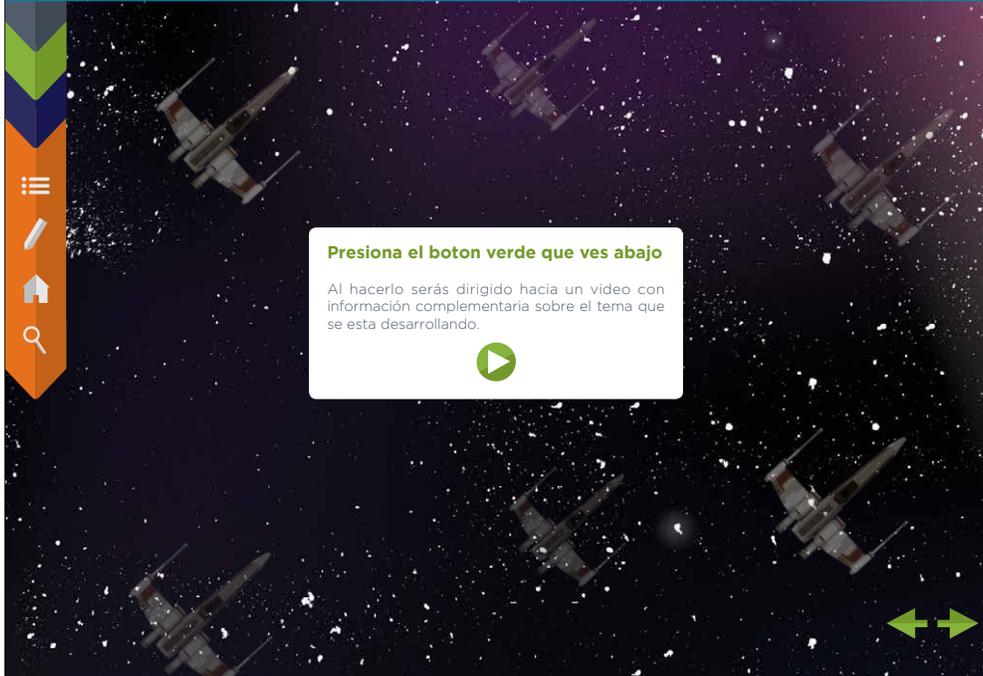
EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



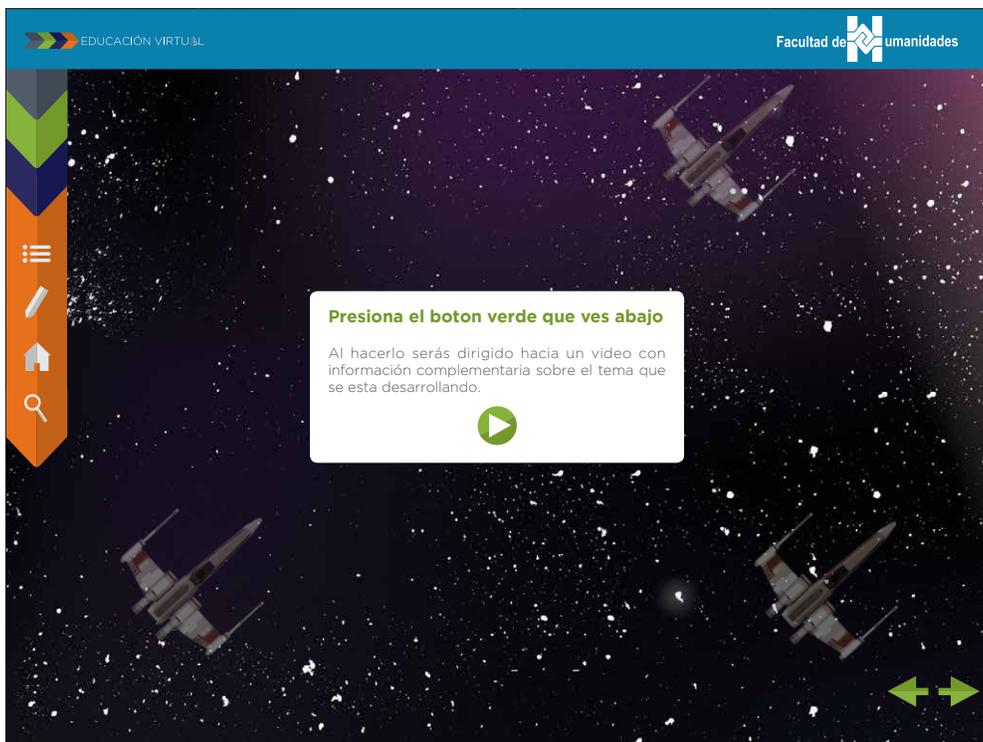
**Diferencias entre educación e instrucción**  
Cuando hablamos del concepto instrucción, en el proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolla en el aula, estamos hablando, de forma específica, de la transmisión de conocimientos.

Por medio de la instrucción en clases, el maestro va formando y desarrollando habilidades, destrezas y hábitos en el alumno. Cuando nos referimos al alcance del concepto educación estamos hablando de la forma en que podemos lograr éxitos en el desarrollo de los sentimientos, convicciones, voluntad y el carácter del alumno, estamos hablando de que el profesor debe concentrar su atención en la formación de la personalidad del estudiante.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



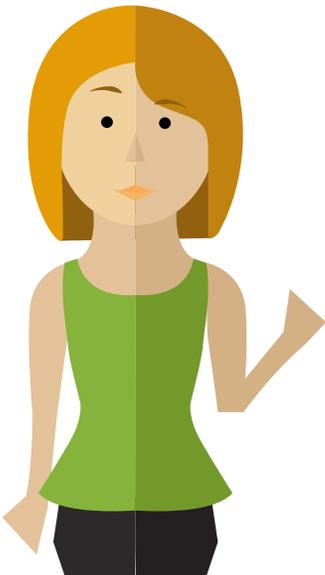
**Presiona el boton verde que ves abajo**

Al hacerlo serás dirigido hacia un video con información complementaria sobre el tema que se esta desarrollando.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**¡Recuerda!**

Puedes consultar cualquier duda que tengas a cualquiera de los siguientes correos, dependiendo de tu sección claro.

- [Pedagogia.usac.seccion.a@gmail.com](mailto:Pedagogia.usac.seccion.a@gmail.com)
- [Pedagogia.usac.seccion.b@gmail.com](mailto:Pedagogia.usac.seccion.b@gmail.com)
- [Pedagogia.usac.seccion.c@gmail.com](mailto:Pedagogia.usac.seccion.c@gmail.com)
- [Pedagogia.usac.seccion.d@gmail.com](mailto:Pedagogia.usac.seccion.d@gmail.com)





### ¡Ha llegado la hora de ponernos a trabajar!

En base al contenido que has leído necesito que hagas un estudio comparativo de las teorías de Edgar Morin, Vigosky y Edgar Valerla. Recuerda que tanto el trabajo de investigación que hagas, como el glosario que construyas también tiene punteo, a continuación te describo como el punteo de cada actividad.

- Estudio comparativo /5 pts
- Glosario de contenido /1 pt
- Investigación /2 pts

Recuerda que estos ejercicios debes subirlos al campus virtual en el espacio que habilitara tu catedrático.



### ¿Buscabas algo?

A continuación veras el listado de temas tratados en este módulo, esto te ayudara a buscar la información que necesites de forma más rápida, solo haz click en el botón que está a lado de cada tema.

- Etimología, definición, importancia
- Tipos de educación
- Modalidades de la educación
- Limitaciones de la educación
- Posibilidades de la educación
- Diferencias entre instrucción y educación
- Agentes educativos

**Facultad de Humanidades**

**EDUCACIÓN VIRTUAL**

**Invitado especial**  
 Profesor Charles Xavier (Profesor X)

**Modulo 2: pedagogía**  
 Bienvenido estudiante, no te asustes de escuchar mi voz en tu cabeza, solo estoy usando mis poderes telepáticos para informarte sobre algunos de los temas que hablaremos, estos van desde lo básico como definición e importancia, hasta cosas más profundas como las divisiones pedagógicas.

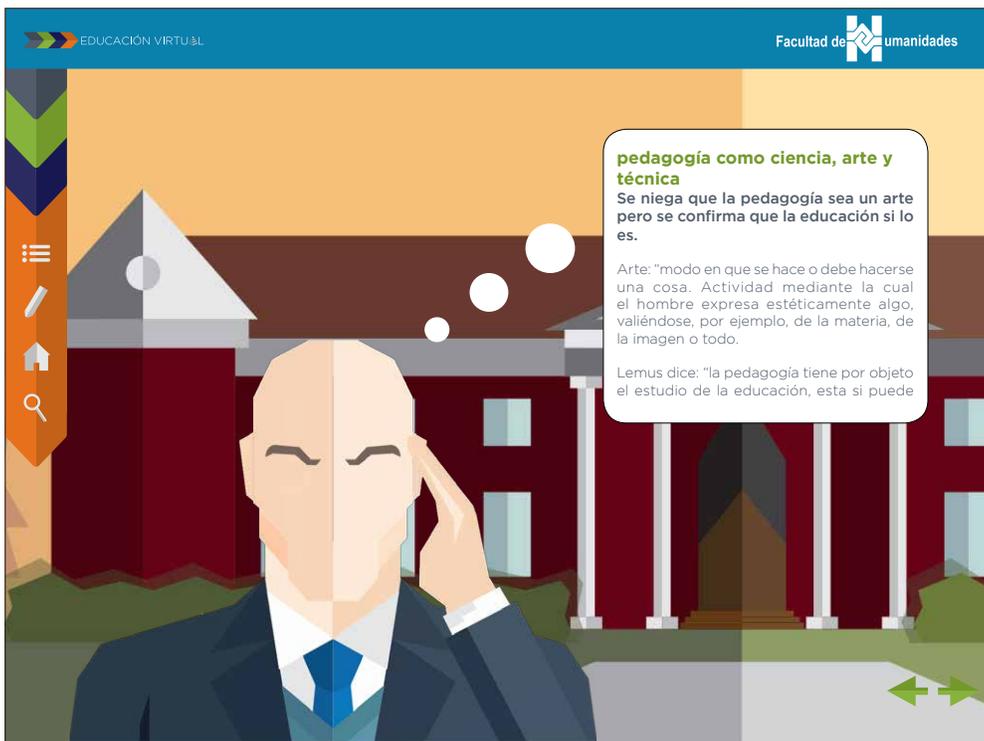
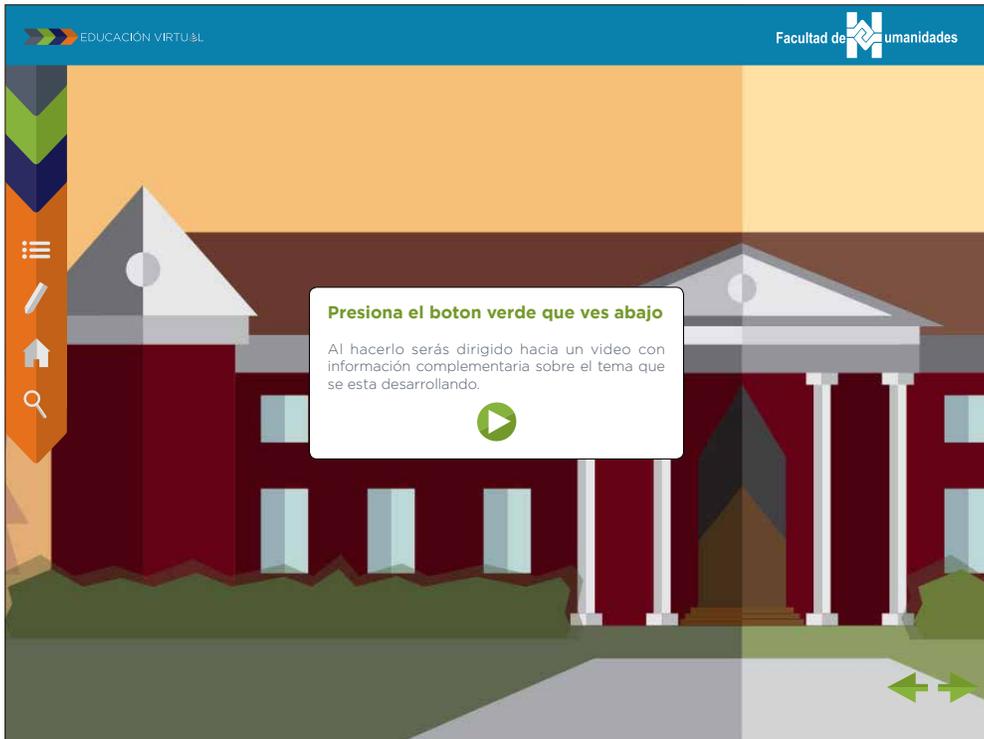
**EDUCACIÓN VIRTUAL**

**Facultad de Humanidades**

**Pedagogía**  
 La palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo paidagógos.

Este término estaba compuesto por paidos ("niño") y gogía ("conducir" o "llevar"). Por lo tanto, el concepto hacía referencia al esclavo que llevaba a los niños a la escuela.

En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

tener las características de una obra de arte, la educación es eminentemente activa y práctica.

Se ajusta a normas y reglas que constituyen los métodos y procedimientos, y por parte de una imagen o comprensión del mundo, de la vida y del hombre para crear o modelar una criatura humana bella.

Quando la educación es bien concebida y practicada también constituye un arte complicado y elevado, pues se trata de una obra creadora donde el artista, esto es, el maestro, debe hacer uso de su amor, inspiración, sabiduría y habilidad".

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Presiona el boton verde que ves abajo**

Al hacerlo serás dirigido hacia un video con información complementaria sobre el tema que se esta desarrollando.

EDUCACIÓN VIRTUAL

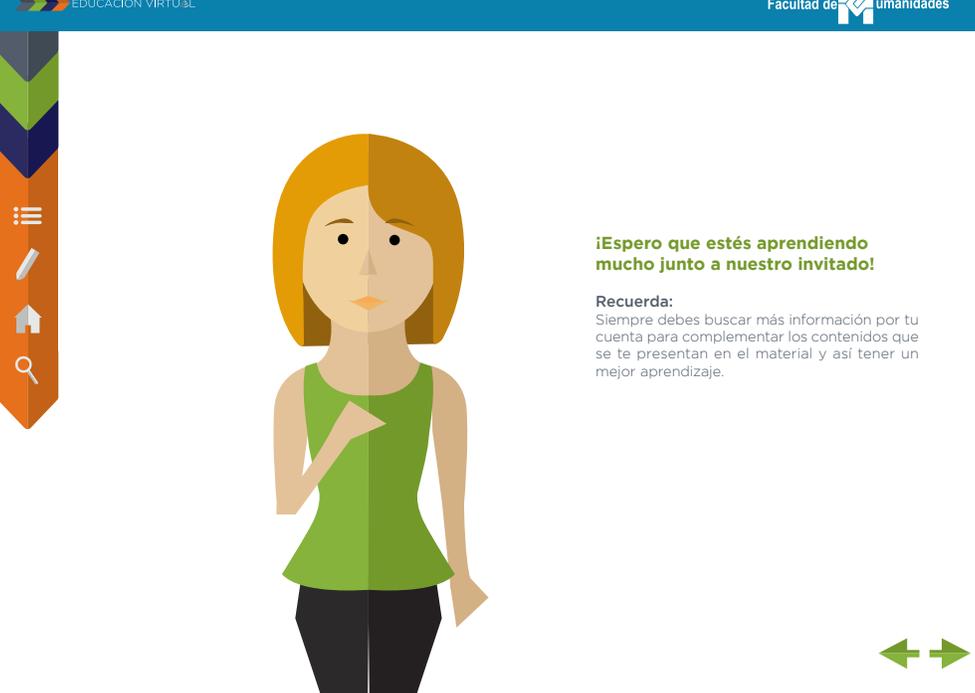
Facultad de Humanidades



Por técnica, según el diccionario Kapelusz de la lengua española entendemos, un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o arte. La pedagogía puede, perfectamente y sin ningún problema ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**¡Espero que estés aprendiendo mucho junto a nuestro invitado!**

**Recuerda:**  
Siempre debes buscar más información por tu cuenta para complementar los contenidos que se te presentan en el material y así tener un mejor aprendizaje.

### Campos de acción de la pedagogía

El campo de acción de un pedagogo es muy amplio, va desde el diseño, implementación y evaluación curricular, la docencia, la investigación e intervención educativa, la intervención psicopedagógica, la intervención socioeducativa, la comunicación educativa hasta la pedagogía social.



### Divisiones de la pedagogía

**Pedagogía normativa:**  
Establece normas, reflexiona, teoriza y orienta el hecho educativo, es eminentemente teórica y se apoya en la filosofía.

**Pedagogía descriptiva:**  
Estudia el hecho educativo tal como ocurre en la realidad, narración de acontecimientos culturales o a la indicación de elementos que pueden intervenir en la práctica educativa.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Pedagogía psicológica:**  
Se sitúa en el terreno educativo y se vale de las herramientas psicológicas para la transmisión de los conocimientos.

**Pedagogía teológica:**  
Es la que se apoya en la verdad revelada inspirándose en lo que es la concepción del mundo.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Presiona el boton verde que ves abajo**

Al hacerlo serás dirigido hacia un video con información complementaria sobre el tema que se esta desarrollando.



**iRecuerda!**

Puedes consultar cualquier duda que tengas a cualquiera de los siguientes correos, dependiendo de tu sección claro.

- Pedagogia.usac.seccion.a@gmail.com
- Pedagogia.usac.seccion.b@gmail.com
- Pedagogia.usac.seccion.c@gmail.com
- Pedagogia.usac.seccion.d@gmail.com



**iHa llegado la hora de ponernos a trabajar!**

En base al contenido que has leído necesito que hagas una síntesis de los textos de la guía, como de aquellos autores que hayas buscado por cuenta propia.

