



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**



**PROPUESTA INSTRUCCIONAL DE LA UNIDAD CURRICULAR**  
**INDUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO PARA EL CURSO**  
**INTRODUCTORIO DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO DEL**  
**INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA ANTONIO JOSÉ**  
**DE SUCRE**

**Autora: Lcda. Fernanda Frías**

**Bárbula, abril 2017**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**



**PROPUESTA INSTRUCCIONAL DE LA UNIDAD CURRICULAR**  
**INDUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO PARA EL CURSO**  
**INTRODUCTORIO DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO DEL**  
**INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA ANTONIO JOSÉ**  
**DE SUCRE**

Trabajo presentado ante Dirección de Postgrado como requisito para optar  
al Grado de Magíster en Investigación Educativa

**Autora: Lcda. Fernanda Frías**  
**Tutora: Dra. Alehem Fernández**

**Bárbula, abril 2017**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**



**VEREDICTO**

Nosotros miembros del jurado designado para la evaluación del Trabajo de Grado.

**TITULADO:** PROPUESTA INSTRUCCIONAL DE LA UNIDAD CURRICULAR INDUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO PARA EL CURSO INTRODUCTORIO DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DEL INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA ANTONIO JOSÉ DE SUCRE.

Presentado por el (la) ciudadano (a) Fernanda Elizabeth Frías García Titular de la Cédula de Identidad Nro. 17.889.444 para optar al título de Maestría En Investigación Educativa, estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser consignados como \_\_\_\_\_

<b>NOMBRE</b>	<b>APELLIDO</b>	<b>CÉDULA</b>
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Bárbula, abril de 2017

## **DEDICATORIA**

Les dedico este gran logro a mis familiares difuntos que siempre me protegen y me resguardan en cualquier situación que se me ha presentado. Gracias y espero siempre estén ahí acompañándome en mis logros.

**Atte. Fernanda Frías**

## **AGRADECIMIENTOS**

Primeramente le agradezco a Dios y a mis santos por escucharme y ayudarme en cumplir con mis metas profesionales que siempre han sido mi prioridad, también les agradezco a mi madre y padre por confiar en mí, a los profesores Aliria Vilera, Clara Petit, Danny Pérez, y a mi tutora Alehem Fernández por esos momentos donde aportaron ayudas en esta investigación.

Sin ustedes no hubiese logrado todas las mejoras que este trabajo de grado ha tenido. Gracias.

**Atte. Fernanda Frías**

<b>ÍNDICE GENERAL</b>		<b>PP.</b>
RESUMEN.....		XI
ABSTRACT.....		XII
INTRODUCCIÓN.....		1
<b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA</b>		
Planteamiento del problema.....		3
Objetivos de la investigación.....		9
Objetivo general.....		9
Objetivos específicos.....		10
Justificación de la investigación.....		10
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>		
Antecedentes de la investigación.....		12
Bases teóricas.....		17
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>		
Diseño de investigación.....		29
Tipo de investigación.....		30
Nivel de la investigación.....		30
Modalidad de la investigación.....		31
Población y muestra .....		31
Instrumento de recolección de datos.....		31
Técnica de recolección de datos.....		32
Validez del instrumento.....		32
Confiabilidad del instrumento.....		33
Valoración de Kuder Richardson.....		34
Procedimiento de la investigación.....		35
Fase 1: Estudio del diagnóstico.....		35
Fase 2: Estudio de la propuesta .....		36

Fase 3: Estudio de la factibilidad.....	37
---	----

**CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

Interpretación general.....	59
Fase 1:Estudio del diagnóstico.....	60
Fase 2: Estudio de la propuesta .....	60
1. Aspectos preliminares de la propuesta.....	61
2. Aspectos didácticos de la propuesta.....	61
3. Forma de evaluación.....	62
4. Alcances de la propuesta.....	62
Fase 3: Estudio de la factibilidad.....	63
1. Recursos financieros.....	63
2. Recursos humanos.....	64
3. Recursos económicos.....	64
Programa Inducción al Diseño Gráfico.....	65

**CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Conclusiones.....	75
Recomendaciones.....	76

<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>78</b>
--------------------------	-----------

**ANEXOS**

Anexo A: Cuestionario.....	82
Anexo B: Validación de los instrumentos.....	84
Anexo C: Estadística Especialidad: Diseño Gráfico.....	87

## LISTA DE CUADROS

<b>CUADRO</b>		<b>pp.</b>
<b>1</b>	Operacionalización de las variables..... .....	28
<b>2</b>	Historia del diseño gráfico.....	39
<b>3</b>	Lenguaje técnico.....	40
<b>4</b>	Psicología del color.....	41
<b>5</b>	Explicaciones de los trabajos.....	42
<b>6</b>	Historia del diseño.....	43
<b>7</b>	Psicologías de la forma y las líneas.....	44
<b>8</b>	Actividades en grupo.....	45
<b>9</b>	Actividades individuales.....	46
<b>10</b>	Exposiciones teóricas.....	47
<b>11</b>	Materiales desechables.....	48
<b>12</b>	Trabajos manuales.....	49
<b>13</b>	Proyector de luz para las exposiciones.....	50
<b>14</b>	Uso del proyector de luz.....	51
<b>15</b>	Uso de la computadora.....	52
<b>16</b>	Redes sociales.....	53
<b>17</b>	Vídeos instruccionales.....	54
<b>18</b>	Evaluaciones deberían ser teóricas.....	55
<b>19</b>	Evaluaciones prácticas.....	56
<b>20</b>	Dinámicas de grupos.....	57
<b>21</b>	Coevaluación.....	58
<b>22</b>	Presupuesto.....	65

## LISTA DE GRÁFICO

<b>GRÁFICO</b>	<b>pp.</b>
1 Historia del diseño gráfico.....	39
2 Lenguaje técnico.....	40
3 Psicología del color.....	41
4 Explicaciones de los trabajos.....	42
5 Historia del diseño.....	43
6 Psicologías de la forma y las líneas.....	44
7 Actividades en grupo.....	45
8 Actividades individuales.....	46
9 Exposiciones teóricas.....	47
10 Materiales desechables.....	48
11 Trabajos manuales.....	49
12 Proyector de luz para las exposiciones.....	50
13 Uso del proyector de luz.....	51
14 Uso de la computadora.....	52
15 Redes sociales.....	53
16 Vídeos instruccionales.....	54
17 Evaluaciones deberían ser teóricas.....	55
18 Evaluaciones prácticas.....	56
19 Dinámicas de grupos.....	57
20 Coevaluación.....	58

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA</b>		<b>pp.</b>
<b>1</b>	Estudio de la propuesta.....	36
<b>2</b>	Estudio de la factibilidad.....	37



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**



**PROPUESTA INSTRUCCIONAL DE LA UNIDAD CURRICULAR**  
**INDUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO PARA EL CURSO**  
**INTRODUCTORIO DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO DEL**  
**INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA ANTONIO JOSÉ**  
**DE SUCRE**

**Autor: Lcda. Fernanda Frías**  
**Tutor: Dra. Alehem Fernández**  
**Año: 2017**

**RESUMEN**

Este trabajo tiene como objetivo proponer un diseño instruccional para la unidad curricular con el nombre Inducción al Diseño Gráfico para ser dictada en el Curso Introdutorio de la carrera de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S. extensión Valencia Estado Carabobo, Cuyo alcance andragógico se pudo vincular con el diseño instruccional de Ausubel (1983) el cual permite a los docentes aplicar estrategias y actividades de evaluación innovadoras, tales como son el uso de multimedia y su recursividad tecnológica, lo cual repercute en la motivación y desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de Diseño Gráfico. Este estudio está basado un diseño no experimental, con un tipo de investigación de campo en un nivel descriptivo y está bajo la modalidad de proyecto factible. La muestra la conformó los 20 estudiantes del segundo semestre de Diseño Gráfico del Periodo 2016-I. Para llevar a cabo el estudio, se hizo una encuesta con respuestas dicotómicas, con opción de respuestas SI y NO y la confiabilidad de los resultados se determinó a través de un sistema SPSS, con la evaluación del coeficiente de Kuder Richardson con la fórmula KR20; Se obtuvo una puntuación de 0,76. En un primer momento se aplicó una encuesta para diagnosticar los niveles de rendimiento académico de los estudiantes cursantes del primer semestre en las asignaturas básicas de la carrera Diseño Gráfico, luego se determinaron las competencias específicas que formarán parte del perfil profesional a nivel del curso introductorio; y, por último, se diseñó el proyecto instruccional para la unidad curricular anteriormente nombrada. La idea de crear una nueva asignatura, que cursarían antes de comenzar la carrera, ayudaría que los estudiantes conozcan de qué trata su contenido programático, tipo de evaluaciones y estrategias que normalmente son utilizadas, a parte que se centraría en que estos conozcan la Teoría del Diseño de manera instruccional.

**Descriptor:** Diseño Instruccional, Unidad Curricular y Diseño Gráfico.



UNIVERSITY OF CARABOBO  
ADDRESS OF GRADUATE STUDIES  
FACULTY OF EDUCATION  
MASTERS EDUCATIVE INVESTIGATION



**Línea de investigación:** Pedagogía y Currículo. **Temática:** Planificación Educativa. **Subtemática:** Formación Profesional.

**INSTRUCTIONAL PROPOSAL FOR CURRICULAR INDUCTION  
UNIT TO GRAPHIC DESIGN ON INTRODUCTORY COURSE OF  
GRAPHIC DESIGN CAREER IN UNIVERSITY INSTITUTE OF  
TECHNOLOGY ANTONIO JOSÉ DE SUCRE**

**Author:** Ms. Fernanda Frías  
**Tutor:** Dr. Alehem Fernández  
**Year:** 2017

**ABSTRACT**

This study aimed to propose an instructional design for the curricular unit “induction to Graphic Design” on the Introductory Course of the professional career Graphic Design of University Institute of Technology Antonio José de Sucre Valencia, Carabobo which androgogical extent was articulated with Ausubel’s Instructional Design (1983) so that allowed teachers to apply innovative strategies and evaluation activities, such as the use of multimedia and its technological recursiveness, which will have repercussions in Graphic Design students’ motivation and learning development. This investigation is based on a non-experimental design, its type shows a documental and field study, in a descriptive level. Its modality is a feasible project. The sample was formed by 20 students registered in the period 2016-I introductory course. In order to carry out the study, a survey with dichotomy answers (options Yes-No) was applied. The results reliability were determined through a SPSS system with Kuder Richardson coefficient, with a KR20 formula, getting a score of 0.76 as a result. As procedure, first, a survey was applied to diagnose the state of art in the Graphic Design area, then, specific competencies were determined to take part of professional profile in the introductory course. Finally, the design feasible project was presented as a subject to that curricular unit. The goal of creating a new subject that should be taken before entering the career itself is that the students should know the whole program content, its assessment and strategies.

**Key words:** Instructional Design, Curricular Unit, Graphic Design.

**Investigation line:** Pedagogy. Educational planning. Professional Formation.

## INTRODUCCIÓN

La praxis pedagógica en cualquiera de sus ámbitos tales como: escuelas, liceos, institutos universitarios y universidades conlleva a reflexionar sobre problemáticas educativas que requieren soluciones desde esa misma perspectiva. En este estudio en particular, se presenta la situación de la no continuidad de la carrera de Diseño Gráfico en el Instituto de Tecnología Antonio José de Sucre en el primer semestre.

De aquí se deriva la necesidad de proponer mediante un diseño instruccional, la inserción de una unidad curricular que se denominará “Inducción al Diseño Gráfico”. Esta unidad tendrá como finalidad o competencia global dar a conocer la teoría del Diseño Gráfico antes de su proceso de inmersión en la práctica de la carrera. Este estudio nace de una serie de planteamientos de reforma que solicitan los docentes desde hace varios años, debido a la inconsistencia entre la teoría y práctica del Diseño Gráfico que repercute en el rendimiento académico de los estudiantes e incide en el abandono de los estudios por parte de los estudiantes.

Este estudio está conformado primeramente por un capítulo I, el cual tiene su planteamiento del problema, donde se demuestran las evidencias presentadas de la situación planteada, como lo es la historia académica del Diseño Gráfico y el contenido de sus currículos. Seguidamente se muestran los pasos a desarrollar en la investigación, que se identifican por el objetivo general y los 3 objetivos específicos, estos demostrarán el proceso de diagnóstico, determinación y diseño del estudio. Por último, está la justificación que expresa la posible solución a los hechos, mediante a lo teórico, lo metodológico y lo social académico, para que comprenda de donde partirá la solución del problema y los posibles beneficios que esta tendrá.

Posterior a esto, está el capítulo II el cual trata de los 6 antecedentes extraídos y relacionados con el proyecto presentado, los cuales se encontraron de distintos portales de internet de las universidades presentadas, de forma

internacional, nacional y regional. Luego están las bases teóricas, donde se apreciará el aprendizaje significativo de Ausubel, en conjunto de una serie de definiciones basadas con el diseño gráfico y la educación; todo esto con la evidencia de las bases legales relacionadas con el estudio.

Seguidamente se encuentra el capítulo III, que determinará la metodología a utilizar, mediante el diseño, tipo, nivel y modalidad de la investigación presentada, que va relacionada con un proyecto factible, ante el diseño de la unidad curricular. Seguidamente se mostrará el procedimiento de la investigación, que explica el paso a paso mediante la definición de los objetivos, después está la población y la muestra, que expresará la cantidad de personas que serán estudiadas para obtener información mediante un instrumento y una técnica de recolección, la cual mostrará la validación del instrumento presentado, luego estará la confiabilidad del mismo, para determinar si es viable su realización.