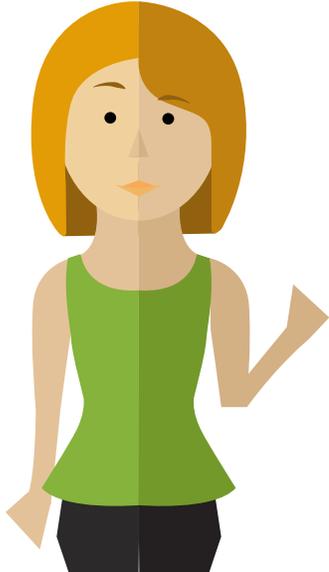
También necesitare que hagas aportes al foro que tu catedrático habilite, y finalmente tendrás que participar en una mesa redonda con el tema central de: pedagogía como ciencia.

- Síntesis /3 pts
- Aportes al foro /3 pts
- Glosario de contenido /1 pt
- Investigación /2 pts

Recuerda que estos ejercicios debes subirlos al campus virtual en el espacio que habilite tu catedrático, y en el caso del foro y la mesa redonda, estar atentos para cuando se habilite el espacio.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**¿Buscabas algo?**

A continuación veras el listado de temas tratados en este módulo, esto te ayudara a buscar la información que necesites de forma más rápida, solo haz click en el botón que está a lado de cada tema.

- Etimología, definición, importancia
- Pedagogía como ciencia, arte y técnica
- Campos de acción de la pedagogía
- Divisiones de la pedagogía

Facultad de Humanidades

EDUCACIÓN VIRTUAL

**Invitado especial**  
Doctor Emmet Brown

**Modulo 3: disciplinas auxiliares de la pedagogía**

Saludos futuro pedagogo, recibí el mensaje de María y volví del futuro para enseñarte conocimientos importantes que te serán de mucha utilidad como psicopedagogía, eco pedagogía, didáctica, etc. Así que demos inicio.



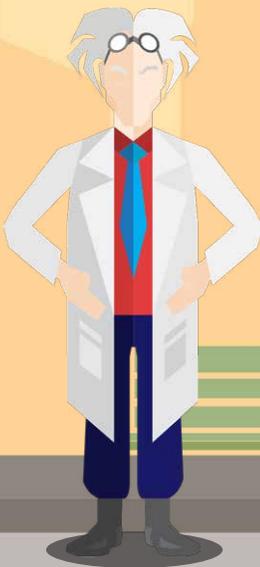
**Disciplinas auxiliares de la pedagogía**

**Psicopedagogía:**  
La psicopedagogía es la disciplina aplicada que estudia los comportamientos humanos en situación de aprendizaje, como son: problemas en el aprendizaje y orientación vocacional.

En ella se interrelacionan la psicología evolutiva, la psicología del aprendizaje, la pedagogía, la sociología, la didáctica, la epistemología, la psicolingüística, la psicología cognitiva, entre otras.

Algunos de los autores más influyentes en este campo son: Jean Piaget (teoría psicogenética), Ausubel (teoría del aprendizaje significativo), Jerome Bruner (metáfora del andamiaje) y Lev Vygotski (teoría socio histórica).

**Eco pedagogía:**  
Entendida como un movimiento social y político preocupado por una pedagogía para el desarrollo sustentable. Este movimiento surge de la sociedad civil, organizaciones, los educadores, ecologistas, trabajadores preocupados por el medio ambiente.



**Didáctica:**  
Es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. Díaz Barriga la define como: una disciplina teórica, histórica y política.



**¡Espero que estés aprendiendo mucho junto a nuestro invitado!**

**Recuerda:**  
Siempre debes buscar más información por tu cuenta para complementar los contenidos que se te presentan en el material y así tener un mejor aprendizaje.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Sociología de la educación:**  
Es una disciplina que utiliza los conceptos, modelos y teorías de la sociología para entender la educación en su dimensión social. Ha sido cultivada por los sociólogos que han tenido un interés creciente por la educación y por los pedagogos que han pasado de recurrir casi exclusivamente a la psicología, a un equilibrio entre ésta y la sociología que podría ayudarnos a cambiar de parecer de la vida.

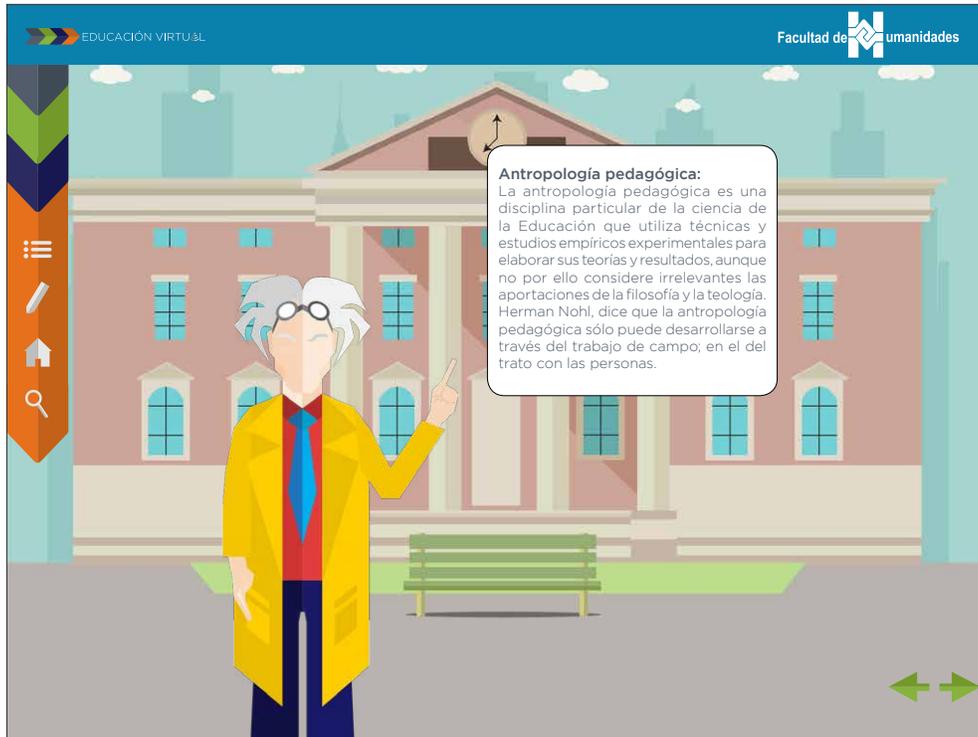
EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Filosofía de la educación:**  
La Filosofía de la Educación pretende una comprensión fundamental, sistemática y crítica del hecho educativo. Este carácter específicamente filosófico de la asignatura, distinto del que ofrece una Teoría General de la Educación, debe despertar en el estudiante un claro asombro investigador, una perplejidad.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**Antropología pedagógica:**  
La antropología pedagógica es una disciplina particular de la ciencia de la Educación que utiliza técnicas y estudios empíricos experimentales para elaborar sus teorías y resultados, aunque no por ello considere irrelevantes las aportaciones de la filosofía y la teología. Herman Nohl, dice que la antropología pedagógica sólo puede desarrollarse a través del trabajo de campo, en el del trato con las personas.

EDUCACIÓN VIRTUAL

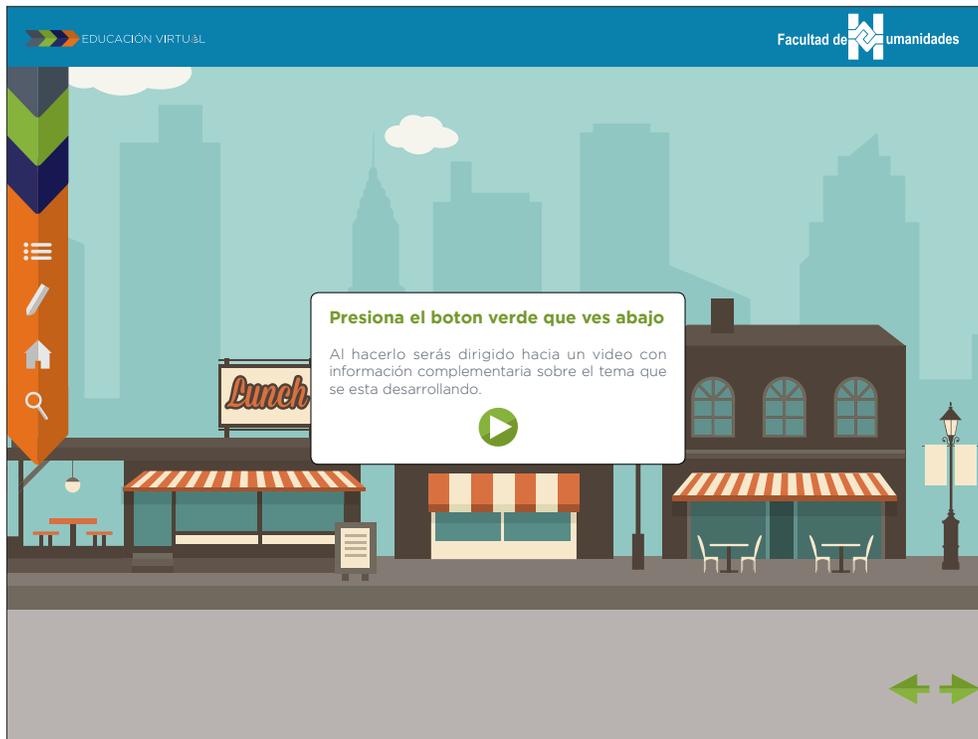
Facultad de Humanidades



**Neurociencia:**  
El estudio biológico del cerebro es un área multidisciplinar que abarca muchos niveles de estudio, desde el puramente molecular hasta el específicamente conductual y cognitivo, pasando por el nivel celular (neuronas individuales), los ensambles y redes pequeñas de neuronas (como las columnas corticales) y los ensambles grandes (como los propios de la percepción visual) incluyendo sistemas como la corteza cerebral o el cerebelo, e incluso, el nivel más alto del Sistema Nervioso.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**Presiona el boton verde que ves abajo**

Al hacerlo serás dirigido hacia un video con información complementaria sobre el tema que se esta desarrollando.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**iRecuerda!**

Puedes consultar cualquier duda que tengas a cualquiera de los siguientes correos, dependiendo de tu sección claro.

- [Pedagogía.usac.seccion.a@gmail.com](mailto:Pedagogia.usac.seccion.a@gmail.com)
- [Pedagogía.usac.seccion.b@gmail.com](mailto:Pedagogia.usac.seccion.b@gmail.com)
- [Pedagogía.usac.seccion.c@gmail.com](mailto:Pedagogia.usac.seccion.c@gmail.com)
- [Pedagogía.usac.seccion.d@gmail.com](mailto:Pedagogia.usac.seccion.d@gmail.com)





### ¡Ha llegado la hora de ponernos a trabajar!

En base al contenido que has leído necesito que hagas un mapa conceptual sobre el tema del módulo.

Luego quiero que escribas comentarios respecto a la temática.

No te olvides de incluir el glosario y las pruebas de que investigaste el tema.

- Mapa conceptual /4 pts
- Comentarios /3 pts
- Glosario de contenido /1 pt
- Investigación /2 pts

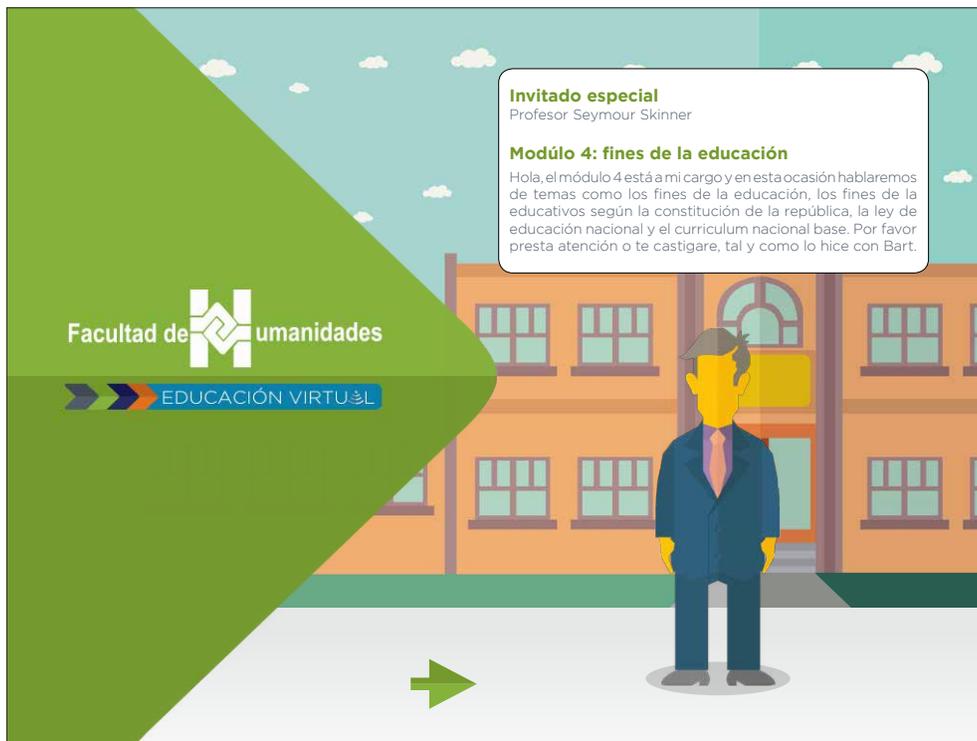
Recuerda que estos ejercicios debes subirlos al campus virtual en el espacio que habilitara tu catedrático.

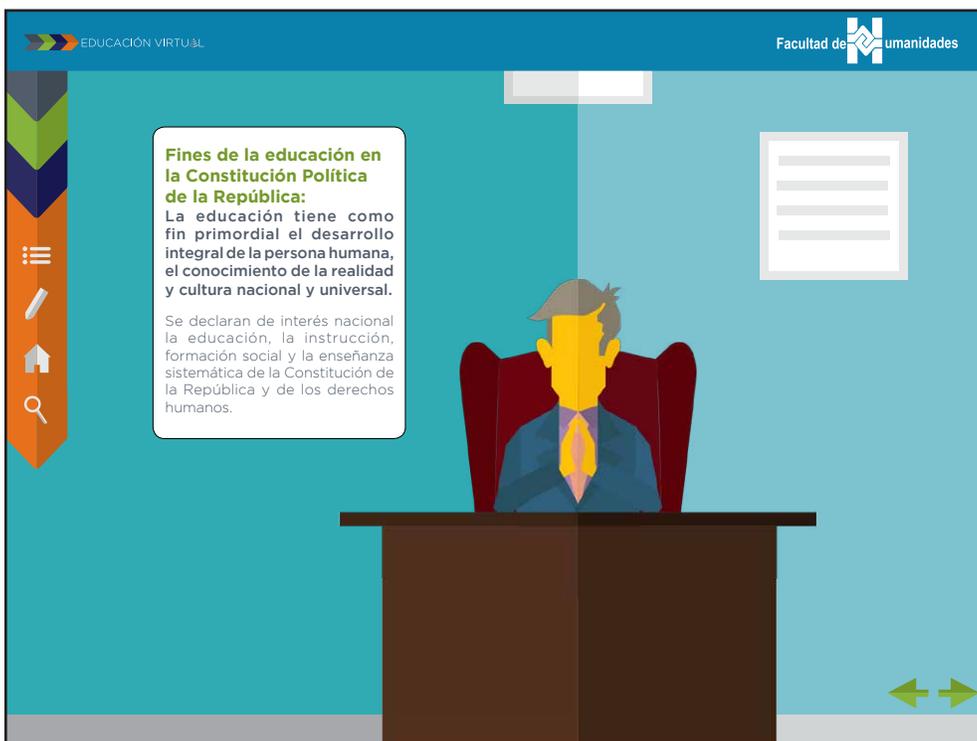
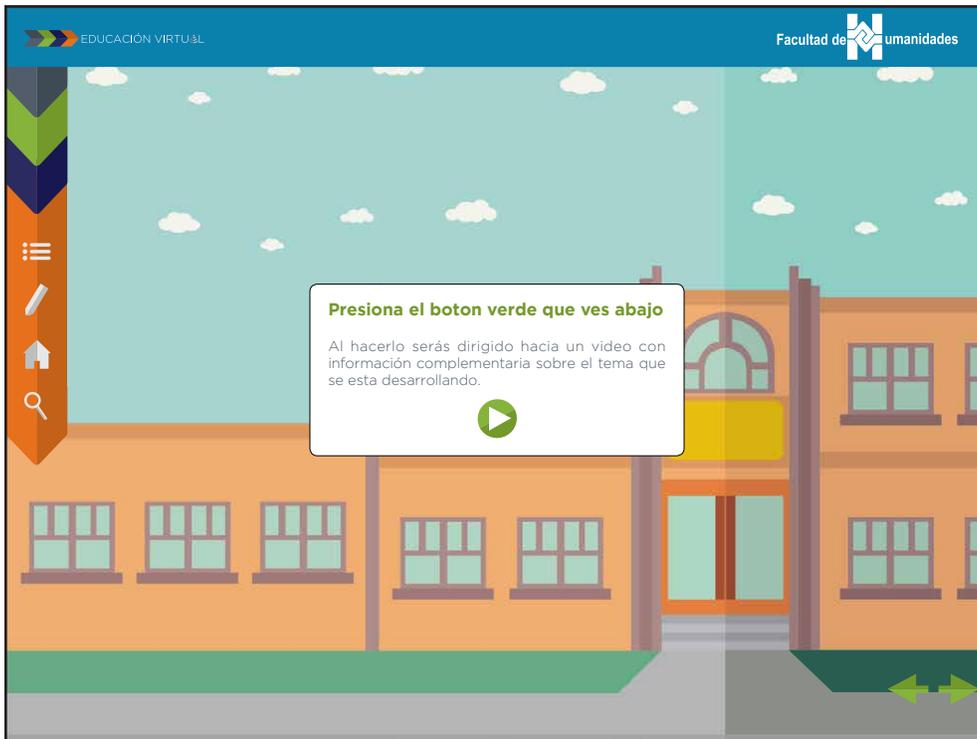


### ¿Buscabas algo?

A continuación veras el listado de temas tratados en este módulo, esto te ayudara a buscar la información que necesites de forma más rápida, solo haz click en el botón que está a lado de cada tema.

- Psicopedagogía
- Eco pedagogía
- Didáctica
- Sociología de la educación
- Filosofía de la educación
- Antropología pedagógica
- Neurociencia





EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**Fines de la educación en Ley de Educación Nacional:**

1. Proporcionar una educación basada en principios humanos, científicos, técnicos, culturales y espirituales que formen integralmente al educando, lo preparen para el trabajo, la convivencia social y le permitan el acceso a otros niveles de vida.
2. Cultivar y fomentar las cualidades físicas, intelectuales, morales, espirituales y cívicas de la población, basadas en su proceso histórico y en los valores de respeto a la naturaleza y a la persona humana.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**Presiona el boton verde que ves abajo**

Al hacerlo serás dirigido hacia un video con información complementaria sobre el tema que se esta desarrollando.





**¡Espero que estés aprendiendo mucho junto a nuestro invitado!**

**Recuerda:**  
Siempre debes buscar más información por tu cuenta para complementar los contenidos que se te presentan en el material y así tener un mejor aprendizaje.



3. Fortalecer en el educando, la importancia de la familia como núcleo básico social y como primera y permanente instancia educadora.

4. Formar ciudadanos con conciencia crítica de la realidad guatemalteca en función de su proceso histórico para que asumiéndola participen activa y responsablemente en la búsqueda de soluciones económicas, sociales, políticas, humanas y justas.

5. Impulsar en el educando el conocimiento de la ciencia y la tecnología moderna como medio para preservar su entorno ecológico o modificarlo planificadamente en favor del hombre y la sociedad.

6. Promover la enseñanza sistemática de la Constitución Política de la República, el fortalecimiento de la defensa y respeto a los Derechos Humanos y a la Declaración de los Derechos del Niño.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



7. Capacitar e inducir al educando para que contribuya al fortalecimiento de la auténtica democracia y la independencia económica, política y cultural de Guatemala dentro de la comunidad internacional.

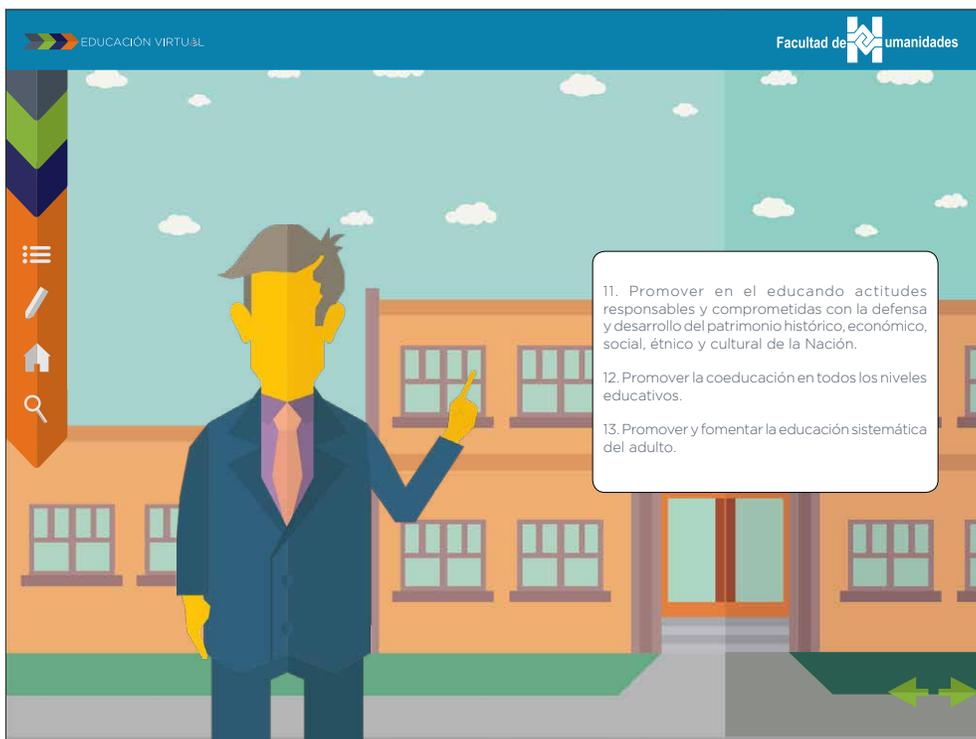
8. Fomentar en el educando un completo sentido de la organización, responsabilidad, orden y cooperación, desarrollando su capacidad para superar sus intereses individuales en concordancia con el interés social.

9. Desarrollar una actitud crítica e investigativa en el educando para que pueda enfrentar con eficiencia los cambios que la sociedad le presenta.

10. Desarrollar en el educando aptitudes y actitudes favorables para actividades de carácter físico, deportivo y estético.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



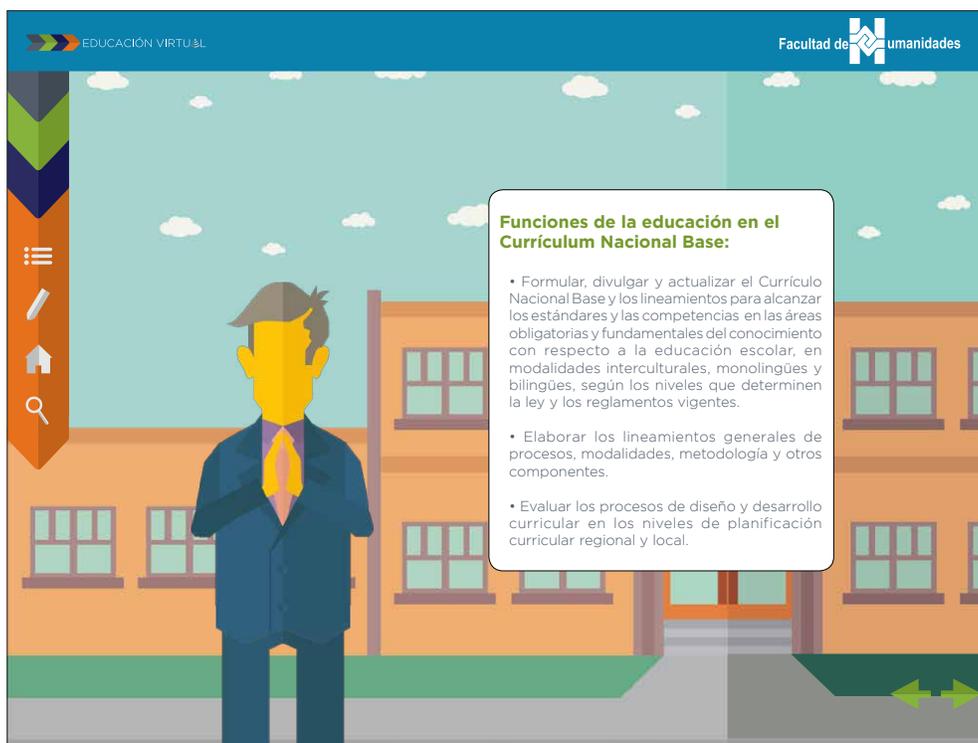
11. Promover en el educando actitudes responsables y comprometidas con la defensa y desarrollo del patrimonio histórico, económico, social, étnico y cultural de la Nación.

12. Promover la coeducación en todos los niveles educativos.

13. Promover y fomentar la educación sistemática del adulto.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

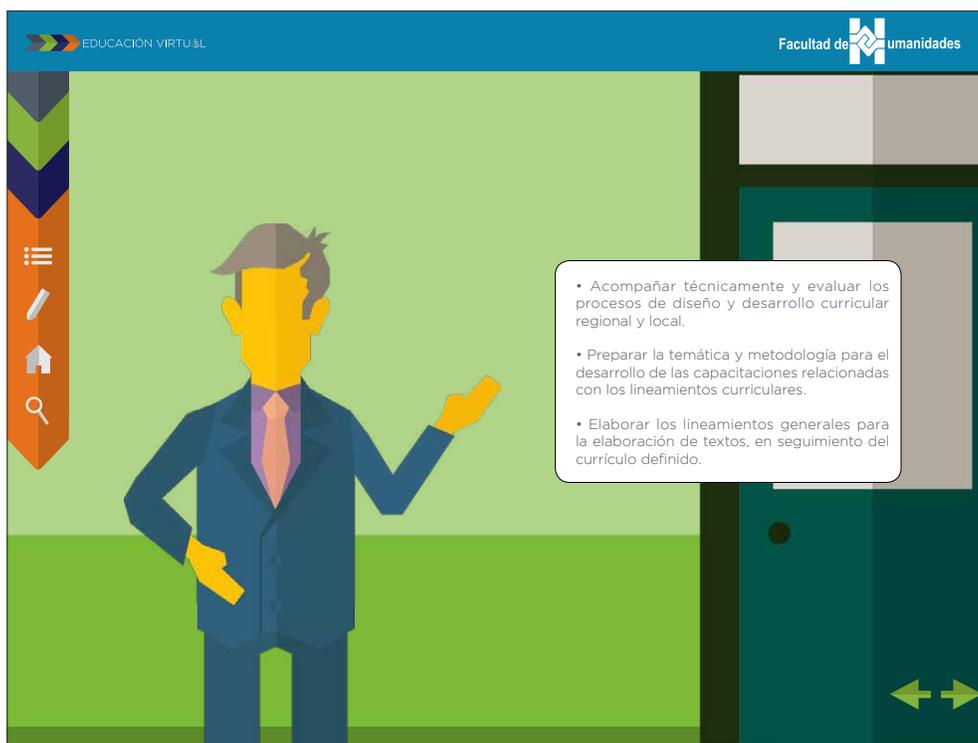


**Funciones de la educación en el Currículo Nacional Base:**

- Formular, divulgar y actualizar el Currículo Nacional Base y los lineamientos para alcanzar los estándares y las competencias en las áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento con respecto a la educación escolar, en modalidades interculturales, monolingües y bilingües, según los niveles que determinen la ley y los reglamentos vigentes.
- Elaborar los lineamientos generales de procesos, modalidades, metodología y otros componentes.
- Evaluar los procesos de diseño y desarrollo curricular en los niveles de planificación curricular regional y local.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**Funciones de la educación en el Currículo Nacional Base:**

- Acompañar técnicamente y evaluar los procesos de diseño y desarrollo curricular regional y local.
- Preparar la temática y metodología para el desarrollo de las capacitaciones relacionadas con los lineamientos curriculares.
- Elaborar los lineamientos generales para la elaboración de textos, en seguimiento del currículo definido.



**iRecuerda!**

Puedes consultar cualquier duda que tengas a cualquiera de los siguientes correos, dependiendo de tu sección claro.

- Pedagogía.usac.seccion.a@gmail.com
- Pedagogía.usac.seccion.b@gmail.com
- Pedagogía.usac.seccion.c@gmail.com
- Pedagogía.usac.seccion.d@gmail.com



**iHa llegado la hora de ponernos a trabajar!**

En base al contenido que has leído necesito que participes en el foro sobre los alcances de los fines y objetivos de la ley de educación nacional guatemalteca.

El siguiente paso será presentar un análisis comparativo entre fines y objetivos, construyendo matrices que faciliten la comprensión.

- Foro /3 pts
- Análisis comparativo /2 pts
- Glosario de contenido /1 pt
- Investigación /2 pts

Recuerda que estos ejercicios debes hacerlos o subirlos al campus virtual en el espacio que habilitara tu catedrático.



**¿Buscabas algo?**

A continuación veras el listado de temas tratados en este módulo, esto te ayudara a buscar la información que necesites de forma más rápida, solo haz click en el botón que está a lado de cada tema.

- Fines de la educación
- Fines de la educación en la constitución política de la república
- Fines de la educación en ley de educación nacional
- Funciones de la educación en el curriculum nacional base

**Invitado especial**  
Maestro Splinter

**Modulo 5: educación para la actualidad**

Bienvenido mi estudiante, yo te acompañare en esta ocasión para hablar sobre el paradigma holista, también sobre los cuatro pilares de la educación, y finalmente sobre la sabiduría que brindan los 7 saberes necesarios para el siglo XXI. Aprende bien y puede que hasta con una pizza te recompense.



**El Paradigma Holista: educación, persona y vida**  
 La educación holística (del griego "holos", totalidad) nace en los años 90 del siglo pasado y es, sin duda, el paradigma educativo para el siglo XXI.

Parte de la base de que cada ser humano es único e irreplicable pero, al mismo tiempo, está intrínsecamente relacionado con todo lo que le rodea. Es decir, cada ser humano es un holón, una parte de un holograma o totalidad, cuyas partes contiene.

La educación holística no es un método educativo, sino una visión creativa e integral

de la educación. Es una educación para la vida, que contempla al niño como un todo y no solo como un cerebro; o, por mejor decir, como un cerebro incompleto en el que solo se apela al hemisferio izquierdo (el lógico, el analítico, el racional) en detrimento del hemisferio derecho (el intuitivo, el creativo, el imaginativo). Es una educación que va más allá del aspecto cognitivo y, sin desdeñar este, se centra también en el físico, el emocional y el espiritual para formar un ser más íntegro.

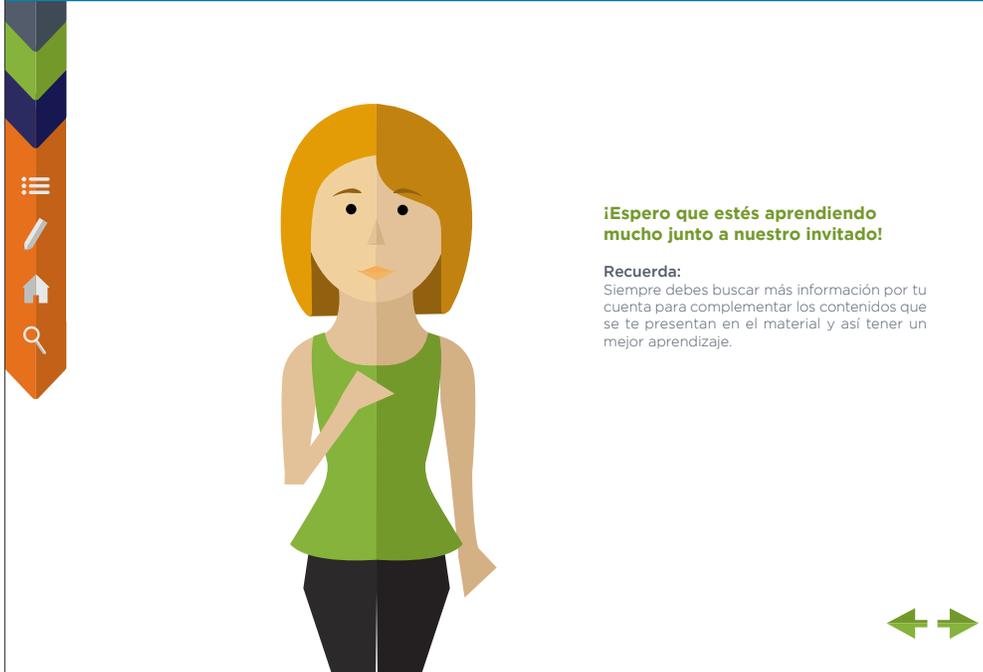


**Los cuatro pilares de la educación, según la Unesco**

**Aprender a conocer**  
 Tipo de conocimiento que no precisamente se debe adquirir el conocimiento clasificado y codificado que a las técnicas y costumbres de aprendizaje, a los instrumentos del saber, que ha de considerarse medio y finalidad de la vida humana. El saber adquirir el conocimiento por medio de diversos instrumentos que el simple hecho de contener información.

**Aprender a hacer**  
 El primero y segundo están ligados, sin indisolubles, pero este está más enfocado a la formación profesional. Al enseñar al alumno a poner en práctica sus conocimientos y a prepararlos para su utilización en un futuro en un mercado de trabajo.

El futuro de las economías depende de la capacidad de transformar el progreso de las innovaciones. El aprendizaje debe evolucionar y ya no debe considerarse una práctica rutinaria más.