Todo lo anterior ayudó a realizar el capítulo IV, que se encarga de evidenciar todos los resultados obtenidos por la técnica aplicada a la muestra que sirve de aporte indispensable en la investigación; Acompañado del estudio de las fases, que va desde el diagnóstico, la propuesta y la factibilidad para demostrar el procedimiento que se llevó a cabo con la propuesta de manera funcional en la mejora del intelecto de los estudiantes de Diseño Gráfico, para luego finalizar en el capítulo V concluir y recomendar las consideraciones necesarias dentro de este estudio.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

El diseño era desempeñado en sus inicios como una actividad para demostrar la creatividad del ser humano, pero con el transcurso del tiempo se convirtió en una formación académica, por medio de una escuela llamada la Bauhaus. Referente a eso Santos y Damián (2011) expresan que: “Fue fundada en 1919 por Walter Gropius, es considerada la cuna de la profesión del diseño”. (p. 85). Para ese entonces, dicha escuela se destacó por dictar clases en el área de la Arquitectura y el Diseño Industrial, pero seguidamente se incluye el Diseño Gráfico como complemento al PENSUM de estudio de la escuela Alemana en su momento.

Algo en lo que fue destacada la Bauhaus fue en el diseño de su currículo, que para ese entonces eran considerados “*programas de estudio*”, estos eran creados por cada docente en su respectiva unidad curricular, el cual demuestra que no eran de acreditación de programas académicos, porque las decisiones de los mismo eran resueltos por acreditación institucional. Complementando lo anterior expuesto por, Santos y Damián (2011) comenta que:

Herbert Bayer, dirigió desde 1925 hasta 1928 el taller de tipografía y publicidad en la Bauhaus, creo las condiciones de una nueva profesión: el diseñador gráfico. Él puso la asignatura de “publicidad” en el programa de enseñanza incluyendo, entre otras cosas, el Análisis de los medios de publicidad y la psicología de la publicidad. (p. 87).

Esto refleja las unidades curriculares dictadas por medio de talleres, que generaron gran importancia de la Bauhaus en la época, demostrando que la psicología era parte primordial en el análisis visual de las imágenes

publicitarias, que para la actualidad esa función es llamada “semiología” y Arellano (2015) lo define cómo: “La ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc.” (p. 5). En este sentido cuando el ojo humano observa una obra de arte, es comprendida por lo que la misma transmite de forma objetiva, por medio de la interpretación de sus signos.

De acuerdo con investigadores como Eco (1932) la semiología es una asignatura microcurricular considerada una de las más complejas por su alto contenido teórico, porque este autor se destacó por escribir sobre la semiología en su gama de libros, que son citados por los estudiantes de Diseño Gráfico, para comprender el significado estético de la imagen publicitaria.

En el caso de las universidades venezolanas que son dedicadas a dictar carreras afines con el arte, el diseño, la publicidad y la arquitectura son bastantes diversas, pero algunas de ellas han pasado por una serie de dificultades; tal no es el caso del Instituto Universitario de Estudios Superiores de Artes Plásticas Armando Reverón (IUESAPAR) actualmente es llamada Universidad Nacional Experimental de las Artes (UNEARTE), esta se dedica al arte en todo su contexto. En este aspecto Suaso (2012) escribió en su libro *Panorámica Arte Emergente en Venezuela 2000/2012*:

Luego de casi dos décadas de existencia, los logros manifiestos de esta institución académica contrastan con los limitados resultados registrados por otras entidades de propósito similar en el país, debidos a las dificultades administrativas, los problemas de infraestructura y la extemporaneidad pedagógica de los programas de estudio. (p. 30).

La UNEARTE es una institución venezolana que fue creada en el año 2008, que desde entonces ha tenido un buen funcionamiento en las distintas carreras que ofrece como: Artes Plásticas, Música, Teatro, Danza, Artes Audiovisuales, Educación para las Artes e Historia. Cabe señalar, que el diseño curricular de esta casa de estudio se encuentra en su portal web de forma descargable, y el mismo especifica las unidades curriculares con su contenido a desarrollar,

siendo así una manera en que el futuro estudiante investigue antes de formalizar su inscripción.

En Venezuela también se promueven eventos que motiven a los estudiantes y profesionales del diseño y artes a conocer más sobre sus carreras, y sobre todo a participar en concursos o exposiciones. En este sentido, Suaso (2012) ha expuesto que los eventos: “han permitido que los sectores emergentes y en formación entren en contacto con algunas de las ideas, problemas y autores, más significativos de la actualidad, contribuyendo con la ampliación y actualización de contenidos relacionados con las artes visuales contemporáneas”. (p. 31). Al ver las innovaciones que estos eventos promueven, hace que algunas casas de estudio lo tomen en cuenta para su área curricular. Dichos eventos son promovidos por: la Fundación Mercantil, la Fundación Cisneros, el Periférico Caracas / Arte Contemporáneo, La Caja del Centro Cultural Chacao, entre otros.

En relación con este último, se presenta el caso de la Universidad del Zulia en la Facultad de Arquitectura y Diseño, que posee una serie de normativas y seguimiento de los distintos programas de estudio. La página web de la Universidad de la Luz (2016) especifica que: “El comité estará integrado por su coordinador y cuatro profesores participantes en los respectivos programas”. (p. 2). Dicho comité está encargado de la planificación, supervisión y evaluación de los distintos programas de enseñanza, que serán usados por los futuros graduandos en los títulos de sus trabajos de investigación. Esto es para demostrar las enseñanzas comprendidas en el transcurso estudiantil, y la generación del buen funcionamiento del proceso a tener mayor efectividad y creatividad.

En este contexto, el Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre (I.U.T.A.J.S.), en los estudiantes de la carrera Técnico Superior Universitario en Diseño Gráfico, presentan el caso dicho por la Sub-Directora “Diseño Gráfico es la escuela más grande con más de 400 estudiantes en sus 6

semestres actualmente cursantes”. (A. Verde comunicación personal, 22 de febrero del 2016). Pero a pesar de ser una cifra considerada alta para el instituto, en comparación con las otras carreras que se ofrecen, se ha notado que los estudiantes cursantes de un primer semestre son un número alto como no es el caso del segundo semestre que disminuye deficientemente.

En relación con esto, Listeilor.com (2011) indica que, que hay un porcentaje aproximado de un 60% de los estudiantes que abandona en el 2do año. En este sentido en los últimos 5 semestres, se observan unos promedios de inscripción en el I.U.T.A.J.S., de altos índices de estudiantes, que completan tanto la fase administrativa como la fase académica y no cursan las unidades curriculares. Estos están registrados en la oficina de Control de Estudios (2016) de dicho Instituto, y los resultados obtenidos son: “En el periodo 2014-I el número de inscritos en primer semestre fue de 73 estudiantes y del segundo semestre fue de 121 estudiantes”. (p. 1).

Seguidamente, “En el periodo 2014-II el número de inscritos en primer semestre fue de 96 estudiantes y del segundo semestre fue de 80 estudiantes”. (p. 1). Asimismo “En el periodo 2015-I el número de inscritos en primer semestre fue de 104 estudiantes y del segundo semestre fue de 102 estudiantes”. (p. 1). Y por último, “En el periodo 2016-I el número de inscritos en primer semestre fue de 74 estudiantes y del segundo semestre fue de 95 estudiantes”. (p. 1).

Es evidente entonces que la matrícula que ingresa al I.U.T.A.J.S. se mantiene estadísticamente, pero los mismos al iniciar las clases no asisten en su totalidad, sino que se disminuye a comienzos de la carrera. Las causas de este problema no han sido determinadas empíricamente; sin embargo, existe la necesidad de indagar seriamente al respecto. Es así, como en el Consejo de Profesores, especialmente, los profesores del primer semestre, han comentado de manera informal acerca del bajo rendimiento de los estudiantes cursantes a raíz de la falta de información que estos padecen con respecto a la carrera. Al

parecer, una de las causas es que el estudiante de Diseño Gráfico ingresa pensando que todas sus evaluaciones serán de forma práctica.

En este aspecto Listeilor.com (2011) escribió en su artículo web llamado 10 mitos sobre estudiar Diseño, que efectivamente los estudiantes de diseño gráfico deben leer sobre muchos temas, como: economía, historia, psicología, física y estructuras, para que cuando quieran realizar un diseño, investiguen sobre el caso y puedan realizar un trabajo funcional. El estudiar los temas que compone la unidad curricular llamada Teoría del Diseño en el primer semestre, es bastante amplio y necesario conocerla a primeras instancias, para que el estudiante pueda defender sus proyectos con mayor comodidad, en tan solo el primer corte, que dura 6 semanas de cada periodo estudiantil en un total de 18 semanas de clases.

De acuerdo con esto, el compendio del contenido de las unidades curriculares Teoría del Diseño y Diseño Gráfico I, de la carrera de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S. para el año 2016, se toman en cuenta los siguientes contenidos teóricos: El lenguaje técnico, la ley de la Gestalt, los significados de las líneas, las figuras geométricas, la psicología del color, la historia del diseño gráfico, sus precursores y los fundamentos del diseño.

El estudiante ingresa a la institución sin saber que tienen que leer y leer temas importantes de esta carrera, convirtiéndose en discusión por los docentes de la escuela (85) quienes tratan de sustituir las evaluaciones teóricas por las prácticas, evitando el descontento de los estudiantes que terminan por abandonar. Posiblemente, se trate de ciertos “mitos” que tienen los cursantes acerca de la carrera Diseño Gráfico; entre los cuales, el más evidente, parece ser el hecho de no tener hábitos de lectura comprensiva. Es por ello que se sugiere la adaptación de un diseño instruccional en la enseñanza de una unidad curricular, que genere mayor interés en los estudiantes, para que estos consigan mejorar sus notas finales y se motiven a terminar su profesión.

Si hay algo que puede ser tomado en cuenta, es la acción del lado derecho del cerebro humano y es de donde proviene la creatividad. En este sentido

Lambayeque (2004) describe que: “El hemisferio izquierdo controla la habilidad lingüística, numérica y de pensamiento analítico, mientras que el hemisferio derecho controla las habilidades espaciales complejas, como la percepción de patrones y aspectos de ejecución artística y musical”. (p. 24). Referente a esto, se pudo entender que conociendo la función del cerebro, estahace que no funcione un lado independientemente del otro, porque juntos pueden llegar a resolver cualquier situación mientras lo sigan haciendo en conjunto.

El Diseño Gráfico es una profesión que está con el avance de la tecnología, por ende se debe ir con la innovación y esta se logra con la creatividad; Conociendo esto es importante que las clases sean dictadas con un diseño instruccional en función al desarrollo creativo del estudiante, para que la teoría sea promovida por el trabajo práctico. Castro (2012) agrega que: “La práctica de la creatividad se logra en los alumnos un fundamento de generación de ideas originales y realmente útil, que exista en cada uno de ellos la innovación, inversión en su proceso de formación”. (p. 20). En este aspecto el I.U.T.A.J.S. lograría que los estudiantes continúen su buen desempeño en otras asignaturas en semestres posteriores, porque conocen claramente la teoría del diseño.

Por su parte, en el Programa PISA 2012 relacionado con la evaluación internacional de los alumnos (2014) señala que: “Los alumnos que son capaces de dirigir su aprendizaje elijen sus objetivos, emplean sus conocimientos y seleccionan las estrategias apropiadas para abordar las tareas a las que se enfrentan”. (p. 171). Todo esto demuestra que el estudiante es capaz de resolver problemas educativos de forma cómoda, eso si realmente lo que estudian es de su interés.

Los estudiantes del I.U.T.A.J.S. deben ingresar participando en un Curso Introductorio, con respecto a esto la Ley Orgánica de Educación expresa en su Artículo 35 que: “El ingreso de estudiantes al sistema mediante un régimen que garantice la equidad en el ingreso, la permanencia y su prosecución a lo largo de los cursos académicos”. (p. 19). Referente a este aspecto, la institución debe

garantizar que los estudiantes permanezcan en el inicio y final de las carreras que ofrecen; por eso la Escuela de Diseño Gráfico, pretende incluir al Curso Introductorio una unidad curricular que tenga una articulación vertical con otras a futuro, también que genere actividades extraídas del compendio de las asignaturas del primer semestre.

La unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico” que se propone, formará parte del Curso Introductorio con carácter de obligatoriedad; ello, con la finalidad de lograr la formación de competencias específicas del área de conocimiento, las cuales deben estar integradas al perfil profesional. Esta asignatura se debe dictar por medio de recursos tecnológicos, sus evaluaciones deberían ser con actividades prácticas tanto en equipos como individual, para desarrollar el cooperativismo y los distintos pensamientos de cada ser humano, para poder solucionar problemas referentes a las actividades asignadas.

Con esto se lograría que, a inicios del primer semestre, los estudiantes ya puedan trabajar de forma individual y la teoría del diseño constituya una base científica que oriente la formación profesional. Al respecto, se pretende lograr la generación de aprendizajes significativos que les permita despertar el pensar crítico y de reflexión en la acción, construyendo conocimientos pertinentes con las realidades aspiracionales de los futuros profesionales. En relación con esto último se crea la siguiente interrogante:

¿Cuáles serían las competencias específicas del área de conocimiento diseño gráfico que formarán parte del perfil profesional a nivel del Curso Introductorio de la Carrera Diseño Gráfico?

¿Cómo incorporar las competencias específicas para la creación de una unidad curricular Inducción al Diseño Gráfico dentro del Curso Introductorio de la Carrera?

### **Objetivos de la investigación**

## **Objetivo General**

Proponer un diseño instruccional para la Unidad Curricular Inducción al Diseño Gráfico en el curso introductorio de la Carrera de Diseño Gráfico del Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre.

## **Objetivos Específicos**

Diagnosticar los niveles de rendimiento académico de los estudiantes cursantes del primer semestre en las asignaturas básicas de la carrera Diseño Gráfico.

Determinar las competencias específicas del área de conocimiento Diseño Gráfico que formarán parte del perfil profesional a nivel del curso introductorio de la Carrera Diseño Gráfico.

Diseñar el proyecto instruccional para la Unidad Curricular Inducción al Diseño Gráfico en el curso introductorio de la Carrera de Diseño Gráfico del Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre.