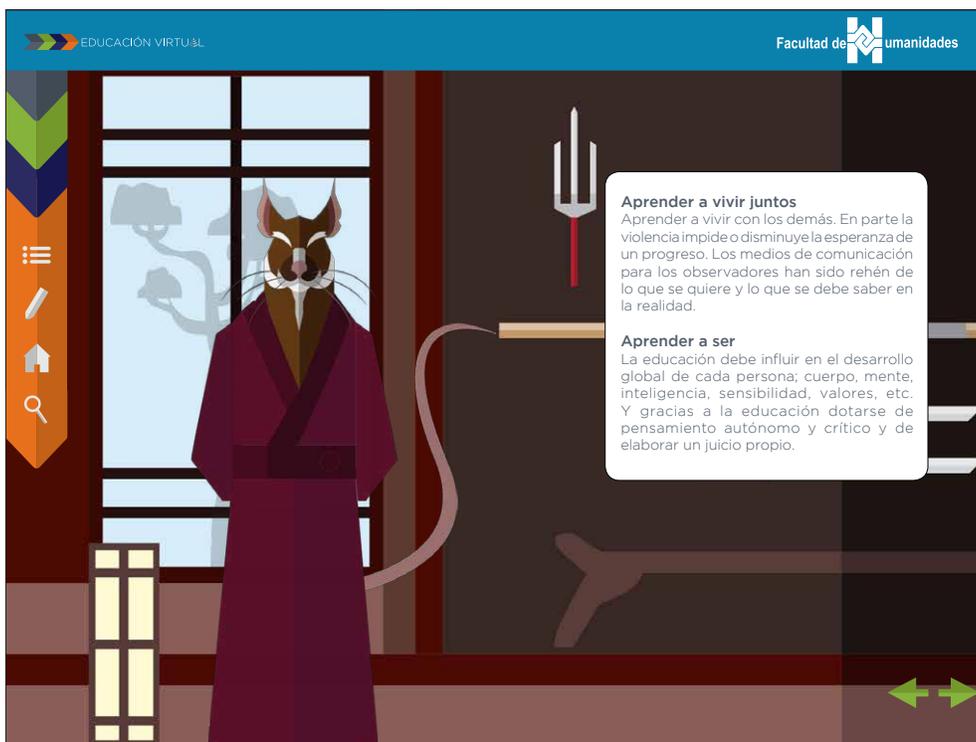
**¡Espero que estés aprendiendo mucho junto a nuestro invitado!**

**Recuerda:**  
 Siempre debes buscar más información por tu cuenta para complementar los contenidos que se te presentan en el material y así tener un mejor aprendizaje.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

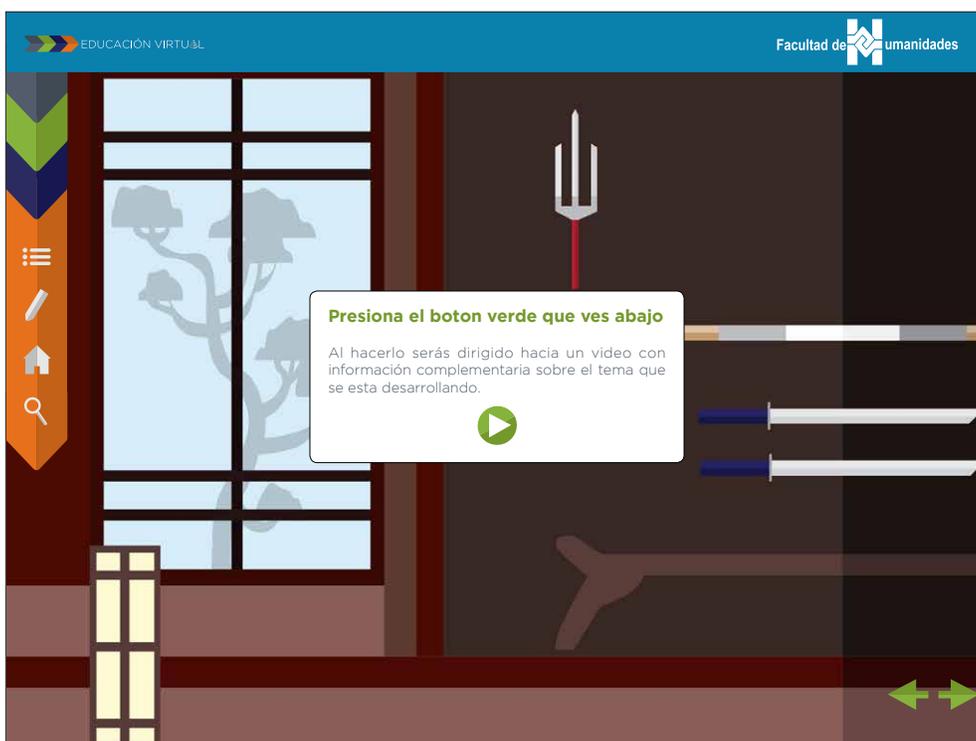


**Aprender a vivir juntos**  
Aprender a vivir con los demás. En parte la violencia impide o disminuye la esperanza de un progreso. Los medios de comunicación para los observadores han sido rehén de lo que se quiere y lo que se debe saber en la realidad.

**Aprender a ser**  
La educación debe influir en el desarrollo global de cada persona; cuerpo, mente, inteligencia, sensibilidad, valores, etc. Y gracias a la educación dotarse de pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades



**Presiona el boton verde que ves abajo**  
Al hacerlo serás dirigido hacia un video con información complementaria sobre el tema que se esta desarrollando.



**Los siete saberes necesarios para el siglo XXI**

**Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión**

Es muy dicente el hecho de que la educación, que es la que tiende a comunicar los conocimientos, permanezca ciega ante lo que es el conocimiento humano, sus disposiciones, sus tendencias tanto al error como a la ilusión.

**Los principios de un conocimiento pertinente**

Existe un problema capital, aún desconocido, el de la necesidad de promover un conocimiento capaz de abordar los problemas globales y fundamentales.

**Enseñar la condición humana**

Es esta unidad compleja de la naturaleza humana la que está completamente desintegrada en la educación a través de las disciplinas y que imposibilita aprender lo que significa ser humano.



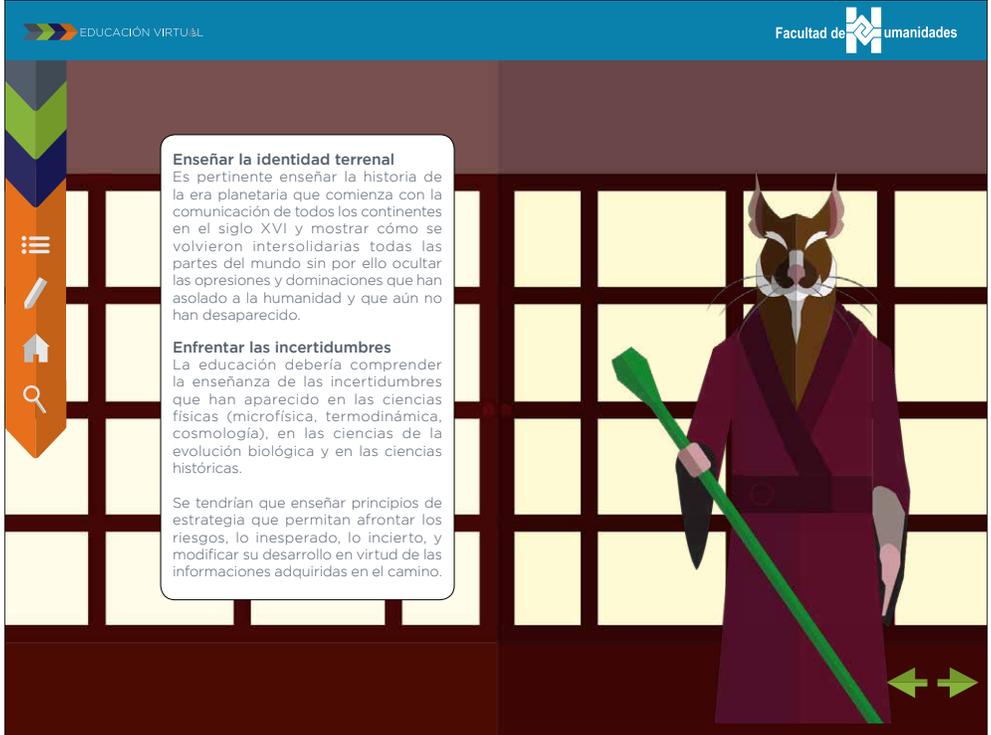
**Enseñar la identidad terrenal**

Es pertinente enseñar la historia de la era planetaria que comienza con la comunicación de todos los continentes en el siglo XVI y mostrar cómo se volvieron intersolidarias todas las partes del mundo sin por ello ocultar las opresiones y dominaciones que han asolado a la humanidad y que aún no han desaparecido.

**Enfrentar las incertidumbres**

La educación debería comprender la enseñanza de las incertidumbres que han aparecido en las ciencias físicas (microfísica, termodinámica, cosmología), en las ciencias de la evolución biológica y en las ciencias históricas.

Se tendrían que enseñar principios de estrategia que permitan afrontar los riesgos, lo inesperado, lo incierto, y modificar su desarrollo en virtud de las informaciones adquiridas en el camino.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Enseñar la comprensión**  
La comprensión es al mismo tiempo medio y fin de la comunicación humana. Ahora bien, la educación para la comprensión está ausente de nuestras enseñanzas. El planeta necesita comprensiones mutuas en todos los sentidos.

La comprensión mutua entre humanos, tanto próximos como extraños es en adelante vital para que las relaciones humanas salgan de su estado bárbaro de incomprensión.

**La ética del género humano**  
La educación debe conducir a una «antropo-ética» considerado el carácter ternario de la condición humana.

La ética no se podría enseñar con lecciones de moral. Debe formarse en las mentes a partir de la conciencia de que el humano es al mismo tiempo individuo, parte de una sociedad, parte de una especie.

Navigation icons: Home, Search, and a double arrow button.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Presiona el boton verde que ves abajo**  
Al hacerlo serás dirigido hacia un video con información complementaria sobre el tema que se esta desarrollando.

Navigation icons: Home, Search, and a double arrow button.



**iRecuerda!**

Puedes consultar cualquier duda que tengas a cualquiera de los siguientes correos, dependiendo de tu sección claro.

- Pedagogía.usac.seccion.a@gmail.com
- Pedagogía.usac.seccion.b@gmail.com
- Pedagogía.usac.seccion.c@gmail.com
- Pedagogía.usac.seccion.d@gmail.com



**iHa llegado la hora de ponernos a trabajar!**

En base al contenido que has leído necesito que participes en el foro sobre los siete saberes para el siglo XXI.

El siguiente trabajo será presentar un análisis escrito sobre los cuatro pilares de la educación según la UNESCO

- Foro /4 pts
- Análisis comparativo /4 pts
- Glosario de contenido /1 pt
- Investigación /2 pts

Recuerda que estos ejercicios debes hacerlos o subirlos al campus virtual en el espacio que habilitara tu catedrático.



**¿Buscabas algo?**

A continuación veras el listado de temas tratados en este módulo, esto te ayudara a buscar la información que necesites de forma más rápida, solo haz click en el botón que está a lado de cada tema.

- El Paradigma Holista: educación, persona y vida
- Los cuatro pilares de la educación según la UNESCO
- Los siete saberes necesarios para el siglo XXI

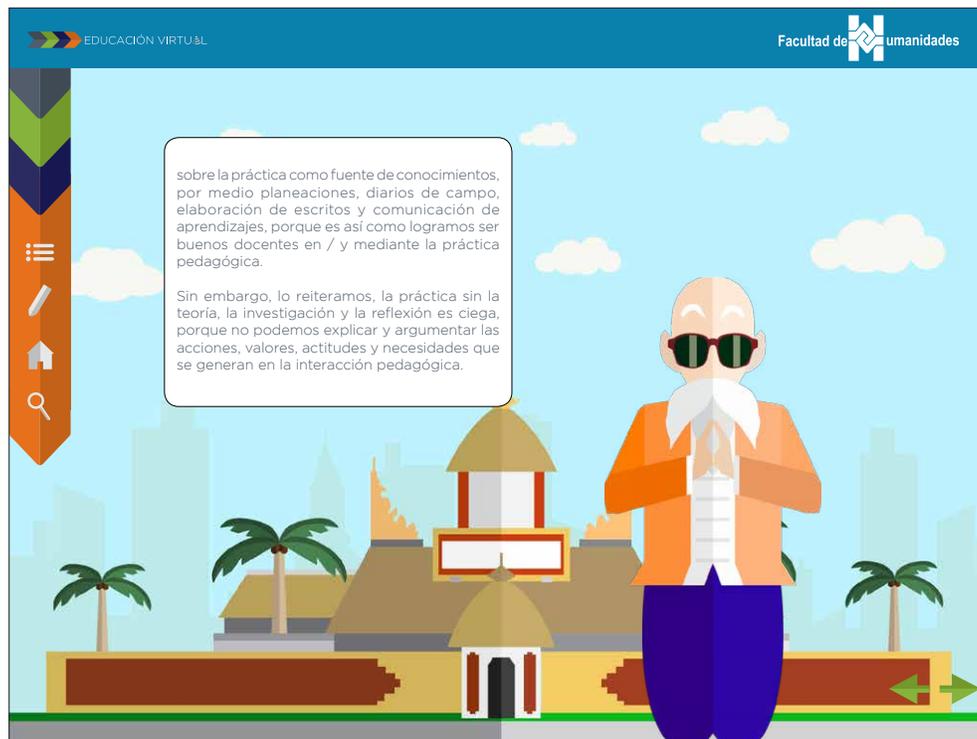
**Invitado especial**

Maestro Roshi

**Modulo 6: la pedagogía como practica y saber**

Hola amigo mío, yo te ayudare a que aprendas sobre el devenir histórico, la caracterización de la escuela del pensamiento, como se integra el constructivismo en el saber hacer y sobre lo educativo/formativo en el proceso pedagógico. Seguramente con estos conocimientos lograras elevar tu ki.



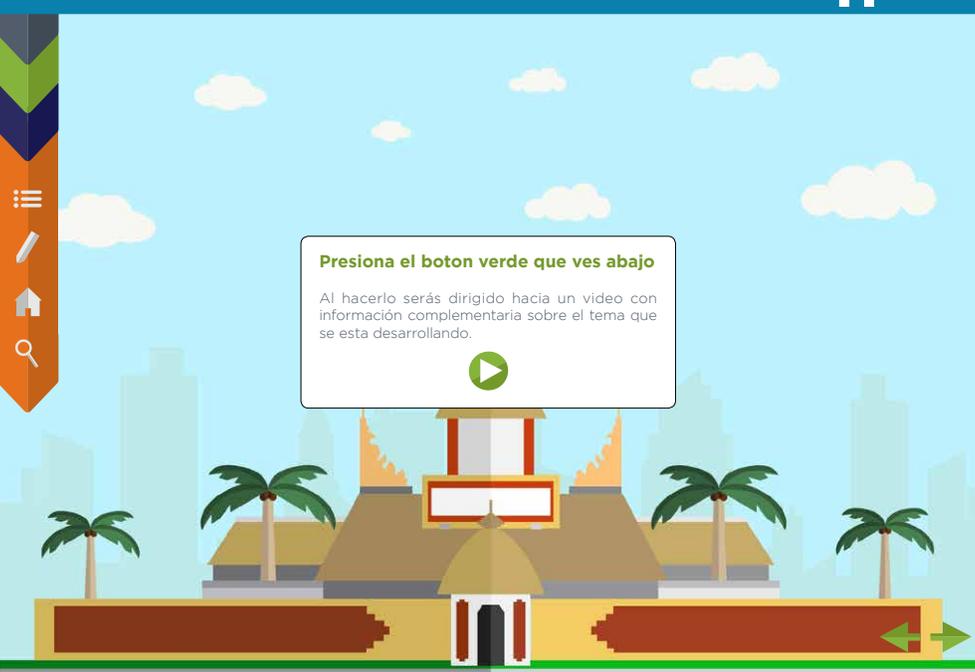


EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Presiona el boton verde que ves abajo**

Al hacerlo serás dirigido hacia un video con información complementaria sobre el tema que se esta desarrollando.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Caracterización de la escuela de pensamiento**

**"El aula, la escuela y el mundo en sí mismo se convierten en escenarios propicios para resignificar la experiencia pedagógica mediante el desarrollo de competencias."**

La experiencia reflexionada crea condiciones necesarias para mejorar el trabajo." Federici (citado por Quintero y otros, 2006) imagina el camino que siguió la humanidad para llegar hasta un determinado concepto como un camino lleno de curvas, retrocesos, desvíos inútiles, vistos desde el presente.

Para él, la misión del profesor es permitir al alumno que, tal como tuvieron oportunidad de hacer los





**¡Espero que estés aprendiendo mucho junto a nuestro invitado!**

**Recuerda:**

Siempre debes buscar más información por tu cuenta para complementar los contenidos que se te presentan en el material y así tener un mejor aprendizaje.



científicos, siga su propio camino, pero debe lograr que, sin sacarlo de él ni imponerle un camino ajeno. Se trata pues de influir sobre el recorrido de su camino, sin imponerle otro.

Se ha demostrado, explicado y repetido, que la sola práctica produce solo una rutina sin sentido y orientación inadecuada y da una experiencia muy limitada y nada decisiva; que solamente la teoría y la reflexión de esa práctica pedagógica llenan de sentido la interacción.



**Integrando el constructivismo en el saber hacer**  
 El enfoque constructivista centrado en el niño para la educación en la primera infancia tiene sus raíces en el trabajo de los psicólogos Lev Vygotsky y Jean Piaget.

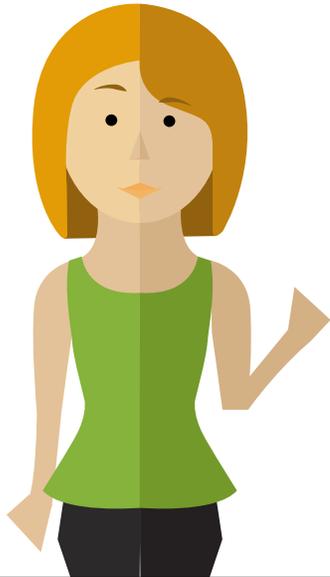
Las teorías de Piaget sobre el desarrollo del niño, la cognición y la inteligencia trabajaron como marco para inspirar el desarrollo del enfoque constructivista de aprendizaje. El enfoque constructivista ve a los niños como participantes activos de su propio aprendizaje.

La educación es entonces mucho más que la memorización, es la integración y asimilación de los conocimientos para ser utilizados y analizados más a profundidad.

El papel del maestro en un enfoque constructivista de la educación infantil es principalmente uno de orientación. Los profesores actúan como una guía de aprendizaje de los niños al facilitar actividades y oportunidades de aprendizaje sin imponer objetivos de aprendizaje.

En un aula constructivista, los niños investigan su entorno y temas de aprendizaje. Actúan como jóvenes científicos que descubren el mundo que les rodea.





**iRecuerda!**

Puedes consultar cualquier duda que tengas a cualquiera de los siguientes correos, dependiendo de tu sección claro.

- Pedagogia.usac.seccion.a@gmail.com
- Pedagogia.usac.seccion.b@gmail.com
- Pedagogia.usac.seccion.c@gmail.com
- Pedagogia.usac.seccion.d@gmail.com



**iHa llegado la hora de ponernos a trabajar!**

En base al contenido que has leído necesito que participes en el foro sobre las características del constructivismo.

El siguiente paso será hacer un escrito interpretativo sobre el saber, el saber ser, y el saber hacer.

Finalmente se hará una mesa redonda para discutir sobre el proceso pedagógico.

- Foro /4 pts
- Escrito interpretativo /4 pts
- Mesa redonda /2 pts
- Glosario de contenido /1 pt
- Investigación /2 pts

Recuerda que estos ejercicios debes hacerlos o subirlos al campus virtual en el espacio que habilitara tu catedrático.



**¿Buscabas algo?**

A continuación veras el listado de temas tratados en este módulo, esto te ayudara a buscar la información que necesites de forma más rápida, solo haz click en el botón que está a lado de cada tema.

- El devenir historico
- Caracterización de la escuela de pensamiento
- Integrando el constructivismo en el saber hacer
- Lo educativo/formativo en el proceso pedagógico docente/estudiante/sociedad

**Invitado especial**  
Maestro Shifu

**Modulo 7: Aproximación a la realidad del sistema educativo guatemalteco**

Te saludo guerrero dragón, tus enseñanzas finales están por iniciar. Lo último que aprenderás será la política educativa del sistema guatemalteco, la comprensión de la realidad contextual, los rasgos dominantes de la sociedad guatemalteca y las brechas entre las metas y la realidad.



EDUCACIÓN VIRTUAL

Facultad de Humanidades

**Políticas educativas del sistema guatemalteco**  
**Avanzar hacia una Educación de Calidad**

Se prioriza la calidad de la educación en tanto que partimos de la premisa que el ejercicio pleno del derecho a la educación, consiste no sólo en asistir a un centro educativo, sino tener acceso a una educación de calidad. El centro del proceso de enseñanza aprendizaje es la niñez y la juventud

Todos los guatemaltecos sin excepción, recibirán educación pertinente y relevante con capacidades para ejercer su ciudadanía en el siglo veintiuno y desempeñarse competentemente en este mundo globalizado, tomando como punto de partida la convivencia solidaria en una sociedad multicolor de una profunda y diversa riqueza cultural, en el marco del respeto a nuestra biodiversidad.

Facultad de Humanidades

EDUCACIÓN VIRTUAL

**Ampliar la cobertura educativa incorporando especialmente a los niños y niñas de extrema pobreza y de segmentos vulnerables**

La Constitución Política de la República y los compromisos de los Acuerdos de Paz establecen la obligación de garantizar la educación prebásica, la educación inicial, la educación básica y el ciclo básico y oportuno. Asimismo, la responsabilidad de promover la educación diversificada.

La gratuidad de la educación, es un derecho constitucional. La gratuidad de la educación, es un derecho constitucional. La gratuidad de la educación, es un derecho constitucional. La gratuidad de la educación, es un derecho constitucional.



**Justicia social a través de equidad educativa y permanencia escolar**  
 Esta política propone un concepto de equidad integral, que consiste en la posibilidad que todos los niños y niñas tengan las experiencias que demanda el mundo actual para el desarrollo pleno de sus capacidades en el siglo XXI.

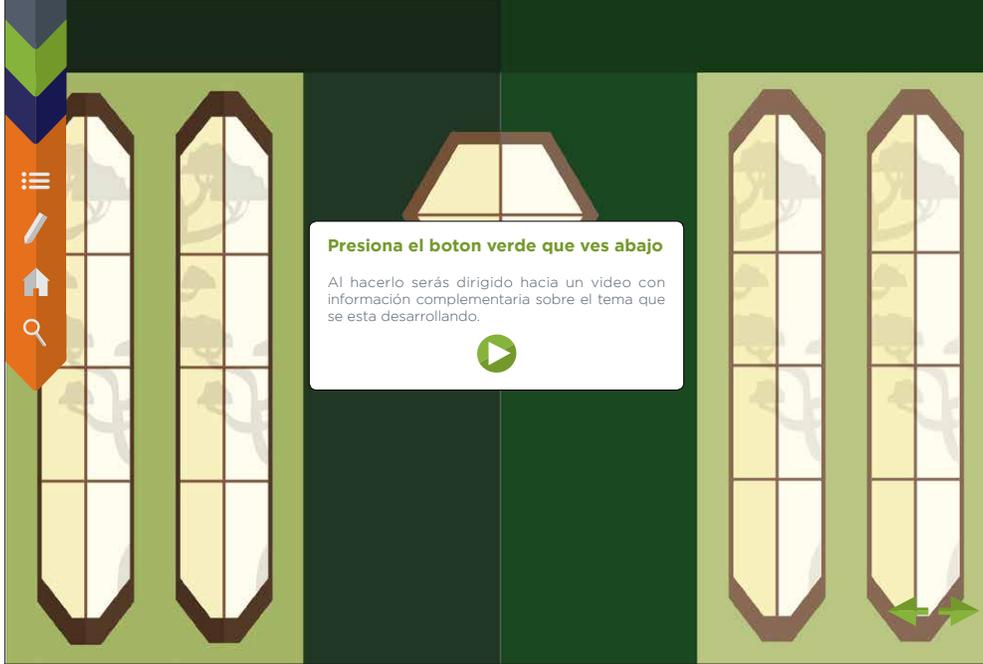
**Fortalecer la Educación Bilingüe Intercultural**  
 Fortalecer la Educación Bilingüe Intercultural, a través del incremento de su presupuesto y la discusión con los representantes de las organizaciones indígenas, respetando su cosmovisión, sus textos, materiales y recursos de enseñanza.

**Implementar un Modelo de Gestión transparente que responda a las necesidades de la comunidad educativa**  
 Fortalecer sistemáticamente los mecanismos de eficiencia, transparencia y eficacia garantizando los principios de participación, descentralización, pertinencia, que garantice como centro del sistema educativo a la niñez y la juventud guatemalteca.



**¡Espero que estés aprendiendo mucho junto a nuestro invitado!**

**Recuerda:**  
 Siempre debes buscar más información por tu cuenta para complementar los contenidos que se te presentan en el material y así tener un mejor aprendizaje.



**Rasgos dominantes de la sociedad guatemalteca, cultura actual y sus implicaciones para el futuro de la educación en Guatemala**

A la sociología de la educación le incumbe, desde el punto de vista de los métodos y de los contenidos y objetivos, el estudio del carácter social de la educación, de los tipos históricos de la organización educativa, de las formas reales e ideales de la educación, de las relaciones entre las formas de la educación y la forma social.

**Los factores sociales de la educación**

El presupuesto del Ministerio de Educación se pierde en burocracia; desde el año 2000 la inversión en educación ha disminuido; en un país donde el analfabetismo llega al 40 por ciento, (casi el 40 de cada 100 personas no saben leer).

Pues es claro que el aumento de la población produce una baja atención y desequilibrio sociales por el aumento desmedido de las necesidades sociales en contraposición con los escasos medios y servicios al alcance de la población.

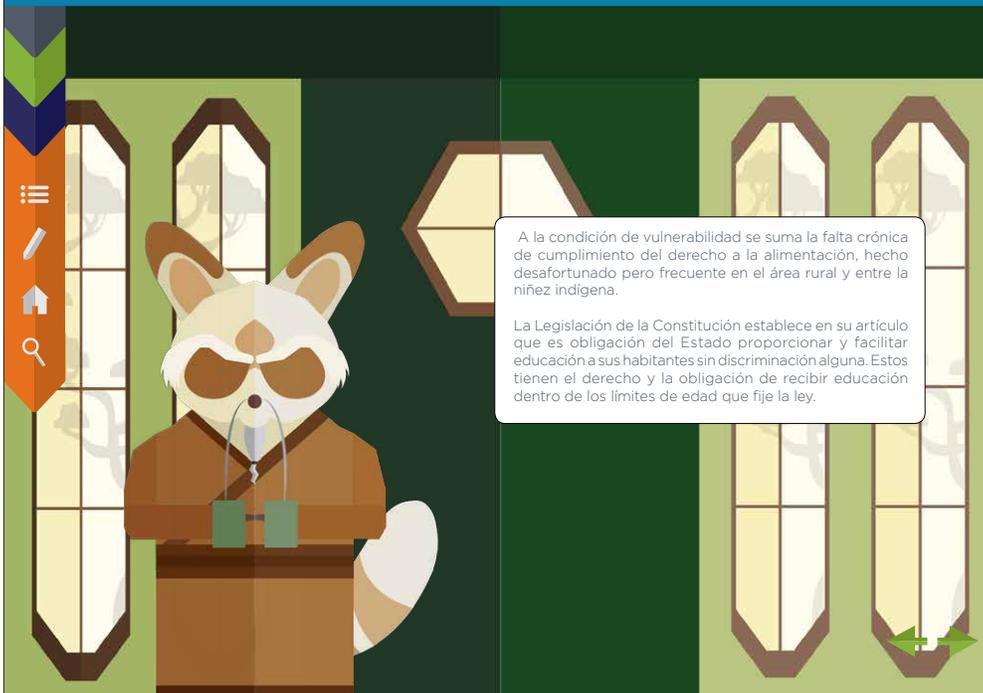
La actividad financiera que para realizar gastos y obtener recursos, manejando importantes cantidades de dinero, que por un principio ineludible de orden deben ser calculadas y autorizadas de antemano.



**Brecha entre las metas del milenio y la realidad de Guatemala**

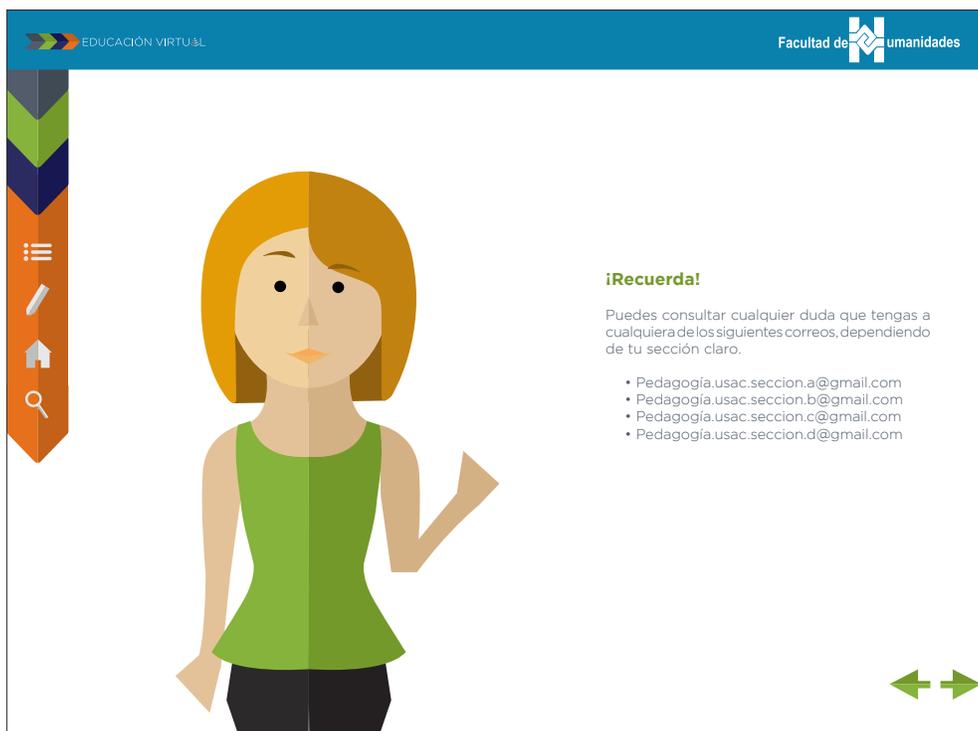
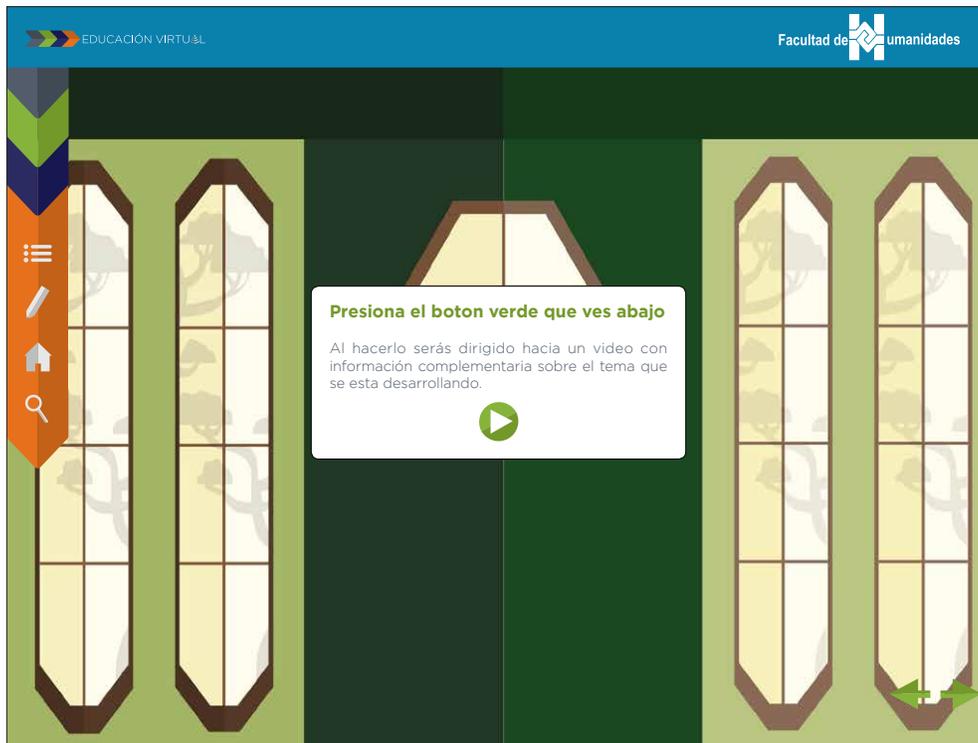
El Estado y el sistema educativo están obligados a adaptarse a las diferentes características del Relaciones con la ley alumnado, sus familias y comunidades. La vulnerabilidad no es una característica permanente, sino una situación que surge ante las insuficiencias de las respuestas sociales disponibles.

Como resultado, el aprendizaje no solo se hace más difícil, sino menos estimulante y entretenido. A ello se aúna que, frecuentemente las y los escolares del área rural no tienen acceso a la educación preprimaria, limitándose así sus posibilidades de aprestamiento para los aprendizajes que demanda el nivel primario.



A la condición de vulnerabilidad se suma la falta crónica de cumplimiento del derecho a la alimentación, hecho desafortunado pero frecuente en el área rural y entre la niñez indígena.

La Legislación de la Constitución establece en su artículo que es obligación del Estado proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna. Estos tienen el derecho y la obligación de recibir educación dentro de los límites de edad que fije la ley.

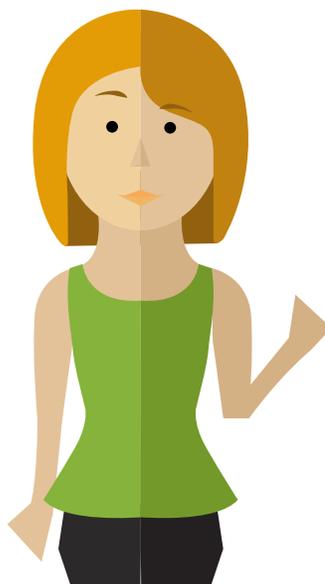




**Deseo pedirte un favor**

Haz clic en el botón verde que se encuentra a lado de la palabra que dice "encuesta", al hacer esto serás dirigido hacia una página en la cual deberás responder un par de preguntas, las cuales son de suma importancia para saber qué tan útil te ha sido este material.

- Encuesta



**Si estas interesado en conocer sobre más trabajos realizados por el autor de este material**

Por favor haz clic en el botón verde que se encuentra en la parte inferior de este texto.





### ¡Ha llegado la hora de ponernos a trabajar!

En base al contenido que has leído necesitas que participes en el foro sobre el sistema educativo guatemalteco.

Posteriormente presentar un análisis sobre las políticas del sistema educativo guatemalteco.

Finalmente participa en una mesa redonda para discutir sobre el tema de políticas educativas.

- Foro /4 pts
- Análisis escrito /4 pts
- Mesa redonda /2 pts
- Glosario de contenido /1 pt
- Investigación /2 pts

Recuerda que estos ejercicios debes hacerlos o subirlos al campus virtual en el espacio que habilitara tu catedrático.



### ¿Buscabas algo?

A continuación veras el listado de temas tratados en este módulo, esto te ayudara a buscar la información que necesites de forma más rápida, solo haz click en el botón que está a lado de cada tema.

- Políticas educativas del sistema guatemalteco
- Comprensión de la realidad contextual con auxilio de datos estadísticos e Informes de Desarrollo Humano del PNUD
- Rasgos dominantes de la sociedad guatemalteca, cultura actual y sus implicaciones para el futuro de la educación en Guatemala
- Brecha entre las metas del milenio y la realidad de Guatemala

## 5.2 Focus group

Para determinar si la pieza final cumple con los objetivos planteados inicialmente, y si esta es capaz de reflejar el concepto creativo e insight con el que se decidió trabajar los aspectos gráficos, se hizo uso de la técnica conocida como focus group en la cual el grupo objetivo determinó si el material funciona o no. A continuación se da la descripción de la actividad.

### 5.2.1 Descripción de la actividad

Un focus group es una técnica de recolección de datos ampliamente utilizada por los investigadores a fin de obtener información acerca de la opinión de los usuarios, sobre un determinado producto que pretende ser lanzado o rediseñado, también puede realizarse a fin de investigar sobre la percepción de las personas en torno a un tema en particular.

Dentro de las características generales del focus group, se puede señalar que se trata de una entrevista grupal en la que todos los entrevistados se encuentran juntos en un mismo momento, dando sus opiniones y conversando entre sí sobre el producto en cuestión. Para esta actividad se recomienda un grupo de 6 a 10 personas.

En este caso la institución proveyó un grupo de 8 personas, los cuales corresponden

al grupo objetivo. Esta técnica se manejó como una entrevista, en la cual se inició haciendo preguntas introductorias para saber la percepción que los sujetos tenían sobre el tema de las clases teóricas, específicamente del curso fundamentos de la pedagogía.



La entrevista continuó hasta llegar al punto de preguntar sobre las expectativas que tenían acerca de los materiales didácticos destinados a clases virtuales. Se hizo esto con el fin de averiguar que tanto se adaptaba la pieza final, a la percepción de los sujetos sobre cómo debía de ser el material.