## **Justificación de la investigación**

El Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre específicamente en su Escuela (85)de Diseño Gráfico, presenta una problemática referente al descontento por parte de los estudiantes cursantes del primer semestre. Este fenómeno no ocurre con todos los estudiantes, pero si hay evidencia de lo sucedido en la ausencia de los mismos. Todo esto con cambio y supervisión docente, porque se determinó en la primera ocasión que era un problema de mala praxis, es cuando la Jefe de la Escuela de Diseño Gráfico la

Lcda. Clara Petit, en conversación con los estudiantes notó que los mismos se quejaban del poco tiempo de estudio con respecto a la Teoría del Diseño impartida.

Referente a la problemática existente, se pretende tomar en cuenta la teoría de Ausubel (1973) conocida como el Aprendizaje Significativo, la cual Salazar (2013) define que: “Este enfoque es de los más apropiados para enseñar relaciones entre varios conceptos, pero antes los estudiantes deben tener algún conocimiento de dichos conceptos”. (p. 49). Este concepto demuestra que si a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S. se les asigna una unidad curricular en el Curso Introductorio que exponga de que trata la carrera en sí, ayudaría a largo plazo, cuando los mismos estén en semestres posteriores, puedan estar más claros del contenido teórico primario, y así se desempeñen más en sus trabajos prácticos.

Por otro lado, tomando en cuenta el aspecto metodológico, se trabajaría con una investigación de proyecto factible, que está dentro de los parámetros epistemológicos, porque el estudio cuenta con una solución viable, donde se pretende resolver un problema, el cual favorezca el intelecto de la Escuela (85) de Diseño Gráfico a largo plazo. Todo esto parte de la línea de investigación Pedagogía y Currículo con la temática de planificación educativa y la subtemática de formación Profesional; que se convierte en la idea principal, que es crear la unidad curricular llamada “Inducción al Diseño Gráfico” para ser dictada en el curso introductorio, siendo parte del proceso de planificación el cual ayudaría a formar profesionales en el área planteada.

En el aspecto práctico y social se pretende implementar una asignatura que trate de la Inducción al Diseño Gráfico, como bien lo especifica el nombre que tendrá la unidad curricular, que será para los estudiantes participantes del Curso Introductorio, y así estos se vean involucrados con lo que será la carrera que cursaran más adelante. Esto lograría que los mismos ya conozcan a sus compañeros, evitando así el miedo escénico al momento de defender sus trabajos, también si los mismos son defendidos en equipo, generaría un apoyo

oral para cuando uno de ellos no esté muy claro de su dialecto. De acuerdo con esto se diseñará el proyecto instruccional para la Unidad Curricular “Inducción al Diseño Gráfico” en el curso introductorio de la Carrera de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S. extensión Valencia estado Carabobo.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

Este capítulo muestra todo el fundamento teórico de la investigación, en este aspecto Balestrini (2007) expresa que: “En el marco teórico o referencial de la investigación, se debe incorporar los elementos centrales de orden teórico que orientarán el estudio, deben estar relacionados con el tema de investigación y el problema”. (p. 91).Lo que implica que se observarán todos los antecedentes y aspectos teóricos de la investigación en curso, que ayudarán en el abordaje del estudio.

#### **Antecedentes de la investigación**

Garcés (2013) en su trabajo de grado titulado, “Diseño Gráfico, surgimiento de una práctica profesional en Argentina y Colombia” para optar al título de Master en Diseño en la Universidad de Palermo. Este estudio se basó en conocer la historia del diseño gráfico en su contexto social, es decir, el cómo fue y es actualmente percibida esta disciplina. El autor expresa que a mitad del siglo XX es cuando el diseño gráfico es tomado como un trabajo profesional siendo parte del proceso de modernización industrial; y actualmente para la

sociedad le es difícil de entender de qué trata esta carrera y lo indispensable que es en el ámbito laboral.

La investigación de Garcés (2013) muestra un proyecto factible en un paradigma cualitativo, con un tipo de investigación mixta, que posee una muestra de dos (2) personas que son diseñadores gráficos, uno argentino y otro colombiano, a quien se les hizo entrevistas basándose en cómo se han desempeñado profesionalmente ante una sociedad crítica y exigente de sus respectivos países donde residen.

Asimismo, se pudo comparar las respuestas y opiniones de los entrevistados y luego poder observar como es vi: Venezuela el diseño gráfico ante la sociedad. Este estudio muestra la importancia que tiene el Diseño Gráfico en la actualidad, y lo indispensable que es un profesional en esta área en pertenecer a una empresa. Es por ello, que este proyecto aporta información relevante porque se conoce la historia, tanto actual como antigua del Diseño en general, evidenciando cuando esta es considerada una carrera universitaria y también para los estudiantes del I.U.T.A.J.S. en la Escuela 85, se vean familiarizados con la misma y la conozcan antes de comenzar a cursarla, observando sus ventajas más que sus desventajas.

Salazar (2013) en su trabajo de grado titulado “Propuesta de actualización en estrategias de aprendizaje en la asignatura Informática para el docente de educación” para optar al título de Magister en Gerencia Avanzada en Educación en la Universidad de Carabobo, Venezuela. Esta investigación se basa en la incorporación de estrategias tecnológicas en el salón de clases, también habla de la actualización del contenido para que los estudiantes de Contabilidad se desempeñen como un profesional sin miedo al uso de la informática, trabajando en casos reales de empresas, como una especie de simulacro laboral. Sugiere, además, el uso de evaluaciones digitales, para evitar los costos en impresión y el ahorro de papel, el uso de mapas mentales, vídeos y el cómo usar bien el internet para el beneficio que se requiera.

Se pudo observar que la modalidad es de proyecto factible, la cual estuvo compuesta por 3 fases en el desarrollo de tipo descriptivo, con un diseño de campo no experimental, la muestra estaba comprendida por 32 estudiantes, a quienes se les diseñó un cuestionario con una serie de preguntas cerradas que tenían 3 alternativas de respuestas SAV-N. Con esto se tuvo la confiabilidad del método de consistencia interna Alfa de Cronbach, que es usada para las escalas policotómicas, dando como resultado 0,94, indicando un alto grado de confiabilidad del instrumento.

Todo lo anterior sirve como referencia porque la idea de impartir la cátedra sobre la introducción al diseño gráfico, con la unidad curricular, es captando el cómo son aplicadas las asignaturas nuevas, donde en la mayoría de los casos, se observa la adaptación de la tecnología. Logrando con esto el aprendizaje significativo establecido por Ausubel y su teoría, la cual se tomará en cuenta en este estudio.

Yélamo (2013) en su trabajo de grado titulado, "Elaboración de estrategias multimediales digitales para la enseñanza del libro diario en la asignatura Contabilidad en 2do. Año de la Unidad Educativa Leopoldo Yáñez de Fe y Alegría" para optar al título de Magister en Desarrollo Curricular en la Universidad de Carabobo, Venezuela. El autor de este trabajo planteó hacer un cambio en la unidad curricular de la asignatura "Contabilidad", anexando la utilización de herramientas multimedia o audiovisuales para lograr mayor diversidad. Actualmente este tipo de recursos de enseñanza son más utilizados por ser atractivos, como lo es en los jóvenes universitarios, También se propuso incentivar a los docentes a realizar y manipular este tipo de herramientas en sus clases.

Ahora bien, la metodología se encamina en un proyecto factible, con un tipo de investigación de campo y documental, la muestra es de seis (6) docentes que laboran en la carrera de educación para el trabajo y que dictan la cátedra de contabilidad en el 2do. Año de educación media general, el instrumento fue una

lista de cotejo de 12 ítems y la confiabilidad fue verificada por el coeficiente Kuder Richardson, dando un 78% de alto nivel.

Este estudio aporta información al diseño instruccional, que es una herramienta para diseñar como dictar las clases de Diseño Gráfico, para tomar en consideración el uso de recursos tecnológicos, generando esa participación e innovación en las evaluaciones y los tipos que existen; que en este caso recomienda impartir su enseñanza utilizando material de este tipo, para que los estudiantes también realicen presentaciones con material audiovisual demostrando el desempeño del diseñador en el ámbito laboral.

Zozaya (2013) en su trabajo de grado titulado, “Propuesta de asignaturas electivas de la sub-área agropecuaria para insertarlas en el pensum de la carrera de Educación Mención Educación para el Trabajo de la Universidad de Carabobo” para optar al título de Magister en Investigación Educativa en la Universidad de Carabobo, Venezuela, se planteó crear nuevas asignaturas en la sub-área agropecuaria, es para que los estudiantes de la carrera de Educación para el Trabajo tengan la opción de elegir la electiva que le sea más atractiva, y con esta elección conozcan de otras área de la carrera en curso, para que así se enfrenten en el ámbito laboral y puedan poner en práctica los conocimientos y aprendizajes adquiridos en el área de la Agricultura, Horticultura y Fruticultura.

De esta manera, se muestra una investigación con la modalidad de proyecto factible, con un diseño descriptivo de campo, con una muestra de 16 estudiantes cursantes de 8vo y 9no semestre del segundo periodo del 2012 de la mención Educación para el Trabajo sub-área Comercial de la Facultad de Educación, a quienes se les aplicó una encuesta por medio de un cuestionario de 20 ítems con opción a respuestas cerradas, con una confiabilidad de 0,85% tomando en cuenta a Kuder de Richardson. De acuerdo con todo esto, se tomará en cuenta la unidad de gestión que se realizó en las materias electivas, demostrando el desempeño y perfil del docente y su organización en el curso.

También para que la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico”, ya tenga estimada su organización y seantomados en cuenta los temas que serán

dictados, número de clases, contenido programático, entre otros. Por otro lado, se tomará en cuenta la realización de evaluaciones virtuales o digitales, también se pretende explicar de qué trata la carrera para hacer evaluaciones donde ellos sepan cómo se desempeña un profesional en el diseño. Y por último se tomaría en consideración la importancia de enseñarles a los cursantes como utilizar el internet a beneficio del diseño, que sepan reconocer y hacer varios elementos de descarga en la web, que si puedan funcionar para la evaluación que les corresponda en su momento.

Castro (2012) en su trabajo de grado titulado, “Propuesta de estrategias docentes para el aprendizaje de la asignatura Investigación Educativa dirigido a los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo” para optar al título de Magister en Investigación Educativa en la Universidad de Carabobo, Venezuela. Esto se caracterizó por la búsqueda de mejorar la unidad curricular “Investigación Educativa”, tomando en cuenta la importancia de incorporar el aprendizaje significativo y cooperativo. En este sentido, el autor recomienda que se hagan aplicaciones prácticas y técnicas creativas, para que los cursantes tengan un mejor conocimiento y que la clase sea de una forma más dinámica.

En este mismo sentido, el tipo de investigación es de proyecto factible, con un diseño de campo y documental, se tomó como muestra 101 estudiantes de la materia en discusión en la Universidad de Carabobo, a los cuales se les aplicó una encuesta de 30 preguntas con opción a respuestas sí o no de manera dicotómicas; y se obtuvo un 81.67% de confiabilidad con la fórmula de Kuder Richardson 20 (KR20). Con referencia a lo anterior, este trabajo de grado aporta información general en el contenido y estructura de lo que es la unidad curricular, también recomienda la manera de impartir su conocimiento, el cual es necesario enseñar la teoría con técnicas que sean creativas y así se logre el interés y participación de los estudiantes.

Colmenares (2013) en su trabajo de grado titulado, “Material didáctico basado en estrategias de aprendizaje significativo para la efectividad de la

gestión del conocimiento en el área de Matemática de Educación Primaria” para optar al título de Magister en Gerencia Avanzada en Educación en la Universidad de Carabobo, Venezuela. Se basó en el diseño de un material didáctico el cual tenga estrategias de aprendizaje significativo, para lograr la gestión del conocimiento en la unidad curricular “Matemática” en Educación Primaria.

La metodología está en la modalidad de proyecto factible, con un análisis descriptivo y con un tipo de investigación de campo, donde posee una muestra censal de doce (12) gerentes que laboran en el aula de la especialidad Educación Integral de la U. E. Fundación Educativa Maranatha; la recolección de los datos se utilizó un cuestionario policotómico con tres (3) alternativas de respuesta, que se les realizó a los docentes y la confiabilidad fue por el coeficiente Alfa de Cronbach con un índice de 0,827.

Esta investigación aportó información al proyecto en curso, gracias a la explicación dada sobre el desarrollo de la creatividad mediante a estrategias de trabajo en el aula. En este sentido, la creatividad en el diseño gráfico es algo indispensable para cursar la carrera y la manera en que se debe impartir la enseñanza, esta debe ser de la misma manera, es decir, creativa. Aunque esto está enfocado en la educación media, y no en la universitaria, de igual forma aporta información en el aprendizaje significativo de Ausubel.

### **Bases teóricas**

Esta parte de la investigación hace que el autor evidencie todos los documentos que sirvieron de apoyo al estudio. En este aspecto, Bavaresco (2006) define que: “Son las bases, las que brindan al (a la) investigador(a) el apoyo inicial dentro del conocimiento del objeto de estudio, es decir, cada problema posee algún referente teórico”. (p. 51). Es por ello que se citaron autores que hablan de teorías y términos que coinciden con el proceso de solución al problema planteado.

## **El aprendizaje significativo**

El Aprendizaje Significativo de Ausubel (1973) es una teoría que se desenvuelve en el desarrollo del niño y su educación, pero se refiere específicamente al estudio a partir del nivel más alto de primaria. Este aprendizaje se logra de 2 formas, la primera es la comparativa, y es cuando un individuo sabe que realizar ante una situación, si ya la ha observado en otro individuo anteriormente.

Por otro lado, está la explicativa, y esta es cuando el individuo aprende si otro individuo le explica el cómo hacerlo. Ausubel explica que estas 2 formas de aprendizaje “*comparativa y explicativa*” son comunes en los seres humanos ante cualquier situación, cómo lo puede ser abrir una lata de gaseosa o hasta saber el cómo diseñar la lata de gaseosa, esto va desde lo macro a lo micro, independientemente de la edad y del aprendizaje a conocer. El Aprendizaje Significativo se utiliza en la carrera del Diseño Gráfico, gracias a que el docente es experto en el área y quién conoce tanto el compendio del currículo, y el diseño de las unidades curriculares que comprenden al mismo.

El estudiante está en la necesidad de aprender, y él está siempre a la disposición de lograrlo independientemente de cómo lo hará. El docente le puede impartir una información teórica mediante la explicación de lo que trata, pero también lo puede hacer de forma práctica, explicando comparativamente con casos o mostrando trabajos ya realizados por otros estudiantes en semestres anteriores. Con respecto a esto, el estudiante de Diseño Gráfico puede aprender observando como el docente dibuja y manipula los materiales de diseño, y así este imite los trazos ya realizados, y a su vez le puede pedir que le explique el paso a paso de cómo hacerlo.

En este aspecto existen varios tipos de Aprendizaje Significativo de Ausubel, expresados por Salazar (2013) estos son: “Aprendizaje de representaciones, aprendizaje de conceptos y aprendizaje de proposiciones. Esta asimilación se da

en los siguientes pasos: por diferenciación progresiva, por reconciliación integradora, por combinación”. (p. 51-57). Precisando lo anteriormente planteado, el niño se involucra en un proceso de crecimiento, donde conoce objetos por su nombre, pero no asocia su utilidad, seguidamente comienzan a comprender como utilizarlo, y luego comienzan a conocer los significados de algunos conceptos. Con respecto a esto, las ventajas del Aprendizaje Significativo de Ausubel, escrito por Salazar (2013):

Produce una retención más duradera de la información. Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo. Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del estudiante. Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante. (p. 50).

Si se relacionan estas ventajas con el estudiante de Diseño Gráfico, se puede entender que hay mucha información que estos van a conocer más rápido aun, porque en algún momento previo lo han vivo. Un ejemplo es la asociación del uso de un cuchillo, y en las clases harán el uso de un exacto, los 2 tienen la misma finalidad, y esta es “cortar”, en la casa ellos pueden cortar alimentos, pero en las clases pueden cortar cualquier papelería. El estudiante en sus clases de Diseño Gráfico puede asociar, comparar y entender información que puede ser tanto nueva como complementaria.

### **El diseño instruccional**

Es una técnica que se utiliza como competencias específicas, al momento de diseñar el currículo integral. Por su parte Yélamo (2013) describe que: “es un proceso donde se decide qué métodos de instrucción son los mejores para producir los cambios deseados en el conocimiento y las destrezas de los estudiantes”. (p. 31). Si bien se sabe, el estudiante ingresa a una casa de estudio,

desconociendo de qué trata la carrera a cursar, es decir este viene con sus propios métodos y criterios de los temas que va a observar en clases.

Es cuando el docente actúa y trata de obtener la conexión y atención de los estudiantes, y esto lo puede lograr implementando el uso de las nuevas tecnologías y así se logra ver los niveles de destrezas de los cursantes. No obstante, Yélamó (2013) también agrega que: “el diseño Instruccional es el conjunto de principios para alcanzar una instrucción efectiva, eficiente y relevante que normalmente incluye cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación”. (p. 35). El docente debe implementar el aprendizaje significativo en su currículo o su unidad curricular respectiva, el cual va organizado con los aspectos anteriormente nombrados, y estos son los que generan el proceso a realizar y aseguran su cumplimiento.

Para ello está la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su artículo 109 expone que: “Se consagra la autonomía universitaria para planificar, organizar, elaborar y actualizar los programas de investigación, docencia y extensión”. (p. 27). Quiso decir que el docente está en la plena disposición de modificar sus unidades curriculares mientras tenga la aprobación en la institución donde labora.

### **El diseño curricular**

Inicialmente el término “*currículo*” más que un documento académico, es la organización docente indispensable al momento de dictar su unidad curricular, en el cual se determinan todos los procesos que se realizan en una clase ante un público de estudiantes como: en su contenido programático, recursos, estrategias, entre otros. En este sentido, Ortega (2010) comenta un poco de la historia del currículo:

Es la acepción singular en español del latín “*curriculum*”, en plural “*currícula*”. En Latinoamérica originalmente se utilizaba la locución “planes de estudio”, cambiado por el término proveniente de la cultura anglosajona, dicho término refiere al conjunto de

competencias básicas, objetivos, contenidos, criterios metodológicos y de evaluación que los estudiantes deben alcanzar en un determinado nivel educativo. (p. 11).

Asimismo, el currículo debe ser diseñado tomando en cuenta el cómo lograr el desarrollo cognitivo de los estudiantes, cómo el aspecto social donde se desenvuelven, y actualmente el aspecto político e histórico del país donde será utilizado dicho currículo. La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su artículo 102, describe sobre la educación venezolana que: “El pleno desarrollo de la personalidad, la formación de ciudadanos aptos para la vida y para el ejercicio de la democracia, el fomento de la cultura y el desarrollo del espíritu de solidaridad humana”. (p. 19). Todos estos aspectos reflejan los objetivos de un diseño curricular efectivo, y actualmente se toma un compendio de los mismos que genere mejores resultados educativos. En este aspecto la UNESCO (2014) agrega que:

El Informe Delors postuló desde hace bastante tiempo la vigencia de los pilares de la educación del siglo XXI, donde se destacaba la centralidad del aprender a aprender desde el punto de vista cognitivo y el aprender a vivir juntos desde el punto de vista social. Pero dicho Informe también enfatizaba la necesidad de considerar esos pilares como un bloque unitario y no como dimensiones disociadas en las estrategias educativas y las propuestas curriculares. (p. 3).

Uno de los factores que ha logrado que el diseño curricular sea modificado y adaptado a la sociedad y política actual, es expresado en un artículo llamado “*Herramientas de Formación para el Desarrollo Curricular*” abalado por la UNESCO-OIE (2013) que: “Las autoridades nacionales de educación se enfrentan pues al desafío de lograr que los currículos respondan a nuevas y complejas demandas mediante el desarrollo de habilidades y de competencias relevantes tanto para las necesidades locales como para las globales”. (p. 15).

Bajo esa premisa, se observa que hoy en día la educación superior está en la búsqueda de darle la oportunidad a docentes en realizar actualizaciones de las unidades curriculares ya existentes, todo con la finalidad de innovar y

proyectar nuevos conocimientos, adaptándolo a las nuevas tecnologías. Referente a esto, el currículo venezolano se enfrenta a una serie de cambios y adaptaciones que mejoran su diseño. Por su parte Hernández (2012) describe que:

El Gobierno Nacional actual, desde el año 2007 ha tratado de instaurar un nuevo modelo curricular, con muchas semejanzas al ya descrito, pero hace énfasis en aspectos como la importancia del ser humano, lo social, lo humanista, ambientalista, protagonismo social, en lugar de enfocarse en la organización de la escuela. Dirigida a todos los niveles de la educación y no solo a la primaria. (p. 58).

Con respecto a esto, trata sobre el diseño del currículo venezolano donde recomienda el hecho de cuando este sea utilizado a nivel universitario, debería ser diseñado y planificado para cumplir metas y objetivos. Se debe considerar el aspecto económico al momento de las evaluaciones, el cual se logra utilizando las Tics como recursos evaluativos. Y sobre todo el rol del docente debe ser el más indicado a la carrera cursante; el mismo debe introducir la creatividad en el área curricular para generar mejor participación de los estudiantes.

### **El programa curricular en el diseño gráfico**

Son todas las unidades curriculares o unidades académicas, que contiene un curso, en este caso una carrera universitaria. En este propósito, Castro (2012) expresa que: “Es así como los programas educativos representan un papel relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que los contenidos impartidos en los diseños curriculares de todos los niveles educativos se ordenen en conocimientos declarativos, procedimentales y actitudinales”. (p. 18). Esto evidencia que este material debe estar bien organizado y explicado según las normativas que tenga el lugar donde el docente se desempeñe.

En el caso de la carrera de Diseño Gráfico, esta posee las mismas asignaturas por muchos años, las cuales son necesarias cursar, mientras el docente manipule sus evaluaciones y su forma de impartir la información. Todo esto se debe

realizar para innovar el conocimiento explicado; en este aspecto Rodríguez (2014) escribió que: “Todo programa debe contar con unas metas y objetivos educativos que deben estar acomodados a las características de los destinatarios en su contexto de referencia, y además la incorporación de un conjunto de medios y recursos educativos, suficientes, adecuados y eficaces para el logro de metas y objetivos”. (p. 25).

El diseño gráfico tiene como meta el lograr obtener el perfil profesional, y sus objetivos son: el saber dibujar, el conocer el manejo de los programas de diseño, manejo del lenguaje técnico y el conocimiento teórico. Ortega (2010) agrega que: “Un elemento es el rol de la formación profesional en las carreras de diseño, en particular a su contribución respecto de la utilidad social de los saberes productivos, entre saberes, innovación y modelos productivos”. (p. 37). Todo esto se encuentra en las unidades académicas, que son modificadas solo en sus tipos de evaluación y recursos a utilizar. Algunas que todavía continúan en el currículo de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S. son: Diseño gráfico I, II, III y IV, Informática I, II, III y IV, Teoría del diseño, Historia del Diseño, Tipografía, semiología, entre otras.

### **La unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico”**

Con el transcurso del tiempo el uso de unidades curriculares se han vuelto un material indispensable y obligatorio en las instituciones o casas de estudio, porque con esto el profesor genera una mejor práctica docente y el mismo puede ser evaluado por un proceso de autorregulación y acreditación que aprueben la efectividad del mismo. En este sentido, la Universidad de los Andes en su Manual de Procedimientos Curriculares (2012) explica que: “El programa de asignatura es el documento de carácter didáctico, donde se organiza el proceso formativo desde cada espacio curricular. Sirve de referencia a los profesores, a los estudiantes y a los administradores del currículo”. (p. 87).

La creación de estas unidades curriculares o unidades académicas, logran que el docente esté organizado en los contenidos, al estudiante les aclara sus expectativas y a los administradores les ayuda a coordinar y evaluar la ejecución de la misma. Dichas unidades poseen una estructura de datos de identificación, la justificación, los objetivos, los contenidos, las estrategias metodológicas y de evaluación, junto con sus referencias.

Cuando el I.U.T.A.J.S. requiere de la creación de una unidad curricular en Diseño Gráfico, se le da el nombre “*electiva*”. Por su parte Ortega (2010) expresa una serie de términos que deben ser tomados en cuenta al desarrollar una unidad académica, y estas son: “genéricas, meta-competencias, básicas, empleabilidad, interpersonales, organizacionales o sociales, técnicas o específicas, sistémicas, tecnológicas, intelectuales y orden”. (p. 51).

Estos términos se relacionan con el uso de la lectura, la interpretación y buena redacción; también trata de explicar el uso de la tecnología, la buena destreza operacional, la competencia en el desarrollo de habilidades manuales, el orden y rutina de trabajo. Algo más que añadir es que el diseño de la unidad curricular, la cual se debe realizar tomando en cuenta la aplicación de la teoría de forma práctica, y el cómo trabajar estos términos en las actividades que se realizaran.

## **La Evaluación**

Existen diversos tipos de evaluaciones, pero en el Diseño Gráfico son limitados los que son recomendados utilizar; cuando la información que se impartirá es teórica, el docente de esta área curricular prefiere el uso de las exposiciones, debates y entrega de informes. El uso de los exámenes no es muy común, pero si se utiliza en algunas ocasiones; esto sucede porque normalmente los estudiantes de Diseño Gráfico no son dedicados a la lectura, hasta el punto en que se ven obligados hacerlo.

Es importante destacar a Yélamo (2013) que habla sobre las evaluaciones multimediales que: “Estas estrategias deben tener un espacio determinado, recursos económicos y humanos específicos para el diseño, producción articulada y evaluación a fin de capitalizar las ventajas y paliar las desventajas desde el diseño de cualquier propuesta pedagógica”. (p. 15). Cuando las evaluaciones son prácticas, existe una gran diversidad de las que son utilizadas, pero estas se engloban en el uso de las herramientas tecnológicas y la realización de talleres con trabajos manuales.

### **La formación y creatividad del docente en el diseño**

Los estudiantes en la carrera de educación son personas que buscan una formación que los ayude conocer y memorizar, todo lo que ellos posterior a sus estudios quieran impartir. La Ley Orgánica de Educación (2009) en su Artículo 3, describe que: “La educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática, justa y libre”. (p. 1). En este sentido las universidades que se encargan de enseñar los distintos tipos de formación, se centran en la misma función y es lograr la vocación pedagógica o andragógica. Sumado a esto, se encuentra una opinión por Zozaya (2013) donde agrega que:

Todos los centros e instituciones que se encargan de preparar profesionales aptos para desenvolverse en el ámbito educativo, deben prestar particular atención al “como enseñar” y junto a ello, ofrecer una preparación de habilidades sociales y aspectos específicos para dar las clases. (p. 29).

De acuerdo con los tipos de formación que existen son: la formación general; esta es cuando se tiene conocimiento de todos lo que es la educación y su estructura. La formación pedagógica; es cuando un docente tiene conocimientos, habilidades y destrezas al momento del campo docente. La formación especializada; es cuando el docente domina un área de competencia,

el cual puede ser tanto práctico como teórico. Y por último está la formación práctica profesional, esta trata del aprendizaje significativo que se obtiene por el conocimiento o práctica adquirida.

Como bien se ha visto, la andragogía es la educación en un nivel de pregrado o postgrado, con la finalidad de lograr un desarrollo profesional. La Ley Orgánica de Educación (2009) expresa en su Artículo 37 que: “Es función indeclinable del Estado la formulación, regulación, seguimiento y control de gestión de las políticas de formación docente a través del órgano con competencia en materia de Educación Universitaria”. (p. 54). Todo esto se realiza gracias al punto de vista psicológico, histórico antropológico, social y en su capacidad productiva.