Finalmente se dio inicio a la presentación de la pieza final, la cual no pudo ser probada correctamente por el grupo objetivo, debido a que la institución no logro proveer un laboratorio de computadoras en el cual, cada participante pudiese probar el material. La solución a tal situación se resolvió proyectando el documento en el pizarrón, y haciendo que el entrevistador o moderador de la actividad manejara el documento.



A los sujetos que participaron en la actividad se les presentaron los 7 módulos que conforman la guía didáctica, y se les explico por qué se utilizaron ilustraciones



de diferentes personajes famosos para presentar los contenidos pedagógicos.



Al término de la presentación del material, se procedió a evaluar los aspectos planteados inicialmente en los objetivos, por lo que el cuestionario realizado iba en función de demostrar si se había logrado diseñar una pieza visualmente atractiva, dinámica, interactiva, capaz de conectar emocionalmente con el usuario y cuya información presentada fuese breve.



Al terminar de hacer las preguntas, se procedió a dar las gracias a los participantes y se dio por concluida la actividad.

### 5.2.2 Interpretación de los resultados obtenidos

Al inicio de la actividad, la mayoría de los participantes se mostraban desinteresados a responder u opinar sobre las preguntas introductorias que iba realizando. Dos personas de los 8 presentes eran quienes participaban y daban sus opiniones, mientras que el resto asentía con la cabeza o se dedicaban a revisar sus teléfonos celulares.

Las reacciones no variaron al momento de dar inicio a la presentación de la pieza final, las mismas dos personas seguían participando y el resto se mostraban apáticos a participar en la actividad. Los semblantes de los sujetos comenzaron a cambiar cuando planteé la idea del uso de personajes pertenecientes a la cultura popular para presentar los contenidos de la guía didáctica.

En el momento en que presente al primero de los siete personajes, los semblantes de los participantes cambiaron, e inclusive se dio una reacción emocional inmediata, ya que todos sonrieron y/o emitieron una señal de aprobación. Desde ese momento el interés de los sujetos a participar creció, y personas que en un principio se mostraban más interesados en sus teléfonos celulares, comenzaron a emitir sus opiniones sobre la pieza gráfica. Con mayor o menor medida, los participantes mostraron reacciones emocionales positivas a cada uno de los

personajes utilizados en la pieza final. Al hacerles las preguntas sobre aspectos de legibilidad, interactividad, dinamismo y atractivo visual, estos respondieron positivamente y mostraron convicción en sus respuestas. De esa forma se comprobó que la toma de decisiones basada en las etapas anteriores de visualización, resultaron ser correctas.

Los sujetos determinaron que el atractivo del material radica en el uso de los distintos personajes, y que el cambio de fondos que sucedía cada dos o tres diapositivas, también era de ayuda para evitar que los contenidos se volvieran tediosos a la vista. Una de las sugerencias que se dio por parte de los participantes, fue que el uso de animaciones realmente no era necesario, ya que sin esto el material era calificado globalmente con un ocho de diez puntos, sin embargo al hacer uso de las animaciones, el material resultaba ser un diez.

Finalmente al preguntarle a los sujetos si creían que se daba un cambio de 180° con el estilo de presentación que se mostró, en comparación a los materiales con los que están acostumbrados a trabajar, la respuesta que se obtuvo fue sí. Esta afirmación comprobó que la pieza gráfica ha logrado responder a los objetivos del proyecto, y también es capaz de reflejar el concepto creativo que se planteó para el desarrollo del documento.



## 5.3 Fundamentación

### 5.3.1 De tratamiento gráfico

El estilo gráfico del proyecto se definió en base al concepto creativo “cambio 180°”, el cual propone presentar al grupo objetivo un tratamiento visual inesperado o sorpresivo. Por lo tanto se tomó la decisión de implementar símbolos visuales de tipo ilustración vectorial con estilo Flat Design, lo cual logra dar una impresión visual amena, atractiva y estética a la vista.

Esto también permitirá jugar con la sensorialidad del grupo objetivo, quienes percibirán tridimensionalidad en los símbolos, lo cual evitara a largo plazo que la pieza final se torne monótona. Además, el uso de estos elementos ayuda a reforzar el concepto creativo, debido a que naturalmente los materiales educativos destinados a jóvenes universitarios, se valen únicamente del uso de iconos (fotografía o cualquier otra representación gráfica de tipo realista).

Otro aspecto por el cual se decidió hacer uso de símbolos vectoriales, se debe a la unidad gráfica que se buscaba obtener en la pieza final, debido a que el personaje institucional que corresponde al área humanística a la que pertenece el curso fundamentos de la pedagogía, posee las mismas características visuales.

Finalmente, el uso de vectores reduce considerablemente el peso del archivo,

lo cual es esencial en la modalidad de enseñanza E-learning, ya que permite al estudiante un rápido acceso al material.

### 5.3.2 De personajes utilizados

La pieza final cuenta con personajes icónicos del cine y la televisión, debido a que estos actúan como elementos de atención y vinculación emocional con el grupo objetivo, para que se apropien de los contenidos del curso. Esta decisión se tomó, al analizar el ejemplo que se menciona en el tema “¿Es el diseño capaz de establecer conexiones emocionales que ayuden al estudiante a aprender mediante el modelo de educación virtual?”, desarrollado previamente en el marco teórico.

Allí se indica como el ingeniero Claudio Sánchez adquirió conocimientos científicos, por medio de una serie televisiva, con fines de ocio y entretenimiento.

Otro motivo por el cual se justifica el uso de estos elementos, se debe a la unidad que poseen con el concepto creativo, los cuales son capaces de reflejar un estilo de presentación poco usual que hace a los espectadores percibir un cambio de 180°.

### 5.3.3 De tratamiento tipográfico

En la pieza final, se ha utilizado la tipografía

Gotham Light, Gotham Medium y Gotham Bold. El motivo de la elección, se basa en que al ser estilos palo seco no cansan la vista del usuarios, además de ofrecer una legibilidad óptima de los contenidos, la cual se logra mediante el uso de tamaños de 15 a 18 puntos.

### **5.3.4 De color**

Se respetó el uso de los colores institucionales del programa de educación virtual en sus diferentes aplicaciones para: cintillos, iconos interactivos, cuerpos de texto, subtítulos y titulares. Para el resto del material no se definió una paleta de colores específica que complementara a la institucional, debido a que las características de la pieza gráfica no lo permitían.

Sin embargo, los objetivos del proyecto demandaban el uso de tonalidades luminosas, lo que provocó el uso del sistema RGB, el cual brinda la facilidad de obtener diversas tonalidades aditivas (colores luz como se les conoce naturalmente), que se ajustaban perfectamente a las características del material.

### **5.3.5 De retícula**

La diagramación de los contenidos e ilustraciones vectoriales se ha realizado mediante una retícula modular, la cual brinda facilidad para distribuir los elementos de forma simétrica. Como resultado, se

obtiene diseño limpio, de fácil recorrido visual que no cansa la vista del usuario.

### **5.3.6 De animaciones 2D**

En base a los objetivos planteados, y a la información recabada del tema “Elementos u objetos virtuales de aprendizaje utilizados en la enseñanza a distancia”, desarrollado previamente en el marco teórico.

Se determinó que el uso de animaciones 2D es pertinente para brindar de dinamismo a la pieza final.

Además este aditamento sirve de complemento al estilo gráfico para generar y mantener la atención del usuario sobre los contenidos del curso de forma prolongada.

### **5.3.7 De botones interactivos**

Debido a que la pieza gráfica será utilizada en un modelo de enseñanza E-learning, se hace necesario que el material disponga de interactividad para evitar el tedio en el estudiante al momento de navegar por la interfaz del documento.

Esta fundamentación se hace en base a la información recolectada en el marco teórico, específicamente en el apartado de “Elementos u objetos virtuales de aprendizaje utilizados en la enseñanza a distancia”.

### **5.3.8 De formato (tamaño utilizado)**

Como parte de los objetivos de diseño a cumplir, se debe contar con una óptima legibilidad de los contenidos del documento, para lo cual se hace pertinente el uso de un formato de amplias dimensiones que permita la diagramación de texto en un tamaño no menor a 15 puntos (tamaño tipográfico considerado legible en base a resultados obtenidos en validaciones).

Por esta razón la pieza final cuenta con un tamaño de 1024 x 768 pixeles, lo que brinda un espacio suficiente para usar la tipografía adecuadamente, sin necesidad de sobrecargar las diapositivas con enormes cajas de texto, que solamente obtienen un efecto contraproducente.

### **5.3.9 De tipo de archivo**

Pese a que la institución mostro su aprobación para hacer uso de archivos SWF, se tomó la decisión de proporcionar la pieza final como PDF interactivo. Esta medida se ha fundamentado en base a la accesibilidad que ofrece el documento en este formato, ya que permite al usuario visualizarlo con todas las características de las que ha sido dotado, mediante cualquier lector de PDF (no importando si es de pago, o gratuito).

### **5.3.10 De modalidad de implementación**

Porque la pieza final necesita ser implementada bajo un estilo de educación virtual E-learning asincrónico, se deriva del siguiente criterio.

Inicialmente los requerimientos de la institución, solicitaron que el material se diseñara en función de las necesidades estudiantiles que demandan mayor diversidad de opciones formativas, en las que el tiempo o la distancia, no sean factores que afecten su proceso de aprendizaje, en caso de no poder asistir a tutorías presenciales.

Consecuentemente, la respuesta a esos requerimientos provoco que a la pieza gráfica se le añadieran características que responden específicamente al estilo de enseñanza virtual asincrónica. Si el proyecto fuese utilizado en una modalidad distinta, el impacto en los estudiantes no tendría la misma magnitud, ya que el documento demanda una interacción personalizada que permita descubrir y experimentar todos los aditamentos con los que el material cuenta.



## CAPÍTULO CINCO

### 5.4 Criterios técnicos para la puesta en marcha del proyecto

#### 5.4.1 Plataforma virtual o campus virtual

El primer elemento necesario para la implementación del proyecto, consiste en tener una plataforma virtual habilitada en un servidor. Esta servirá a la institución para subir el material gráfico, y permitirá a los usuarios tener un sitio web al cual acceder para hacerse con el documento.

#### 5.4.2 Internet

Mediante esta herramienta, los usuarios serán capaces de descargar el material y de subir los ejercicios que se les indica realizar en el mismo. Además al tener la guía didáctica y conexión a internet, podrán acceder a los videos con información complementaria de carácter académico. Por su parte, la institución podrá difundir la pieza gráfica y revisar los ejercicios que suban los estudiantes a la plataforma.

#### 5.4.3 Lector de archivo PDF

Los usuarios deben contar con un lector de archivos tipo PDF, para poder visualizar el

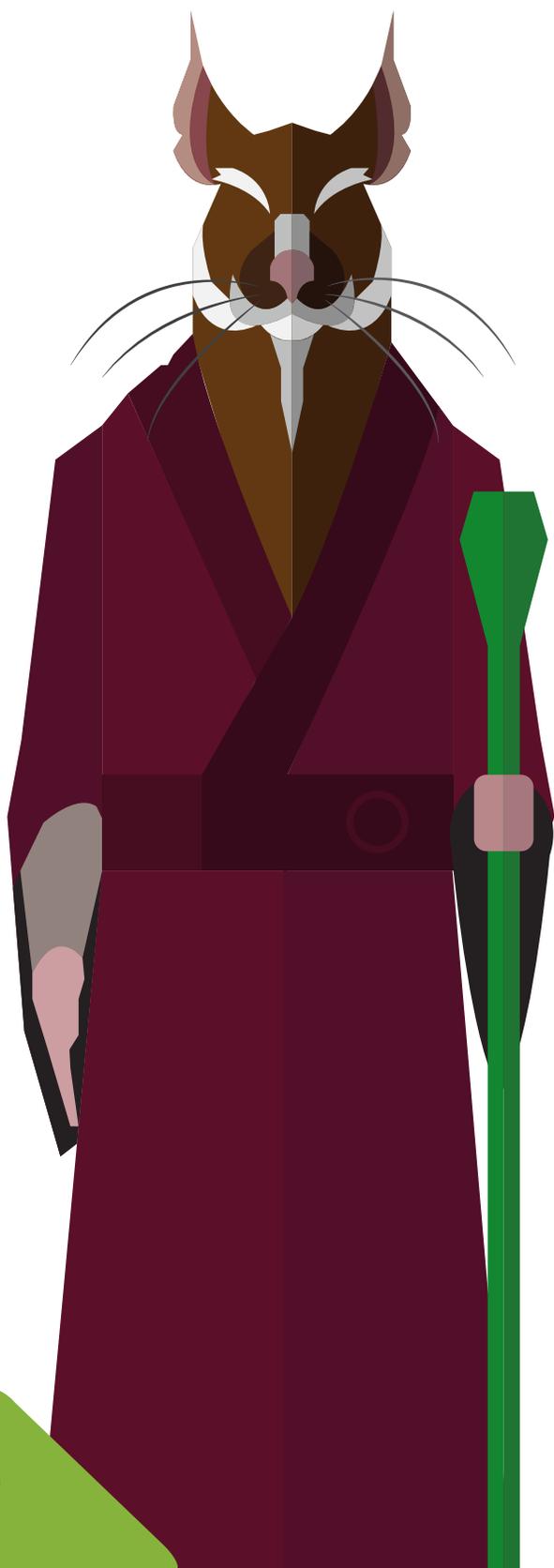
material gráfico. Se hace la mención que no es necesario un programa determinado para ver el archivo, por lo cual se puede usar programas como: Adobe Reader, Foxit PDF Reader, Nitro PDF Reader, Sumatra PDF, Okular y Envice.

#### 5.4.4 Indesign CS6, Adobe Flash Player y Adobe Reader X

El programa Indesign CS6 servirá para editar o actualizar los contenidos del material gráfico. Al realizar cualquier cambio, se aclara que todos los elementos contenidos en el archivo no deben borrarse, incluyendo las cajas de texto, ya que afectaría las características con las que cuenta la pieza final.

Adobe Flash Player y Adobe Reader X, tendrán la función de servir como complemento para la elaboración de nuevos archivos que mantengan las mismas características, que ya posee el material, estos programas ya deben encontrarse instalados para poder hacer las actualizaciones al material. A continuación se detallan las instrucciones de cómo realizarse el proceso:

- Abrir al archivo .Indd
- Actualizar los contenidos sin borrar las cajas de texto que ya se encuentran en el documento.



- Guardar los cambios realizados.
- Exportar como SWF, se debe verificar que se encuentren activadas las opciones de interactividad.
- Abrir Adobe Reader X.
- Dar clic a la pestaña File y buscar la opción que dice, crear documento PDF.
- En la ventana emergente, debe buscar el archivo SWf que se creó previamente y abrir.
- Al abrirse el archivo SWF, ir a la pestaña de "archivo" y elegir la opción de guardar como PDF.

Se aclara que estos programas van destinados específicamente a la institución, ya que el material puede o deberá ser actualizado en un momento determinado.

## 5.5 Cuantificación de la inversión para la puesta en marcha del proyecto

La implementación de la pieza gráfica no tendrá ningún costo, ya que la Facultad de Humanidades cuenta con todos los insumos necesarios para poner en marcha el proyecto.

## 5.6 Cuantificación del aporte económico que el proyecto representa para la organización

Actividad	Curso de acción	Costo de actividad por hora	Tiempo invertido	Costo
Investigación de campo	- Preparación de instrumentos.	Q 110.00	3 horas	Q 330.00
	- Ejecución	Q 110.00	6 horas	Q 660.00
	- Documentación	Q 110.00	6 horas	Q 660.00
Planeación estratégica	- Planeación	Q 110.00	7 horas	Q 770.00
	- Racionalización	Q 110.00	4 horas	Q 440.00
	- Construcción de estrategias	Q 110.00	6 horas	Q 660.00
Desarrollo creativo	- Uso de mapa mental	Q 125.00	2 horas	Q 250.00
	- Racionalización de palabras clave encontradas	Q 125.00	3 horas	Q 375.00
	- Conceptualización	Q 125.00	3 horas	Q 375.00
Desarrollo de propuestas de diseño	- Primer nivel de visualización	Q 72.00	20 horas	Q 1,440.00
	- Segundo nivel de visualización	Q 72.00	32 horas	Q 2,304.00
	- Tercer nivel de visualización	Q 72.00	120 horas	Q 8,640.00
Evaluaciones para cada propuesta de diseño	- Preparación de instrumentos	Q 110.00	4 horas	Q 440.00
	- Alquiler de salón	Q 110.00 p/h	3 horas	Q 330.00
	- Compensación de tiempo a 20 participantes	Q 110.00 c/u		Q 2,200.00
Realización de propuesta final de diseño	- 49 ilustraciones de personajes	Q 80.00	370 horas	Q 29,600.00
	- 21 ilustraciones de fondos	Q 80.00	120 horas	Q 9,600.00
	- Diagramación de 113 páginas	Q 75.00 c/u		Q 8,475.00
	- Aplicar comandos a los botones de interactividad de 113 páginas	Q 65.00	60 horas	Q 3,900.00
	- Animación 2D	Q 105.00	50 horas	Q 4,000.00
Realización de grupo focal	- Alquiler de lugar	Q 100.00	2 horas	Q 200.00
	- Compensación monetaria de tiempo a 8 participantes	Q 100.00 c/u		Q 800.00
Corrección de errores	- Depuración de elementos deficientes	Q 72.00	12 horas	Q 864.00
<b>Total</b>			833 horas	Q 77,313.00





- **CONCLUSIONES**
- **RECOMENDACIONES**
- **LECCIONES APRENDIDAS**



## Conclusiones

1. El proceso de realización del proyecto evidencio claramente que al abordar temas de carácter académico, existe un temor o desconfianza a romper con los paradigmas que el sistema educativo ha establecido sobre el modo de presentación que debe utilizarse para los distintos niveles educativos. Por naturaleza se cree que el uso de ilustraciones se remite únicamente a presentaciones para un público infantil, mientras que el uso de fotografías y otros elementos visuales están destinados a un público más adulto.