La carrera de diseño gráfico en el I.U.T.A.J.S. posee docentes que son considerados jóvenes, y es cuando estos deben saber manejar el trato del estudiante a profesor. En este sentido Yélamo (2013) comenta que: “El punto de vista cultural, profesional y social es la confrontación de la experiencia de dos adultos del que educa y del que es educado”. (p. 39).

Quiso decir que los estudiantes no deben dejarse llevar por lo que ven físicamente en el docente, sino de los conocimientos que este traiga. Abonado a esto, está el docente que en su aula de clases debe planificar el contenido y el cómo va a impartirlo, dependiendo de su tipo de formación, esto debe hacerlo implementando su creatividad, porque ayuda al desarrollo cognitivo de los estudiantes y es una forma que logra buenos resultados de calificación y atención en los mismos. A este propósito Castro (2012) explica varios pasos para lograr esa sinergia de creatividad y estos son: “Preparación, incubación, visión o iluminación y verificación”. (p. 64).

Primeramente, el docente debe tener en cuenta el tema de la unidad que va a dictar, luego debe preparar su clase, buscar ideas para el criterio evaluativo y por último seleccionar la opción más indicada para el proceso. Anexando a este aspecto, Yélamo (2013) expresa que este conocimiento se logra por: “La riqueza espiritual del hombre es su experiencia, es lo que sabe, lo que ha vivido,

lo que ha hecho, lo que siente”. (p. 39). El diseñador gráfico por lo general antes de estar preparado para dar clases, primeramente, tiene la experiencia en el mercado laboral, aprendiendo lo que es el trato con el cliente, la solución de problemas laborales, el trabajar bajo presión, el trabajo en equipo, entre otros, y con esto el desarrolla ese conocimiento de su carrera el cual luego estaría capacitado de impartir en un salón de clases.

### **La práctica docente y el uso de las TIC en el diseño**

El rol del docente es distinto dependiendo de la época que este sea, no todos dominan las nuevas tecnologías, y existen muchos que sin ellas no pueden dar sus clases, cómo también hay otros que las utilizan en algunas ocasiones. En este caso, Yélamo (2013) expresa que: “la presencia de las TIC en actividades y en ámbitos totalmente distintos van a tener alguna influencia en la utilización concreta que se haga en el aula de estos artefactos”. (p. 26).

Quiso decir que el uso de las TIC se puede usar como un recurso didáctico, el cual pueden ser mediante al uso del internet, el correo electrónico, redes sociales, entre otros. Referente a las consideraciones anteriores, está lo que contiene la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su artículo 1010 sobre la utilización e implementación de las nuevas tecnologías dentro del currículo venezolano, donde expresa que:

El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. (p. 27).

En relación a esto, el docente debe estudiar bien el cómo abordar las TIC en el aula, y en los momentos específicos que corresponda. Asimismo, Yélamo (2013) aporta que: “El docente debe tomar en cuenta no sólo el conocimiento de distintos temas, sino el manejo que tengan los estudiantes sobre las herramientas”. (p. 70-71). En el caso de Diseño Gráfico, el docente debe

asegurarse que los estudiantes dominen los softwares de diseño, los cuales poseen un manejo complejo y son la herramienta más utilizada de las TIC en el aula de esta carrera.

## OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**Objetivo General:** Proponer un diseño instruccional para la Unidad Curricular Inducción al Diseño Gráfico en el curso introductorio de la Carrera de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S. extensión Valencia estado Carabobo.

**Cuadro Nro. 1** Operacionalización de las variables

Objetivos Específicos	Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento y técnica	Ítems
Diagnosticar los niveles de rendimiento académico de los estudiantes cursantes del primer semestre en las asignaturas básicas de la carrera Diseño Gráfico.	Rendimiento académico	Proporción entre el producto o el resultado obtenido y los medios utilizados.	“Se puede medir la eficiencia en una gestión mediante los resultados obtenidos, teniendo en cuenta los factores a los que se tiene acceso, que inciden de manera negativa o positiva en los mismos”.(Jiménez-Caballero y otros, 2014).	Contenido programático	Contenido Estrategias Recursos Evaluación	Cuestionario y encuesta	1-6 7-11 12-16 17-20

**Fuente:** Frías (2016).

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

Esta investigación se desarrolla en el I.U.T.A.J.S., específicamente en la Escuela 85 de Diseño Gráfico, enmarcada en el paradigma cuantitativo ya que sus resultados se desenvuelven en lo que sí puede ser medible. En este sentido, Palella y Martins (2010) expresan que: “Todo debe estar soportado en el número, en el dato estadístico que aproxima a la manifestación del fenómeno”. (p. 40). Quiso decir que, mediante a un proceso de investigación cuantificada, se podrá dar una respuesta certera ante el problema.

Cabe destacar que este tipo de investigación se percibe en la uniformidad de los fenómenos y sus resultados estadísticos se dan de acuerdo a la experiencia, también sin olvidar operacionalizar las variables que descomponen todo el proceso, para que así se pueda determinar la ausencia de conocimiento de los estudiantes con la carrera de Diseño Gráfico, y se pueda realizar la unidad curricular que les de esos aportes previos al cursarla.

#### **Diseño de investigación**

Su diseño es no experimental, que de acuerdo con Palella y Martins (2010) se define cómo: “El que se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable (...) Se observan los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado o no, para luego analizarlos”. (p. 87). Quiso decir que, al ser definidas las variables, estas no pueden ser modificadas y se deben trabajar sobre ellas, y estas se determinan variables independientes, las cuales se constituyen mediante la observación de los problemas presentes en la Escuela (85) de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S. para que luego sea determinada la solución.

## **Tipo de investigación**

Cuando se habla del tipo de investigación, se determina cuál será el proceso para buscar la información requerida, en este aspecto, se debe seleccionar el que más se adapte a la investigación, y este debe cumplir con el proceso de estudio, el cual debe ser satisfactorio para la conclusión de los resultados; este proceso dependerá del caso de estudio.

Esta investigación es un estudio de campo, tal como se establece en el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL (2012), que explica el estudio de campo como: “El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, (...) en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios. (p. 18). En este sentido, es toda la información necesaria obtenida en el lugar de los hechos en forma directa de la realidad, como lo son las situaciones que se presentan en los salones de clase del I.U.T.A.J.S.

## **Nivel de investigación**

Como la finalidad de esta investigación es exponer la realidad de la problemática para su posterior interpretación, el nivel de este estudio es descriptivo. Al respecto, Palella y Martins (2010) agregan que: “No se formula hipótesis y las variables se enuncian en los objetivos de la investigación (...) Esto por cuanto está dirigida al conocimiento del presente, a encontrar respuesta a los problemas teóricos y prácticos que tejen la trama educativa” (p. 92).

De esta manera, el nivel descriptivo desglosa los registros de análisis, para que estos sean interpretados, en el caso de lo sucedido actualmente en la Escuela (85) de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S., como lo es el desconocimiento de los estudiantes sobre la carrera, y esto ha logrado que estén en descontento o decidan abandonar los estudios de manera repentina.

## **Modalidad de investigación**

El presente proyecto está enmarcado en una modalidad de investigación de proyecto factible, la cual es definida por Palella y Martins (2010) cómo el que: “Consiste en elaborar una propuesta viable destinada a atender necesidades específicas, determinadas a partir de una base diagnóstica”. (p. 97). Se observa claramente, que el proyecto es directamente para el desarrollo de la unidad curricular, la cual entra perfectamente en la modalidad de proyecto factible, por ser un documento de formación educativa, el cual debe pasar por un proceso de investigación.

## **Población y Muestra**

Para detallar este aspecto de la investigación, se observa que, Palella y Martins (2010) que es: “Todo estudio, en la fase de diseño, implica la determinación del tamaño poblacional y muestral necesario para su ejecución”. (p. 105). En atención a esto, esta investigación cuenta con una población de 85 estudiantes inscritos en el segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S., que, para efectos de este estudio, se tomará como muestra 20 de ellos que pertenecen al mismo, pero sólo los del turno de la noche, porque son los que representan la problemática debido a que han logrado permanecer en la carrera y han sentido y observado el descontento y la ausencia de sus compañeros de clases. (Ver anexo C).

## **Instrumento de recolección de datos**

Aquí lo que se realizará será con la finalidad de conocer la situación que se presenta para poder hacer el diagnóstico, el cual ayudará a diseñar un instrumento de trabajo, para recolectar los datos relevantes con los estudiantes de Diseño Gráfico del turno de la noche del I.U.T.A.J.S. En efecto, el Manual

de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL (2012) expresa que: “Se describen los instrumentos de recolección de datos y (o) materiales utilizados en el estudio, con indicación de su validez, confiabilidad métodos seguidos para obtenerlas, si fuera pertinente”. (p. 35).

En relación con este último, se entiende que el instrumento se debe seleccionar dependiendo del paradigma en que se maneja la investigación, en este sentido el instrumento más idóneo será una lista de control, por su carácter dicotómico de dos (2) posibles respuestas O cuestionario de preguntas cerradas. En este sentido, Palella y Martins (2010) explican que: “Estos reactivos se caracterizan por limitar las respuestas a una de dos opciones o alternativas para calificar una aseveración o enunciado”. (p. 149). Quiso decir, que el cuestionario será dicotómico con opción de respuesta de SÍ y NO, y estas respuestas determinarán las opiniones de la muestra seleccionada de nueva forma cómoda y concreta.

### **Técnica de recolección de datos**

En cuanto a la técnica de recolección de datos, se utilizará la encuesta, la cual es definida por Palella y Martins (2010) cómo: “Una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador”. (p. 123). En este mismo sentido, se pretende encuestar a los 20 estudiantes del segundo semestre del turno de la noche de la carrera de Diseño Gráfico quienes son los que conforman la muestra que pertenece al I.U.T.A.J.S. siendo los precisos para recolectar los datos necesarios de este proceso.

### **Validez del instrumento**

Por medio de la investigación se tomará en cuenta el criterio de 3 expertos en el área educativa, el diseño gráfico y la metodología, quienes serán los que determinen la validación del instrumento, en este mismo sentido Palella y

Martins (2010) lo definen cómo: “La relación entre lo que se mide y aquello que realmente se quiere medir”. (p. 160). Seguidamente, dichos expertos se seleccionarán dependiendo de su desempeño laboral y su escalafón, para que así se determine una validación efectiva y representativa. Los mismos serán un (1) Licenciado en Diseño Gráfico y dos (2) Doctores en Educación.

### **Confiabilidad del instrumento**

En este momento de la investigación se debe determinar la confiabilidad que esta posee, la cual es definida por Palella y Martins (2010) cómo: “La ausencia de error aleatorio en un instrumento de recolección de datos”. (p. 164). Es por ello que se pretende determinar con el sistema SPSS, basado en la Valoración del coeficiente de Kuder Richardson KR20, la cual determinará la confiabilidad del instrumento presentado.

### **Valoración de Kuder Richardson KR20**

$$Kr = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum p * q}{St^2} \right]$$

		Items en el instrumento																					
encuestados		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sumatoria de los aciertos de los Items	
1		1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
2		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
3		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
4		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
5		1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
6		1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
7		0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	
8		1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	13	
9		1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	13	
10		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	
11		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	
12		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	
13		1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16	
14		1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
15		1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10	
16		1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	13	
17		1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	13	
18		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
19		1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	
20		1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	14	
		17	14	13	14	17	11	15	9	17	12	13	13	15	14	15	15	13	11	13	14	17.59	varianza de los aciertos
p		0.9	0.7	0.7	0.7	0.9	0.6	0.8	0.5	0.9	0.6	0.7	0.7	0.8	0.7	0.8	0.8	0.7	0.6	0.7	0.7		
q		0.2	0.3	0.4	0.3	0.2	0.5	0.3	0.6	0.2	0.4	0.4	0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.4	0.5	0.4	0.3		
pxq		0.1	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	4.09	sumatoria pxq

p= probabilidad de éxito  
q= probabilidad de fracaso

$$Kr = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum p^* q}{St^2} \right]$$

0 Nula			
0,01 - 0,20	Muy baja		
0,21 - 0,40	Baja		
0,41 - 0,60	Moderada o Sustancial		
0,61 - 0,80	confiable		
0,81 - 0,99	Muy confiable		
	1 confiable		
		1-(Σpxq/varianza)	k/(k-1)
		0.767332436	1.06
			0.81
			Coficiente
		0.232667564	

Nota: Se considera que el instrumento es totalmente confiable debido a que al aplicarle Kr los valores arrojados fueron de 0,76 % de Confabilidad estando en el intervalo 0,61-0,80 confiable

## **Procedimiento de la investigación**

De acuerdo con Palella y Martins (2010), el procedimiento en una investigación de modalidad de Proyecto Factible tiene especialidades propias. En este sentido, indican que “Se debe hacer un diagnóstico; (...) plantear y fundamentar teóricamente la propuesta y establecer tanto el procedimiento metodológico como las actividades y recursos necesarios para su ejecución. Por último, se realiza análisis sobre la factibilidad del proyecto”. (p. 97).

La investigación pasará por unos procedimientos que van primeramente a trabajar en la parte académica de la carrera de Diseño Gráfico, mediante un diagnóstico de los niveles de rendimiento académico en las unidades curriculares de Diseño Gráfico I y Teoría del Diseño, y será por medio de un instrumento el cual se diseñará por la investigadora y los directivos encargados del proceso. Seguidamente, se determinará las competencias específicas del área de conocimiento que formarán parte del perfil profesional. La idea es lograr que esta asignatura esté constituida a nivel del curso introductorio de dicha carrera, dictando un contenido ideal para los nuevos ingresos, ayudándolos a conocer sobre su carrera antes de comenzar a cursarla. En concordancia con esta idea, este trabajo pasará por las siguientes fases:

### **Fase 1: Estudio del diagnóstico**

Primeramente el investigador se debe dirigir al lugar de los hechos, que son las instalaciones del I.U.T.A.J.S. y por medio de la observación y una entrevista no estructurada con la Jefe de la Escuela de Diseño Gráfico, quien es la Lcda. Clara Petit, se podrá determinar los problemas que presentan los estudiantes que ingresan en el instituto justamente en dicha carrera, en la cual se denota que se inscriben sin tener conocimiento de lo que trata y por sobre todo de lo que deberán desempeñar al momento de hacer las pasantías o de ser egresados, entre otros factores que serán investigados en el momento del diagnóstico.

## Fase 2: Estudio de la propuesta

En esta parte del estudio, se conocerá el proceso que debe seguir el investigador para el desarrollo de la propuesta, la cual se deriva en una serie de pasos que expresen organizadamente el proceso, tratando en lo absoluto de no olvidar detalles necesarios e indispensables. Referente a esto, se explicarán los aspectos preliminares y didácticos, la forma de evaluación y los alcances que obtendría la propuesta en todos estos aspectos especificados.

La idea que se recomienda es que la propuesta de la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico”, esté diseñada con el contenido teórico de la carrera de Diseño Gráfico y su aprendizaje sea significativo mediante vídeos y presentaciones multimedia por parte del docente para mostrar la información de cada una de las clases, para que las estrategias sean de forma didáctica, dinámica y por supuesto práctica, para que la teoría sea memorizada rápidamente.

**Figura Nro. 1 Estudio de la propuesta**



**Fuente:** Frías (2016)

## Fase 2: Estudio de la factibilidad

Este proceso será enfocado en varios aspectos, que separen toda la inversión que se debe ameritar en el procedimiento de la investigación. Por consiguiente, se tomará en cuenta los recursos financieros, humanos y económicos, que describen los objetos utilizados, las personas involucradas y el dinero invertido, todo dentro de la propuesta, para determinar que la misma se pueda o no realizar dentro de los parámetros educativos que estable el I.U.T.A.J.S. por ser la institución que lo aprobará.

**Figura Nro. 2 Estudio de la factibilidad**



**Fuente:** Frías (2016)

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Este capítulo constituye los pasos realizados mediante a la aplicación de la encuesta, que fue realizada a las personas afectadas ante un problema; El objetivo de esta recolección de datos, ayuda para determinar esas dudas ocurridas referente algunos campos teóricos y prácticos enfocados en el proceso. En este sentido, Palella, S. y Martins, F. (2010) definen el análisis de los resultados cómo:

Una vez recogidos los valores que toman las variables del estudio (datos), se procede a su análisis estadístico, el cual permite hacer suposiciones e interpretaciones sobre la naturaleza y significación de aquellos en atención a los distintos tipos de información que pueden proporcionar. (p. 174).

A continuación, se mostrarán los resultados obtenidos mediante el proceso de recolección de datos, este se basó en el diseño de un instrumento de 20 ítems con respuestas dicotómicas de opciones SI o NO, el cual fue aplicado mediante una encuesta a la muestra seleccionada, que son los estudiantes I.U.T.A.J.S., específicamente los del 2do. Semestre de Escuela (85)de Diseño Gráfico en el periodo de 2016-II. Esto fue realizado en las aulas de clases mediante dicho periodo, con la finalidad de conocer lo que estos estudiantes opinan al respecto.

### Ítems N° 1

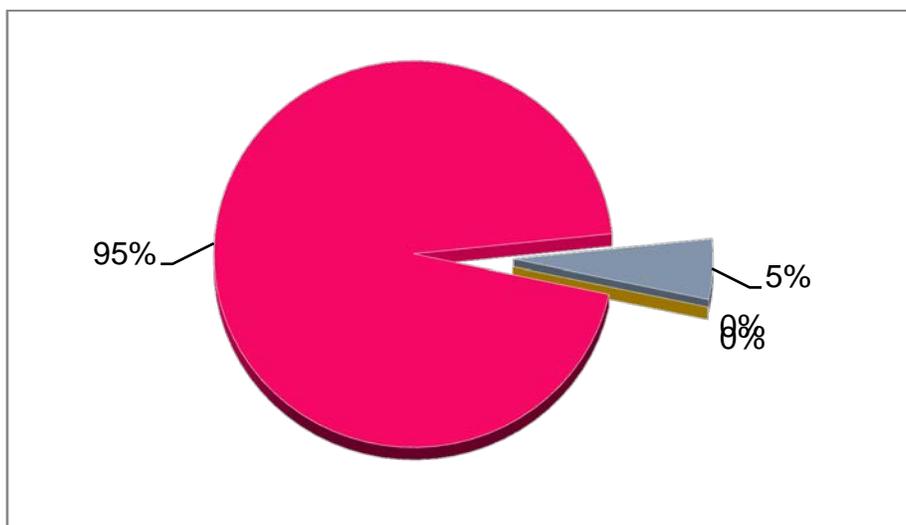
¿Cree usted que conocer sobre la historia del diseño gráfico ayudará en su desempeño estudiantil?

**Cuadro N° 2 Historia del diseño gráfico**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	95%
NO	1	5%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 1 Historia del diseño gráfico**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Los resultados obtenidos dan un total de respuestas positivas de 19 personas equivalentes a un 95%, que sí están de acuerdo en conocer sobre la historia del diseño gráfico, porque los ayudaría en su desempeño estudiantil para conocer sobre este tema a profundidad, donde los estudiantes se ven en la disposición de comparar situaciones ocasionadas en la historia que puedan

resolver en la actualidad sobre el diseño gráfico. Mientras que el 5% respondió negativamente, porque le parece un tema que no es de su interés.

**Ítems N° 2**

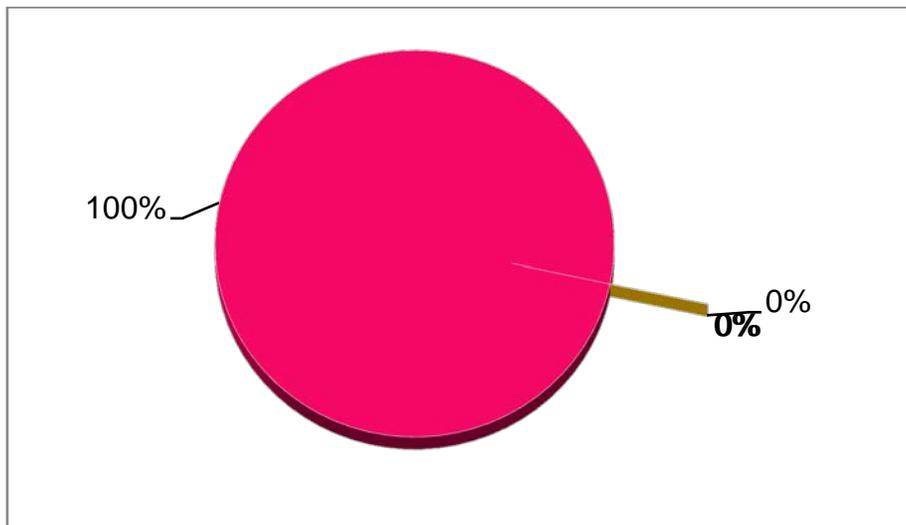
¿Le gustaría a usted aprender en el curso introductorio el lenguaje técnico que tiene un diseñador gráfico para poder manejarlo cuando corresponda explicar un trabajo de diseño?

**Cuadro N° 3 Lenguaje técnico**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	0%
NO	0	100%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N°2 Lenguaje técnico**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Teniendo un total de 20 respuestas positivas que equivalen a un 100%, se puede especificar que sí están de acuerdo en aprender el lenguaje técnico que tiene un diseñador gráfico, porque serviría de ayuda cuando ellos realicen sus trabajos y estén frente a un jurado, puedan tranquilamente hablar con ellos explicando su composición gráfica de manera correcta, aparte de eso,

esto hace que ellos se acostumbren a estas situaciones que deberán realizar al egresar de su carrera.

### Ítems N° 3

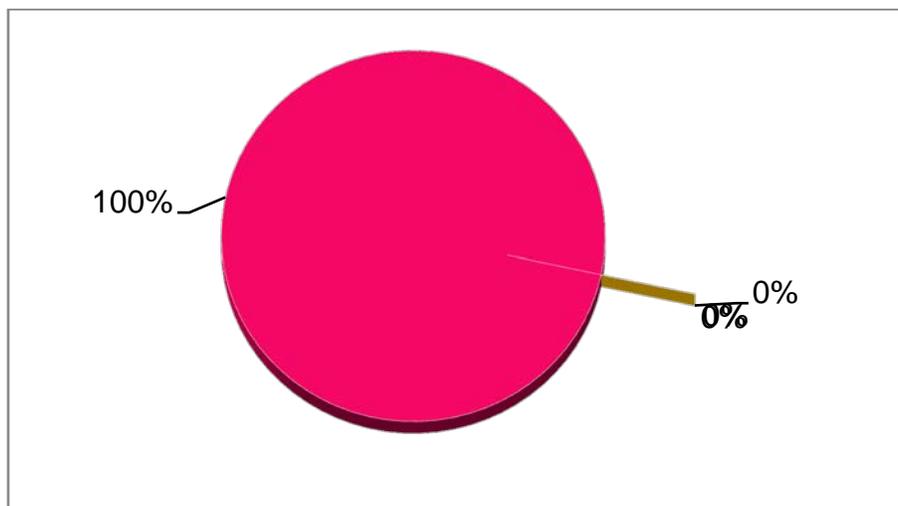
¿Considera usted necesario conocer lo que transmiten psicológicamente (semiológicamente) los colores para cuando le corresponda hacer un trabajo de diseño gráfico?

### Cuadro N° 4 Psicología del color

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	0%
NO	0	100%
TOTAL	20	100 %

Fuente: Frías, F. (2016)

### Gráfico N°3 Psicología del color



Fuente: Frías, F. (2016)

**Interpretación:** De esta manera se logró un total de 20 respuestas positivas que equivalen a un 100%, que sí están de acuerdo en conocer la psicología del color, para que los estudiantes puedan crear sus diseños sustentándose en lo que este transmite semiológicamente. Conociendo estos significados es más cómodo para el estudiante de diseño gráfico pueda saber qué color utilizar para

una composición que vaya enfocada específicamente en algún tipo de público, productos o servicio.

#### Ítems N° 4

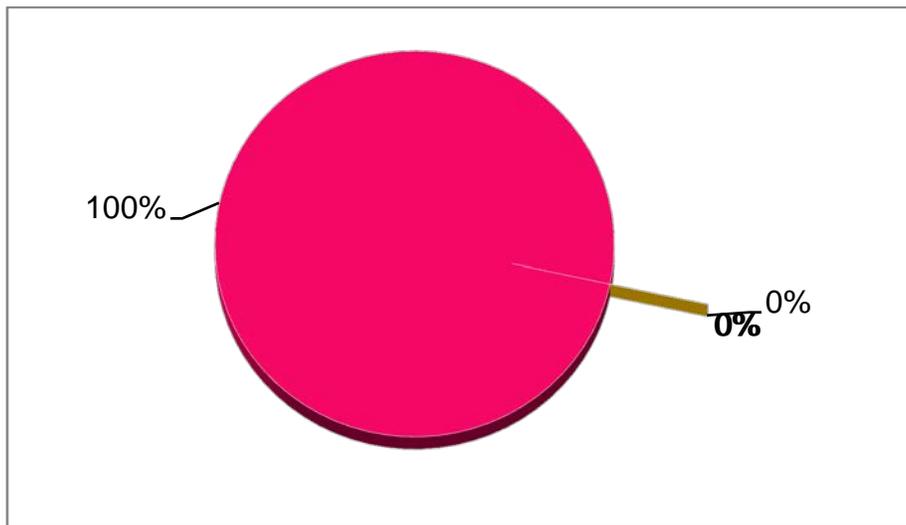
¿Considera necesario conocer lo que transmiten psicológicamente (semiológicamente) las líneas y las figuras geométricas para cuando le corresponda explicar un trabajo de diseño?

**Cuadro N° 5 Explicaciones de los trabajos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	0%
NO	0	100%
TOTAL	20	100 %

Fuente: Frías, F. (2016)

**Gráfico N°4Explicaciones de los trabajos**



Fuente: Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Con respecto a los resultados obtenidos, dan un total de 20 respuestas positivas que equivalen a un 100%, que sí quisieran conocer lo que transmite semiológicamente las líneas y figuras geométricas, porque a inicios de la carrera estos se dedican a realizar todo tipo de trabajos manuales que

llevan la composición de estas, las cuales deben defender y justificar mediante una exposición diciendo el significado de cada una.

**Ítems N° 5**

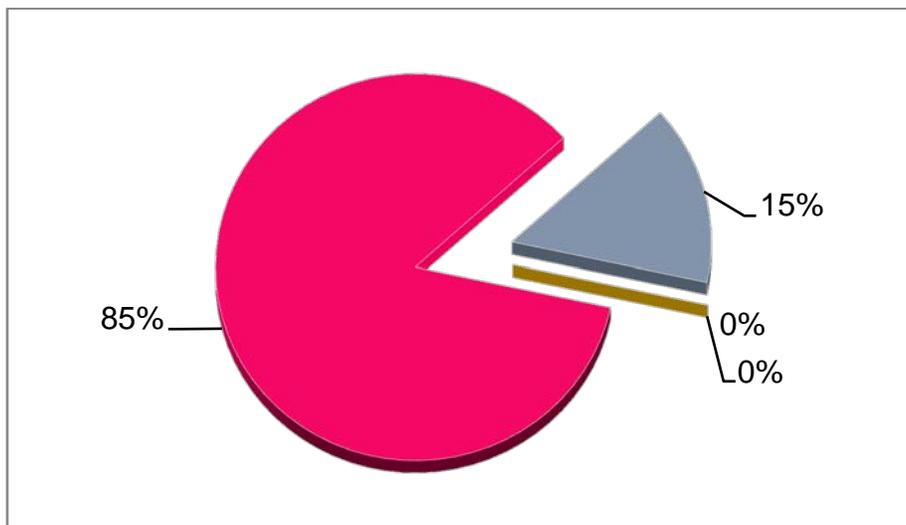
¿Cree usted necesario que el contenido de la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico” esté incluido la historia del diseño para poder conocer su procedencia?