2. Al elaborar materiales destinados a una modalidad de enseñanza virtual, se debe hacer énfasis en el estilo grafico que se usara para presentar los contenidos, sin que estos saturen la visión del usuario ya que de esto depende gran parte de la eficacia de las piezas. Si el material que se realice satura visualmente al usuario, se conseguirá un resultado contraproducente.

3. Usar elementos de interactividad, o efectos de animación se vuelve algo totalmente necesario al momento de abordar la construcción de materiales virtuales de aprendizaje, ya que actúan como herramientas complementarias para mantener la atención del estudiante. Si el uso que se hace de ellos resulta exagerado o mal implementado, pasaran de ser elementos de interés del usuario, a un posible distractor.

4. Las validaciones realizadas durante el proceso de construcción del proyecto revelaron que no basta con tener una idea original, para resolver completamente la problemática que se está abordando. La idea aparte de ser atractiva, debe ser también capaz de conectar emocionalmente con el grupo objetivo para que el problema pueda ser resuelto en totalidad.

5. El material gráfico diseñado, posee las cualidades pertinentes para atender las necesidades académicas del programa de educación virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

6. La pieza final dispone características de uso amigable, lo cual hace que sea apta para ser aplicada en una modalidad de educación a distancia.

7. La estética del diseño, y la brevedad de información de la que dispone el material, hacen que los temas desarrollados sean de fácil recordación para el usuario.

8. Pese a que el material hace uso de distintos recursos visuales y de interactividad para llamar la atención del usuario, se ha logrado elaborar un diseño limpio, que permite comunicar de forma clara los contenidos del curso de pedagogía.



## Recomendaciones

### Recomendaciones al lector

1. Investigar a profundidad el tema que se trabajara, y al grupo objetivo con el que se implementara el proyecto. De esta forma se obtendrán conocimientos con suficiente pertinencia que ayudaran a encontrar soluciones eficientes y eficaces para la resolución del problema.

2. Usar herramientas de recolección de datos como encuestas, modelos de entrevistas y grupos focales, pero también es necesario que ocasionalmente se entablen conversaciones casuales con el grupo objetivo, sin hacer uso alguno de las herramientas mencionadas anteriormente. Esto ayudara a conocerlos no solamente como sujetos que harán uso del material a diseñar, también permitirá conocerlos mejor a nivel personal, lo cual ayudara a obtener insights significativos que serán de utilidad para la resolución del proyecto.

3. Implementar la técnica de mapa mental para establecer insights, debido a que es de gran utilidad para identificar rápida y concisamente los conceptos o palabras clave asociadas al grupo objetivo.

4. Mantener una mentalidad abierta hacia toda opinión que se genere en las validaciones, no importando si son positivas o negativas, ya que todas son

capaces de enriquecer el proceso de construcción del proyecto.

5. Grabar un video sobre la sesión de focus group, ya que al momento en que estamos frente al grupo objetivo se dan micro expresiones de los participantes, que muchas veces pasamos por alto. Al tener la grabación, tenemos la oportunidad de revisar el material y detectar las diferentes reacciones que pasaron desapercibidas a nuestros ojos, esto ayudara a tener un mejor panorama de los resultados.

6. Arriesgarse a probar ideas que rompan con los paradigmas que la sociedad ha establecido, sobre lo que se puede y lo que no debe hacerse para tratar ciertos temas. Eso no quiere decir que se omitan los intereses o características del grupo objetivo al cual se destinara el proyecto.

### Recomendaciones a la institución

1. Tomar en consideración el tiempo del cual dispone el epesista para la construcción del proyecto. Esto evitara que existan contratiempos que afecten a los involucrados en ambas partes.

2. Evitar sobrecargar al estudiante con peticiones que no corresponden al trabajo de diseño que se estableció realizar. Pese a que es normal que deseen aprovechar

el recurso que supone el epesista, deben entender que a largo plazo pueden afectar en el cumplimiento que este debe hacer hacia la escuela de diseño gráfico.

3. Planificar de mejor forma los cursos que se asignaran a los futuros epesistas que colaboraran con el proyecto de enseñanza E-learning de la Facultad de Humanidades, ya que en esta ocasión eso supuso un atraso para dar inicio a la construcción del proyecto.

4. Mantener en desarrollo el proyecto de educación virtual, debido a que supone una gran ventaja para aquellos alumnos que por cuestiones de tiempo y/o distancia no pueden dedicarse de lleno a su formación universitaria.

5. Continuar solicitando el apoyo de la escuela de diseño gráfico, para dar seguimiento a la construcción de los cursos faltantes que por cuestiones de tiempo, no pudieron realizarse en este ejercicio.

6. Establecer a los asesores que la institución asigne, un periodo de 2 a 3 semanas desde que se inicie el desarrollo del proyecto, en el cual se comprometan a dar todos los contenidos del proyecto. De esta forma se evitaran problemas entre la institución, la escuela de diseño gráfico y el epesista, quien resultaría siendo el más afectado, ya que solo dispone de 3 meses para la realización de este ejercicio.

## Recomendaciones a la escuela de diseño gráfico

1. Continuar con la asignación de profesores responsables, que se encarguen de verificar y supervisar el correcto desarrollo de los futuros proyectos de graduación.

2. Mantener los requerimientos de calidad que la escuela de diseño gráfico demanda, lo cual ayudara a egresar estudiantes altamente competitivos para desenvolverse el campo laboral. Esto provocara que el prestigio de la escuela se vea en aumento.

3. Servir de mediadores entre el epesita y la institución, para evitar que ocurran casos en donde se explote al alumno al momento de establecer los lineamientos del proyecto.



## Lecciones aprendidas

El abordaje de temas académicos de nivel universitario, muchas veces se ve limitado por los paradigmas establecidos por la sociedad guatemalteca, los cuales dictaminan que el uso de ciertos elementos no corresponde al nivel de enseñanza al que se está aplicando. Al hacer esto, pedagógicamente se auto establece una limitante a los catedráticos sobre los recursos que pueden utilizar para generar y mantener el interés del alumno.

Utilizar personajes icónicos del cine y la televisión para fines didácticos, puede ser considerado por muchas personas como algo indebido, que respondería únicamente a las necesidades de un público infantil. Es normal que se tenga ese pensamiento, pero el uso de estos elementos encierra mucho más que un simple atractivo visual, ya que pueden servir como conectores semánticos hacia emociones o recuerdos del pasado, que activaran un estado de bienestar, el cual liberara endorfinas en el cerebro que ayudaran a tener una mejor retentiva mental.

Se debe tener cuidado con la ortografía de los contenidos, especialmente al ir estos destinados a un público universitario, quienes en ocasiones se disgustan del material por culpa de detalles ortográficos.





## BIBLIOGRAFÍA

Universia Guatemala (2015). E-learning: una tendencia mundial que tú también puedes aprovechar. Universia Guatemala. Recuperado el 24 de agosto 2015 de: <http://noticias.universia.com.gt/actualidad/noticia/2015/01/22/1118657/learning-tendencia-mundial-puedes-aprovechar.html#>

Contreras, Daniel (2015). 5 razones por las que el diseño es absolutamente crítico para el éxito de sus cursos eLearning. Recuperado el 10 de octubre de: <http://elearning.galileo.edu/?p=865>

Sandoval, Carla (2015). El aula invertida. Recuperado el 27 de agosto 2015 de: <http://elearning.galileo.edu/?p=857>

Zarzavilla, Nitza. (2011). Guías didácticas. Recuperado el 27 de agosto 2015 de: <http://es.slideshare.net/nitzazarzavilla/guias-didacticas>

Castro, Alejandra & Álvarez, Cinthya (2013). Importancia de utilizar el diseño gráfico en los cursos con componente virtual de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. Recuperado el 25 de agosto 2015 de: [http://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/cintya\\_alejandra\\_131.pdf](http://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/cintya_alejandra_131.pdf)

Noriega, Aroldo David (2013). Los principios del aprendizaje virtual. Recuperado el 27 de agosto 2015 de: <http://2-learn.net/director/los-principios-del-aprendizaje-virtual/>

Universidades de Guatemala que actualmente aprovechan las ventajas del e-learning (2012). Recuperado el 28 de agosto 2015 de: <http://ilifebelt.com/universidades-de-guatemala-que-actualmente-aprovechan-las-ventajas-del-e-learning/2012/03/>

Scagnoli, Norma (2000). El aula virtual: usos y elementos que la componen. Recuperado el 29 de agosto 2015 de: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/AulaVirtual.pdf?sequence=2>

Almenara, Julio Cabrero (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. Recuperado el 30 de agosto 2015 de: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/cabero20.pdf>

Cortés, R., García M., Allende S., Díaz P., Reinoso J. (2005). B-Learning y Teoría del Aprendizaje Constructivista en las Disciplinas Informáticas: Un esquema de ejemplo a aplicar. Recuperado el 30 de agosto 2015 de: [http://asset-4.soup.io/asset/2112/4657\\_4fa5.pdf](http://asset-4.soup.io/asset/2112/4657_4fa5.pdf)

Pérez, Guanipa Mary (2007). Perfil de competencias del docente como tutor en línea para la educación a distancia. Recuperado el 2 de septiembre 2015 de: <http://www.gestiopolis.com/perfil-de-competencias-del-docente-para-la-educacion-a-distancia/>

Schwartzman, Gisela (2013). Materiales didácticos en educación en línea: por qué, para qué, cómo. Conferencia brindada en las I Jornadas Nacionales y III Jornadas de Experiencias e Investigación en Educación a Distancia y Tecnología Educativa - Universidad Nacional de Córdoba. Recuperado el 25 de agosto 2015 de: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/dispositivos-tecnopedagogicos-linea-medios-interactivos-para-aprender>

Slideshare (2009). Qué es pedagogía. Recuperado el 2 de septiembre 2015 de: <http://es.slideshare.net/Dilma2/qu-es-pedagogia>

Bernal, Daysi (2008). Arte y pedagogía. Recuperado el 10 de septiembre 2015 de: [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte\\_y\\_pedagogia.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf)

Hernández, Dilio (2007). Pedagogía virtual. Recuperado el 5 de septiembre 2015 de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Pedagogia-Virtual/607277.html>

Caraballo, Omayra (2010). La Educación a Distancia: Hacia un Aprendizaje Autodirigido. Recuperado el 10 de septiembre 2015 de: <https://www.facebook.com/notes/universidad-interamericana-de-puerto-rico-recinto-de-ponce/la-educaci%C3%B3n-a-distancia-hacia-un-aprendizaje-autodirigido/390161071987>

Álvarez Peña, J. (2005). Estudio cualitativo del nivel de receptividad y percepción de la alta gerencia universitaria sobre la implantación de un modelo de universidad virtual. Disertación doctoral no publicada, Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico, Ponce, P.R.

Draves, W. A. (2001). Learning on the net. (pp. 5-40). River Falls, Wisconsin: LERN Books.  
Gilbert, S. D. (2001). How to be a successful online student. New York, NY: McGraw Hill.  
Mendoza, J. (s.f.). Modelo de diseño instruccional para la educación a distancia: Propuesta apoyada en las tecnologías de la información y comunicación. Recuperado el 15 de agosto de 2015 de <http://lineai.netfirms.com/ArticulosAnteriores/judith/judithuna.htm>

Gros, B. Silva, J. & Barbera, E. (2006). Metodologías para el análisis de espacios virtuales colaborativos. RED. Revista de Educación a Distancia, número 16. Recuperado el 15 de agosto 2015 de: <http://www.um.es/ead/red/16>

Gómez, Mariana (2010). Tipos de pedagogía. Recuperado el 11 de septiembre 2015 de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Tipos-De-Pedagogia/1212237.html>

Rodríguez, Jiménez & María, José (2009). Patrones pedagógicos en educación virtual.

RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico X. Recuperado el 19 de agosto 2015 de: <http://www.um.es/ead/red/M10>

Centro Universitario Aztlán (2013). ¿Qué es educación virtual? Recuperado el 27 de octubre 2015 de: [http://www.ua.edu.mx/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=126:introduccion-sobre-que-es-educacion-virtual&Itemid=645&lang=en](http://www.ua.edu.mx/index.php?option=com_k2&view=item&id=126:introduccion-sobre-que-es-educacion-virtual&Itemid=645&lang=en)

Novak, J. D. 2002. "Aprendiendo a aprender". Martínez Roca, D.L. 2002.

Campos, J. (2007). Pedagogía Social. Prentice Hall.

Moral, C. (2010). Didáctica, Teoría y práctica de la enseñanza. Pirámide.

Trejo, M. d., Guzmán, F. A., & Abán., M. G. (2006). Plan de estudios 2007. México.  
Vega, L. E. (2009). Orientación Educativa e Intervención Psicopedagógica: cambian los tiempos, cambian las responsabilidades. Pirámide.

Ted talk´s & Sinek, S. (2011). Cómo los grandes líderes inspiran la acción. Estados Unidos: Ted talk´s

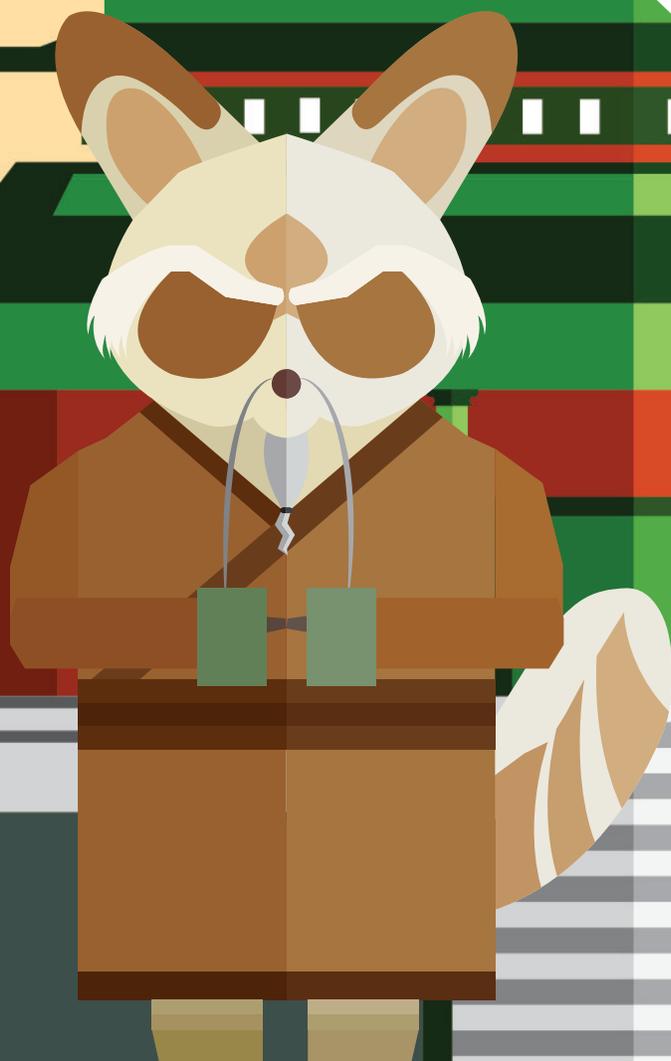
García, J. (2013). Qué es el Flat Design o Diseño Plano. Recuperado el 24 de octubre 2015 de: <http://www.departamentodeinternet.com/que-es-flat-design-diseno-plano/>

Martinez Castillo, G. (2009). Presentaciones Digitales y Comunicación Interactiva. Recuperado el 25 de octubre 2015 de: <http://clasificaciontipografica.blogspot.com/2009/01/sans-serif.html>

Sánchez, C. (2013). La ciencia escondida en Los Simpson. Recuperado el 30 de septiembre 2015 de: <https://www.youtube.com/watch?v=29niQX5bEPw>

Reynolds, G. (2009). "Presentaiton Zen" | Talks at Google. Recuperado el 10 de octubre 2015 de: <https://www.youtube.com/watch?v=DZ2vtQCESpk>

**ANEXOS**





**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de  
**Arquitectura**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Ref.: EDG-263-2015  
Guatemala,  
29 de Julio 2015

Licenciado  
Jesús Guzmán Domínguez  
**Programa de Educación Virtual**  
**Facultad de Humanidades**  
**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
Ciudad Universitaria, Zona 12

Al desearles éxitos en sus labores profesionales y personales, reciban un cordial saludo.

El estudiante **ABDY FRANCISCO ALVARADO CASTILLO**, Carné **201122468**, con DPI: 2175 97793 0101, ya aprobó el Noveno Ciclo de estudios de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico.

En el Segundo Semestre Académico, previo a obtener el título correspondiente, el alumno **Alvarado Castillo** tiene que desarrollar su Proyecto de Graduación, equivalente a Tesis y su Ejercicio Profesional Supervisado - EPS, por lo que solicito su apoyo a través de concederle el permiso para realizar ambos requisitos en ese prestigiado Programa.

Al agradecer su valiosa colaboración, me suscribo;

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAN A TODOS"

Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte

~~DIRECTOR~~

Escuela de Diseño Gráfico

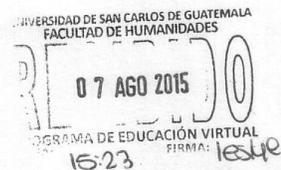
Facultad de Arquitectura

Universidad de San Carlos de Guatemala



c.c. Archivo

lcrm



Excelencia académica acreditada internacionalmente con más de 50 años de experiencia





**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

*Universidad de San Carlos de Guatemala*  
*Facultad de Humanidades*

Guatemala, 05 de agosto de 2015

Licenciado  
Gustavo Jurado  
Director, Escuela de Diseño Gráfico  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado Licenciado Jurado:

Por este medio me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que he aceptado asesor en forma Ad-Honorem a la estudiante de la Licenciatura en Diseño Gráfico: **Abdy Francisco Alvarado Castillo**, con carné: **201122468**, para desarrollar el Proyecto de Graduación titulado: "DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO PARA EL CURSO: FUNDAMENTOS DE PEDAGOGÍA, DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN A DISTANCIA EN MODALIDAD E-LEARNING DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES".

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Licenciado

Everardo Antonio Godoy Dávila  
Colegiado No. 2,484  
Colegio de Humanidades



**Adjunto: Hoja de vida**  
*Educación Superior, Incluyente y Proyectiva*  
Edificio S-4, ciudad universitaria zona 12  
Teléfonos: 24188602 24188610-20  
2418 8000 ext. 85302 Fax: 85320

Facultad de  Humanidades

 Abdy

Características a evaluar	Prop. 1			Prop. 2		
	S	R	P	S	R	P
	3	2	1	3	2	1
La propuesta refleja el Insight		X		X		
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos		X				X
El diseño evidencia que se ha tomado en cuenta la características del G.O.		X		X		
La línea de diseño es actual		X		X		
La línea de diseño aporta elementos innovadores al tema		X		X		
Comparado con casos análogos el diseño atrae y retiene la atención		X		X		
La propuesta toma en cuenta las tecnologías pertinentes al tema		X		X		

Observaciones:

Colocar menos texto por cada pantalla.

 Abdy

Características a evaluar	Prop. 1			Prop. 2		
	S	R	P	S	R	P
	3	2	1	3	2	1
La propuesta refleja el Insight		X		X		
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos	X			X		
El diseño evidencia que se ha tomado en cuenta la características del G.O.		X		X		
La línea de diseño es actual		X		X		
La línea de diseño aporta elementos innovadores al tema					X	
Comparado con casos análogos el diseño atrae y retiene la atención				X		
La propuesta toma en cuenta las tecnologías pertinentes al tema				X		

Observaciones:

La creatividad de la segunda propuesta es muy buena.

 Abdy

Características a evaluar	Prop. 1			Prop. 2		
	S	R	P	S	R	P
	3	2	1	3	2	1
La propuesta refleja el Insight	X					
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos	X					
El diseño evidencia que se ha tomado en cuenta la características del G.O.			X			
La línea de diseño es actual	X					
La línea de diseño aporta elementos innovadores al tema	X					
Comparado con casos análogos el diseño atrae y retiene la atención	X					
La propuesta toma en cuenta las tecnologías pertinentes al tema				X		

Observaciones:

Muy buena propuesta, muy original el uso de stickers / ítems pero hay que tener en cuenta nosos en desarrollo de autor

 Abdy Alvarado

Características a evaluar	Prop. 1			Prop. 2		
	S	R	P	S	R	P
	3	2	1	3	2	1
La propuesta refleja el Insight		X		X		
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos	X					X
El diseño evidencia que se ha tomado en cuenta la características del G.O.	X			X		
La línea de diseño es actual		X		X		
La línea de diseño aporta elementos innovadores al tema		X		X		
Comparado con casos análogos el diseño atrae y retiene la atención		X		X		
La propuesta toma en cuenta las tecnologías pertinentes al tema		X		X		

Observaciones:

Me gusta la forma de presentación pero necesitan analizar los intereses del grupo objetivo ☺

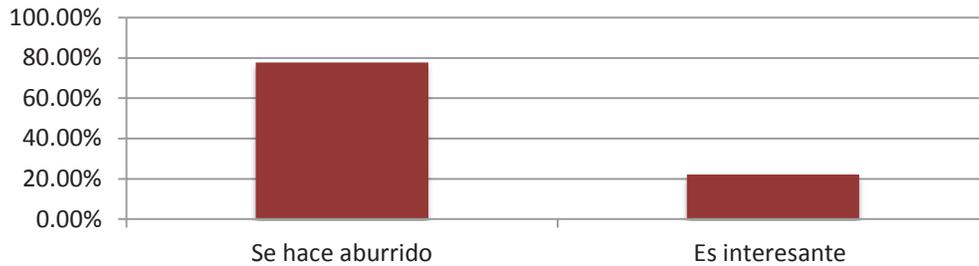
**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
**Facultad de arquitectura**  
**Escuela de diseño grafico**  
**Proyecto de graduación**  
**Entrevista No.1**

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Profesión: \_\_\_\_\_

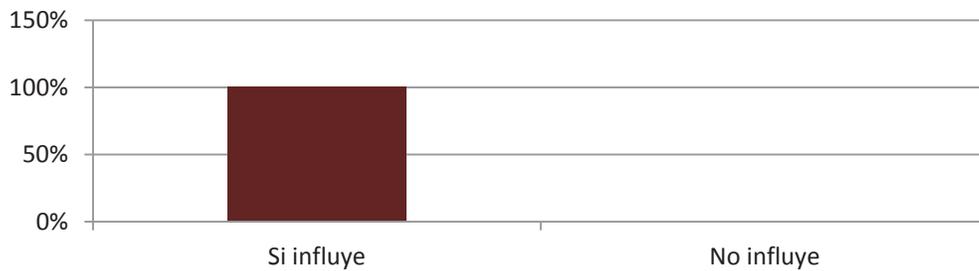
El siguiente modelo de entrevista servirá para validar el material didáctico de la clase: fundamentos de la pedagogía, como parte del proyecto de graduación de la escuela de diseño gráfico. Le solicito que sea totalmente sincero.

1. De la forma más honesta, quiero que me diga si el tema de fundamentos de la pedagogía se le hace interesante, o se le hace aburrido o pesado solo de escucharlo.
2. Si considera que el tema es aburrido ¿cree que esto influye en la dificultad que muchas veces se tiene para aprender el contenido de una clase?
3. ¿Cree que esa dificultad se hace más grande, si el tema que se estudia es totalmente a distancia y la forma en que se le presentan los contenidos se siente simple, pesada y aburrida?
4. A continuación le presentare dos propuestas, la propuesta A y la B, y usted me dirá cuál de las dos escoge, y por qué.
5. En base a la opción que escogió, quiero que me diga que tanto se interesó por conocer el contenido del material. Califique de 1 a 10, siendo 1 calificado como pobre interés o 10 si realmente quería averiguar de qué trataba todo el material.
6. ¿Cree usted, que el aprendizaje del contenido sería más fácil, si se le presenta de una forma divertida, entretenida y resumida, como se hace en la opción que escogió, o al menos tendría la iniciativa de querer conocer el contenido de la guía?
7. Si eligió la opción B, podría indicarme si el interés que le hizo sentir la propuesta se dio gracias al uso de diferentes personajes, a los efectos, o a la combinación de las dos cosas.
8. ¿Podría decirme en base a su opinión, si usar un personaje distinto para cada tema de la guía, ayudaría a mejorar su nivel de aprendizaje?
9. ¿En algún momento los efectos de animación lo distrajeron?
10. ¿Tuvo dificultades para leer el contenido en algún momento?
11. ¿Si eligió la opción B, podría decirme con toda sinceridad si le gustaría aprender, o hubiera querido haber aprendido con el estilo de presentación que se usó para el material?

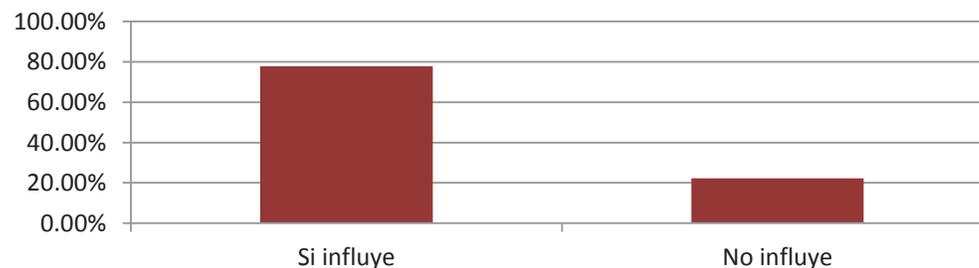
**1. Quiero que me diga si el tema de fundamentos de la pedagogía se le hace interesante, o se le hace aburrido o pesado solo de escucharlo.**



**2. Si considera que el tema es aburrido ¿cree que esto influye en la dificultad que muchas veces se tiene para aprender el contenido de una clase?**



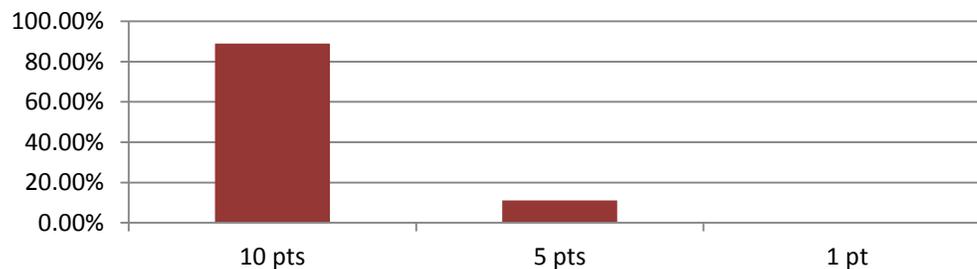
**3. ¿Creería que esa dificultad se hace más grande, si el tema que se estudia es totalmente a distancia y la forma en que se le presentan los contenidos se...**



**4. A continuación le presentare dos propuestas, la propuesta A y la B, y usted me dirá cuál de las dos escoge, y por qué.**



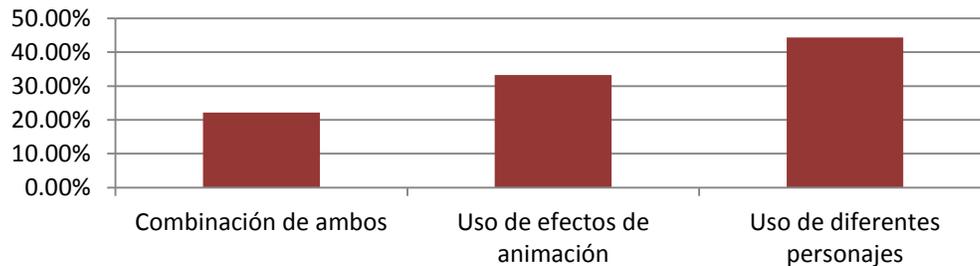
**5. En base a la opción que escogió, quiero que me diga que tanto se interesó por conocer el contenido del material. Diga 1, si se interesó poco, 5...**



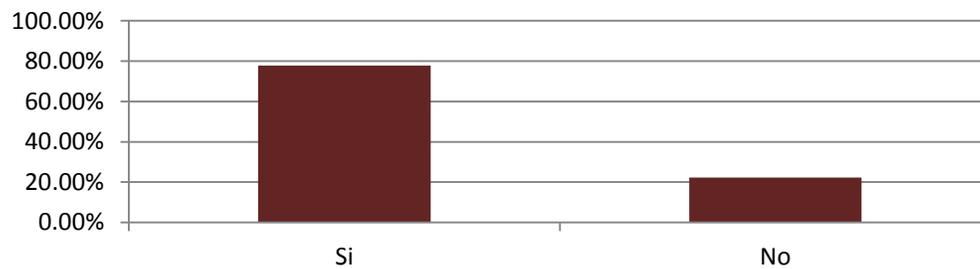
**6. ¿Crearía usted, que el aprendizaje del contenido sería más fácil, si se le presenta de una forma divertida, entretenida y resumida, como se hace...**



**7. Si eligió la opción B, podría indicarme si el interés que le hizo sentir la propuesta se dio gracias al uso de diferentes personajes, a los efectos, o...**



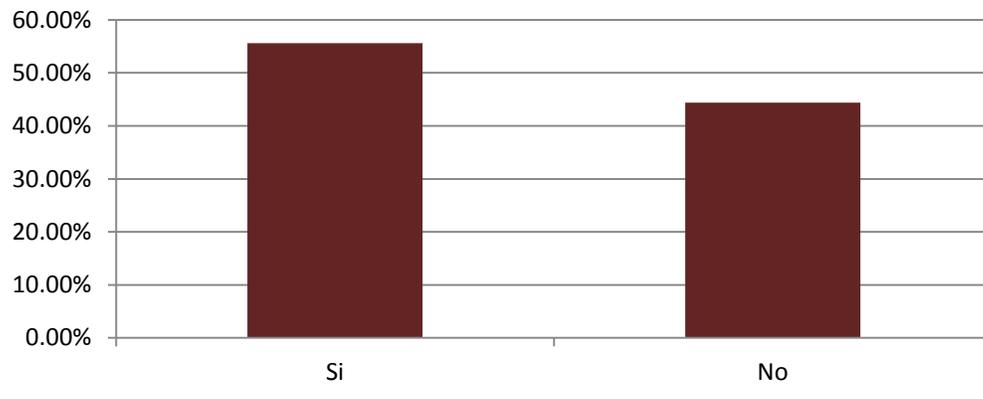
**8. ¿Podría decirme en base a su opinión, si usar un personaje distinto para cada tema de la guía, ayudaría a mejorar su nivel de aprendizaje?**



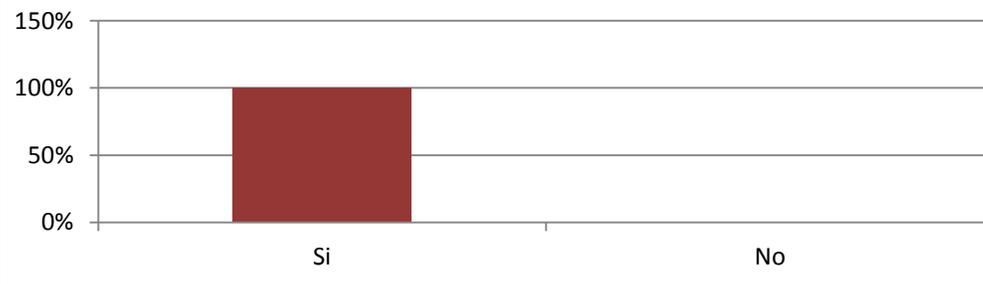
**9. ¿En algún momento los efectos de animación lo distrajeron?**



**10. ¿Tuvo dificultades para leer el contenido en algún momento?**



**11. ¿Si eligió la opción B, podría decirme con toda sinceridad si le gustaría aprender, o hubiera querido haber aprendido con el estilo de...**





FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Guatemala, 1 de marzo 2016

Licenciado  
Jesús Guzmán Domínguez  
Coordinador del área del programa de educación virtual  
Ciudad universitaria, Zona 12  
Presente

Estimado Señor Guzmán:

Adjunto a la presente le estoy remitiendo un ejemplar y una copia en digital del proyecto de graduación: **“Diseño de piezas gráficas para el curso: fundamentos de la pedagogía, del profesorado en educación a distancia en modalidad e-learning de la facultad de humanidades”**, elaborado por el estudiante **Abdy Francisco Alvarado Castillo**, previo a optar al título de Licenciado en diseño gráfico.

Conociendo que este proyecto es de beneficio para el desarrollo de esa institución, estamos en la mejor disposición de colaborar en las gestiones que realice para su implementación.

Aprovecho la oportunidad para saludarle con muestras de consideración y estima.

Atentamente,

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón  
Decano





**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

MSc. Arquitecto  
Byron Alfredo Rabe Rendón  
Decano Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación **“DISEÑO DE PIEZAS GRÁFICAS PARA EL CURSO: FUNDAMENTOS DE LA PEDAGOGÍA, DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN A DISTANCIA EN MODALIDAD E-LEARNING DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES”**, del estudiante **ABDY FRANCISCO ALVARADO CASTILLO** de la Facultad de Arquitectura:, carne universitario **201122468**, al conferírsele el Título de Diseñador Gráfico en el Grado Académico de Licenciado.

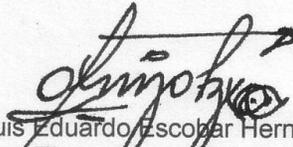
Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los veintidós días de enero de dos mil dieciséis.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández  
COL. No. 4509  
COLEGIO DE HUMANIDADES

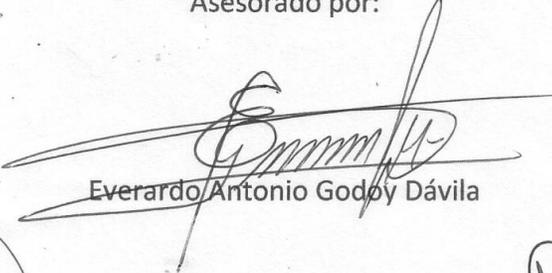
  
Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández  
Profesor Titular No. de Personal 16861  
Colegiado Activo 4,509

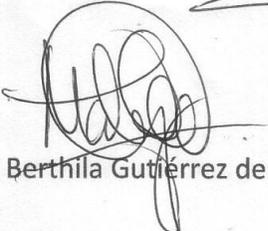
**“Diseño de piezas gráficas para el curso: fundamentos de la pedagogía, del profesorado en educación a distancia en modalidad e-learning de la facultad de humanidades”**

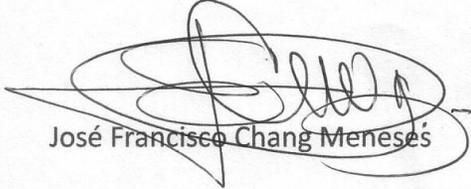
Proyecto de Graduación desarrollado por:

  
Abdy Francisco Alvarado Castillo

Asesorado por:

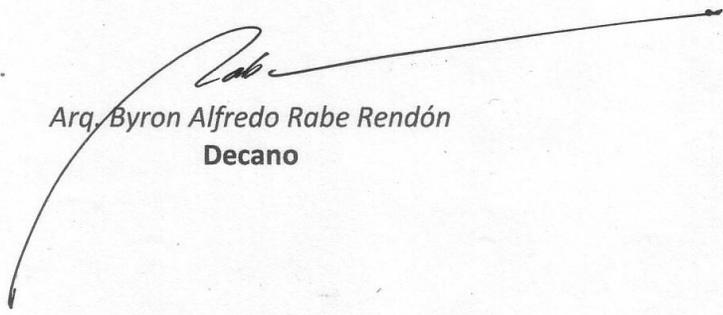
  
Everardo Antonio Godoy Dávila

  
María Berthila Gutiérrez de Melgar.

  
José Francisco Chang Meneses

Imprimase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

  
Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón  
Decano