**Cuadro N° 6 Historia del diseño**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	85%
NO	3	15%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N°5 Historia del diseño**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Se logró obtener un total de 17 respuestas positivas que equivalen a un 85% que, si quisieran que en la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico” esté incluida la historia del diseño, para que sepan las primeras manifestaciones del diseño, las universidades y sus pensum de estudio, los pioneros y más famosos profesionales del diseño, entre otras cosas que sean para la formación de estos estudiantes. Mientras que 3 personas que son el 15%

respondieron negativamente, porque no suelen comprender toda esta información.

### Ítems N° 6

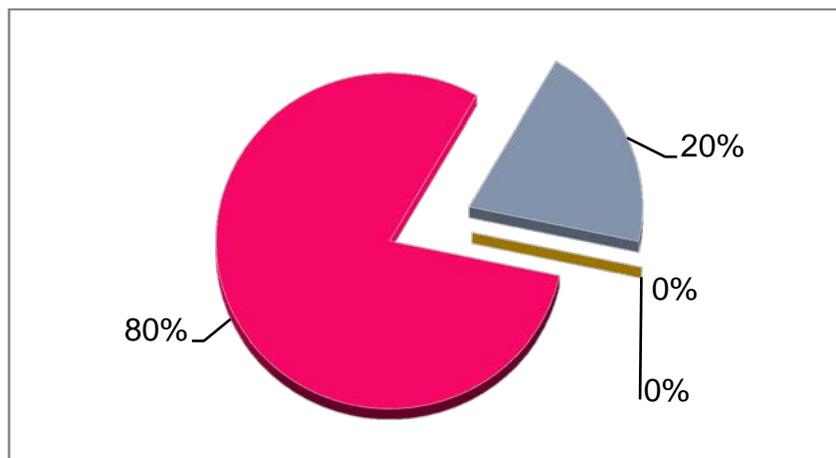
¿Cree usted necesario que el contenido de la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico” esté incluido el significado psicológico de las líneas, las figuras geométricas y los fundamentos del diseño, para poder interpretar lo que transmite visualmente un diseño?

**Cuadro N° 7 Psicologías de la forma y las líneas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	80%
NO	4	20%
TOTAL	20	100 %

Fuente: Frías, F. (2016)

**Gráfico N°6 Psicologías de la forma y las líneas**



Fuente: Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Los resultados obtenidos dan un total de 16 respuestas positivas que equivalen a un 80%, que estarían de acuerdo en cursar la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico” con este tipo de temas para comprender el significado de un diseño realizado en el aula de clases, para que trabajen mejor los conceptos visuales de los mismos. Mientras que 4 personas que son el 20%

respondieron negativamente, a raíz de que no memorizan la teoría impartida para poder darle uso en las defensas.

**Ítems N° 7**

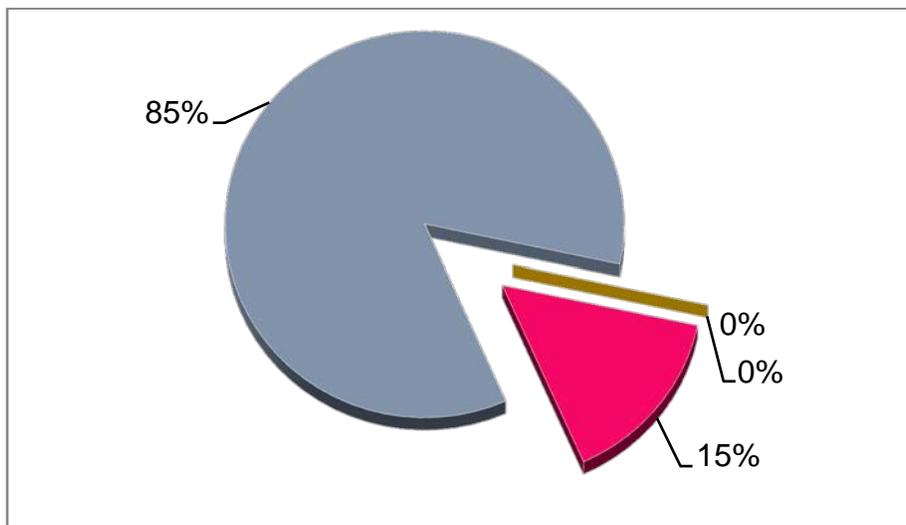
¿A usted le gustaría hacer actividades en grupo para lograr mayor desempeño en los trabajos de diseño?

**Cuadro N° 8 Actividades en grupo**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	15%
NO	17	85%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 7 Actividades en grupo**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Entonces si el total es 17 respuestas negativas que equivalen a un 85%, demuestra que los estudiantes no están de acuerdo en trabajar en equipo, porque por diferentes situaciones de descontento se ven en la necesidad de hacerlo mejor de forma individual, así tienen mayor libertad de crear un diseño basado en su concepto y criterio propio, mientras estén en los estatus

establecidos en clase. Mientras que 3 personas que son el 15% respondieron positivamente, por cuestiones de economía y de ayuda de otros participantes.

**Ítems N° 8**

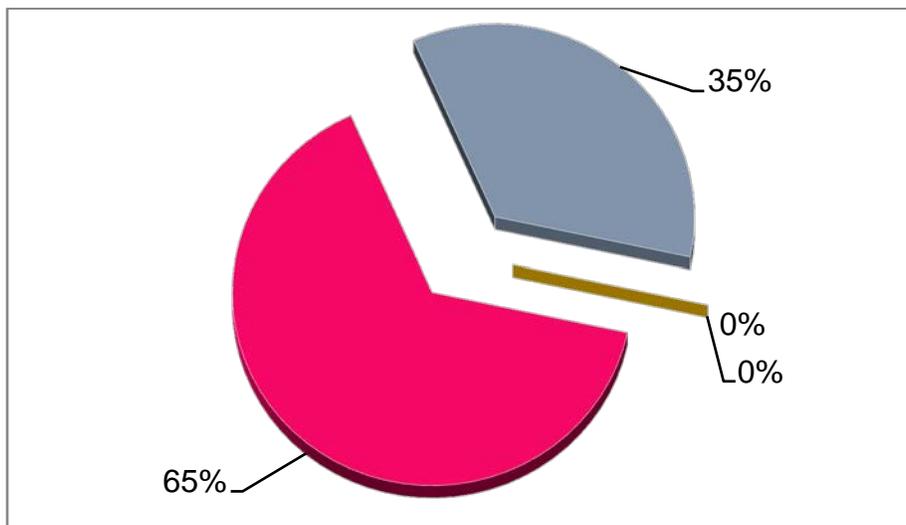
¿A usted le gustaría hacer actividades individuales cuando el trabajo sea para realizarlo de forma manual?

**Cuadro N° 9 Actividades individuales**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	65%
NO	7	35%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 8 Actividades individuales**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Por su parte el total fue de 13 respuestas positivas que equivalen a un 65%, que les gustaría realizar los trabajos manuales de forma individual, para que tengan la libertad de criterio de realizarlo como les parezca conveniente, porque de haber alguna falla quedaría individualmente y no traería problemas de equipo. Mientras que 7 personas que son el 35% respondieron

negativamente porque se sienten más seguros cuando comparten ideas con otro compañero, logrando unos mejores resultados en los diseños realizados.

### Ítems N° 9

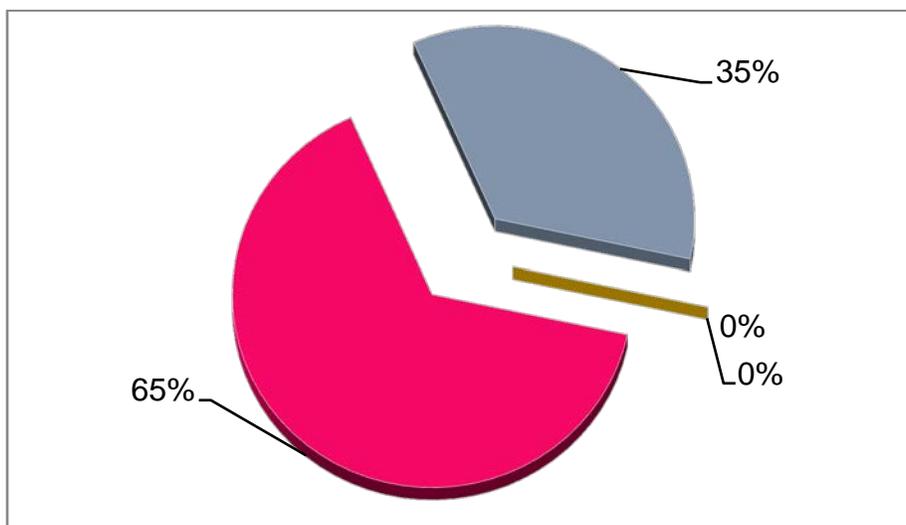
¿Le gustaría a usted que alguna de sus evaluaciones sea mediante exposiciones cuando el contenido sea teórico?

**Cuadro N° 10 Exposiciones teóricas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	65%
NO	7	35%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 9 Exposiciones teóricas**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Asimismo se obtuvo un total de 13 respuestas positivas que equivalen a un 65%, que están de acuerdo en que se realicen exposiciones para que todo el contenido teórico sea evaluado de manera dinámica y en equipo, y el contenido práctico sea mediante trabajos expuestos que los estudiantes deben defender a manera de exposición explicado de que trata la composición.

Mientras que 7 personas que son el 35% respondieron negativamente, porque pueden poseer miedo escénico o les cuesta analizar el contenido para hablar en público.

**Ítems N° 10**

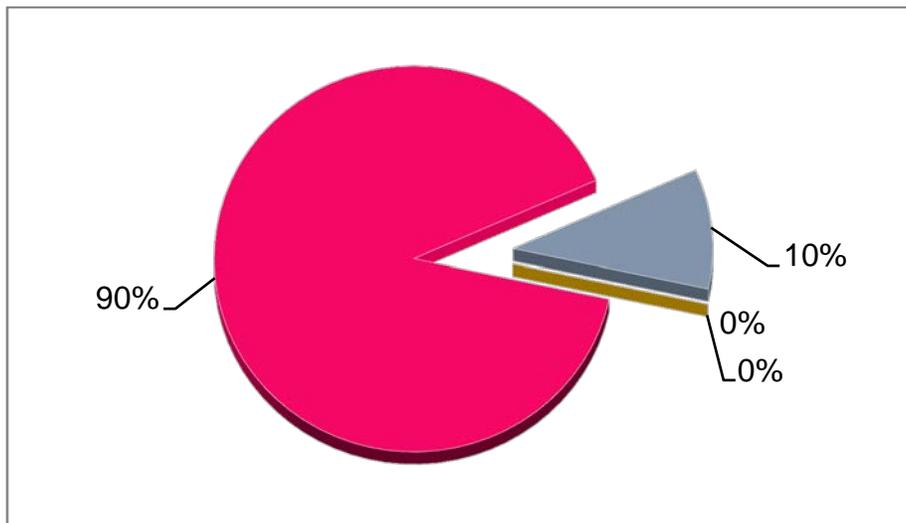
¿Está usted de acuerdo con que las actividades sean realizadas con materiales desechables para el ahorro monetario?

**Cuadro N° 11 Materiales desechables**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	90%
NO	2	10%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N°10 Materiales desechables**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Como puede observarse el resultado dio un total de 18 respuestas positivas que equivalen a un 90%, que consideran adecuado el uso de materiales reciclables, los cuales pueden disponer de antiguos trabajos, también el uso de retazos de papel, algunos objetos que no utilicen en casa, y

entre otros que puedan ser reutilizados para hacer un diseño de calidad. Mientras que 2 personas que son el 10% respondieron negativamente, porque prefieren comprar materiales que estén en un mejor estado.

**Ítems N° 11**

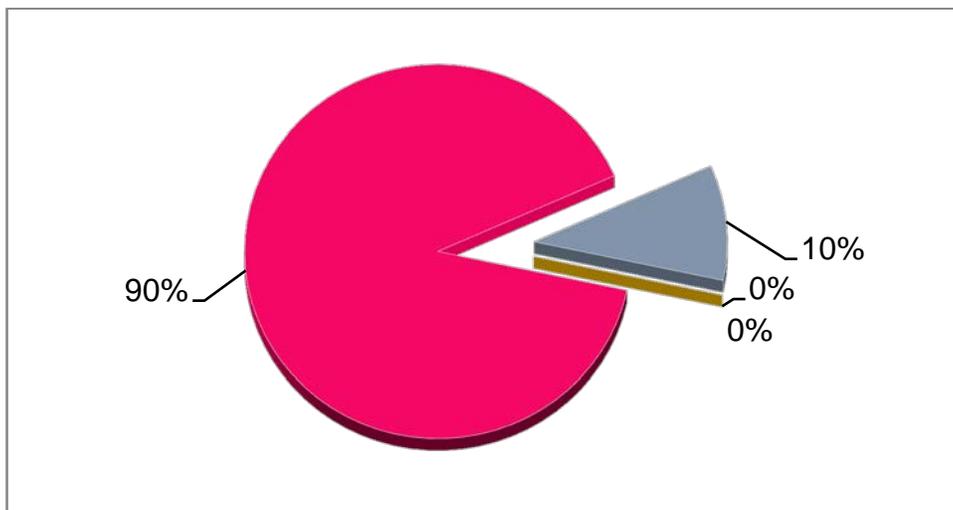
¿Le gustaría a usted que algunas de sus evaluaciones sean mediante trabajos realizados de forma manual como: maquetas, manualidades, stand, entre otros?

**Cuadro N° 12 Trabajos manuales**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	90%
NO	2	10%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 11 Trabajos manuales**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Las respuestas fueron 18 positivas que equivalen al 90%, de los encuestados, que están de acuerdo en realizar los trabajos de forma manual, por ser una manera de demostrar la creatividad y el buen uso de los materiales que se usan a nivel profesional en el diseño, siendo una herramienta para elaborar prototipos, estructuras o pinturas que demuestran el desempeño que

será útil para el transcurso de la carrera. Mientras que 2 personas que son el 10% respondieron negativamente, porque no tienen la agilidad de elaborarlos o porque para hacerlos se toman más tiempo del estipulado.

**Ítems N° 12**

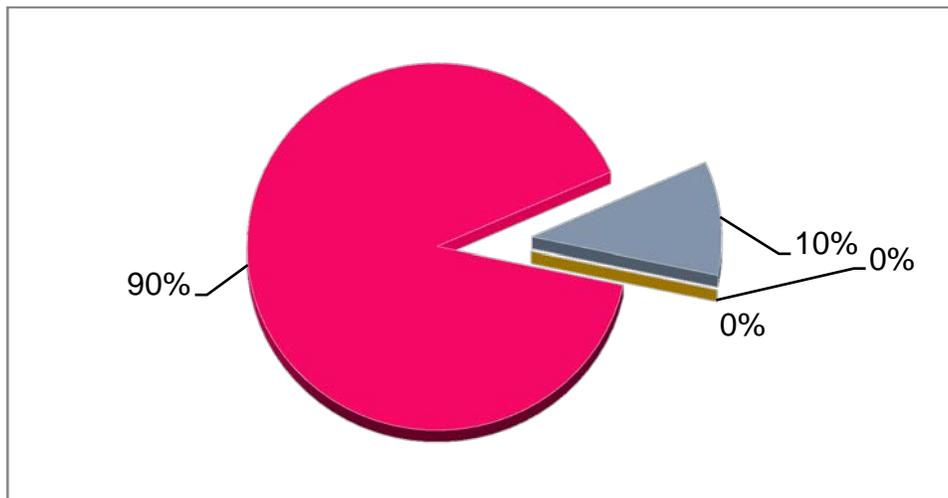
¿Cree usted que es más cómodo el uso del proyector de luz (vídeo beam) para las exposiciones que les correspondan realizar?

**Cuadro N° 13 Proyector de luz para las exposiciones**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	90%
NO	2	10%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 12**Proyector de luz para las exposiciones



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:**Referente a esto se obtuvo un total de 18 respuestas positivas que equivalen a un 90%, que consideran necesario el proyector de luz, para poder tenerlo como apoyo al momento de realizar exposiciones, siendo una manera de mostrar información relevante, que en el caos de diseño gráfico es necesario mostrar muchas imágenes para comprender algún tema o situación.

Mientras que 2 personas que son el 10% respondieron negativamente, porque puede ser costoso el alquiler de esto, en el caos que no tengan como conseguirlo.

**Ítems N° 13**

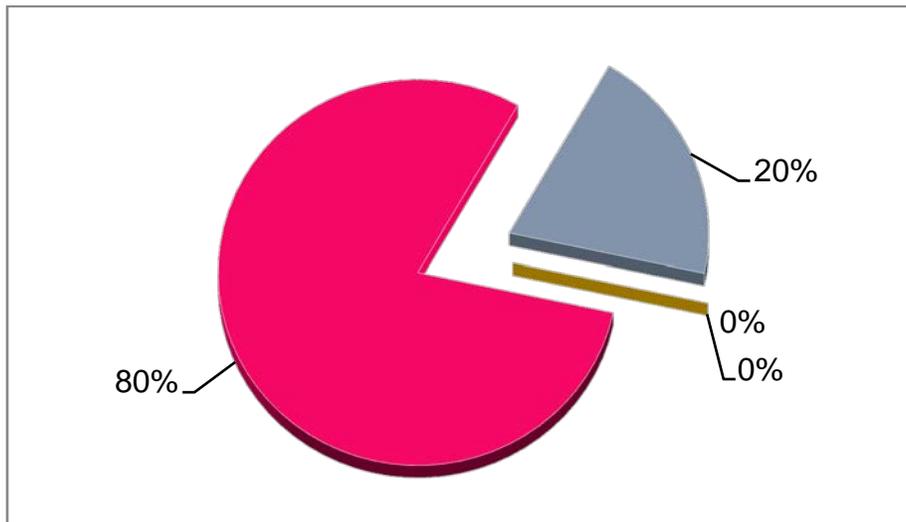
¿Estaría usted de acuerdo en que los temas dictados en clase por parte del docente sean mediante del uso del proyector de luz (vídeo beam)?

**Cuadro N° 14** Uso del proyector de luz

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	80%
NO	4	20%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 13** Uso del proyector de luz



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** En suma, hay 16 respuestas positivas que equivalen a un 80%, y estas consideran útil el uso del proyector de luz, por ser un recurso que presta la Institución para los docentes que lo necesiten y que esta unidad curricular sería ideal para mostrar imágenes, textos, entre otros, que sean de apoyo para

complementar las clases. Mientras que 4 personas que son el 20% respondieron negativamente, porque puede que consideren que no es útil a raíz de que existen docentes que no saben usar bien este tipo de recurso.

**Ítems N° 14**

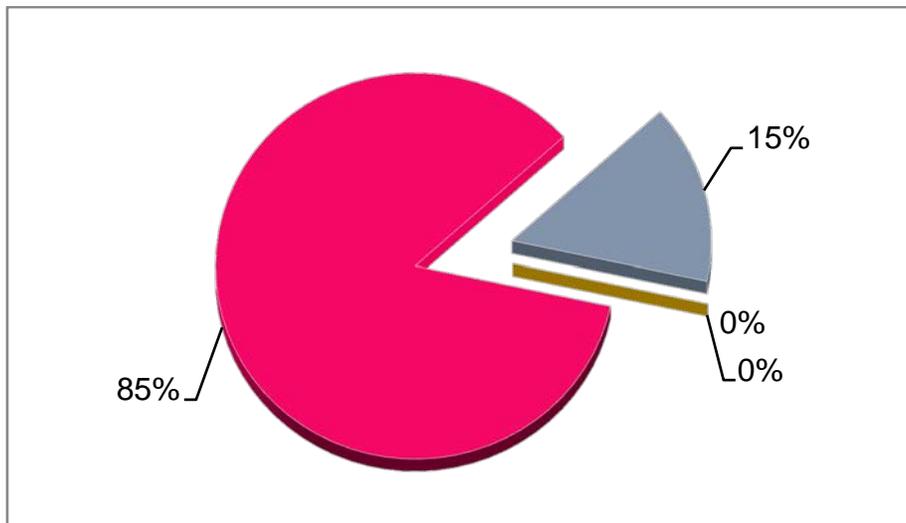
¿Considera usted pertinente el uso de la computadora para realizar trabajos en casa?

**Cuadro N° 15 Uso de la computadora**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	85%
NO	3	15%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 14 Uso de la computadora**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Se logró un total de 17 respuestas positivas que equivalen a un 85%, de los que consideran útil el uso de la computadora, porque es un recurso muy usado en la actualidad y más aún por los estudiantes de diseño, siendo así

muy indispensable para realizar los trabajos en casa. Mientras que 3 personas que son el 15% respondieron negativamente a consecuencia que no posee este equipo o no tienen nociones básicas del manejo del mismo.

**Ítems N° 15**

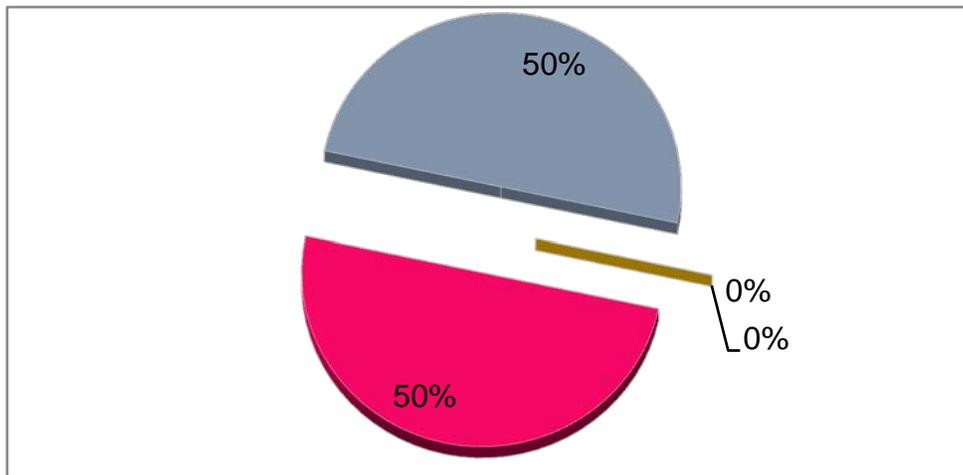
¿Le parece adecuado que algunas de las evaluaciones sean publicadas por parte de usted en algún portal de internet como: Facebook, Gmail, entre otros?

**Cuadro N° 16 Redes sociales**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	50%
NO	10	50%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 15 Redes sociales**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Los resultados obtenidos dan un total de 10 respuestas positivas y negativas que equivalen a un 50% y 50%, porque seguramente no todos los estudiantes poseen el servicio de internet y cuentas en este tipo portales, a parte el sistema SAIA del I.U.T.A.J.S. es para publicar actividades evaluativas el cual

podría ser esencial para que los estudiantes adjunten los documentos y con esto ahorrarían en impresión y tiempo de ir a entregarlo, logrando así que se familiaricen con la tecnología que será algo que usaran más seguido.

**Ítems N° 16**

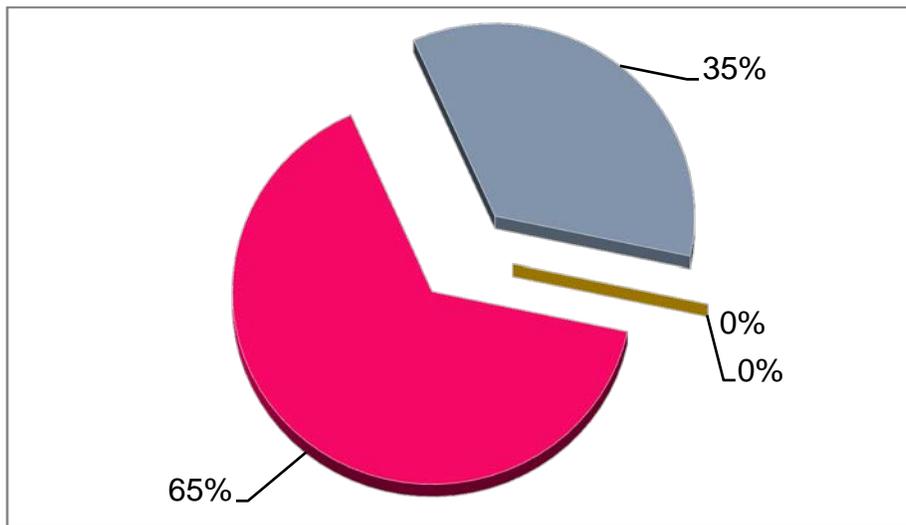
¿Estaría usted de acuerdo en que los temas dictados en clase por parte del docente sean mediante vídeos instruccionales?

**Cuadro N° 17 Vídeos instruccionales**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	65%
NO	7	35%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 16 Vídeos instruccionales**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Dio un resultado de 13 respuestas positivas que equivalen a un 65%, que consideran atractivo ver vídeos que muestren el tema que el docente esté por impartir; este tipo de recursos audiovisuales llaman mucho la atención y son trabajos que ellos mismo realizarían más adelante en la carrera. Mientras

que 7 personas que son el 35% respondieron negativamente, seguramente porque les puede parecer aburrido, o porque considera que el docente debe ser quién hable solamente en el aula, entre otras opiniones.

**Ítems N° 17**

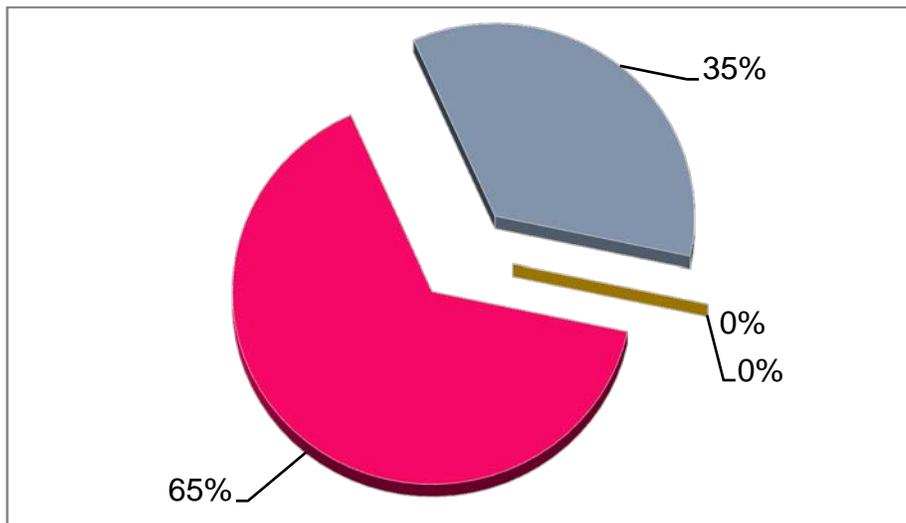
¿Según su criterio algunas evaluaciones deberían ser teóricas?

**Cuadro N° 18 Evaluaciones deberían ser teóricas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	65%
NO	7	35%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 17Evaluaciones deberían ser teóricas**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Este resultado es de 13 respuestas positivas que equivalen a un 65%, quienes consideran que las evaluaciones teóricas sean realizadas, siempre buscando la manera que el estudiante tenga la intensión de leer y memorizar la información. Mientras que 7 personas que son el 35% respondieron

negativamente a raíz de que no son dedicados a la lectura y porque consideran que el diseño gráfico debe ser una carrera netamente con actividades evaluativas de forma práctica.

**Ítems N° 18**

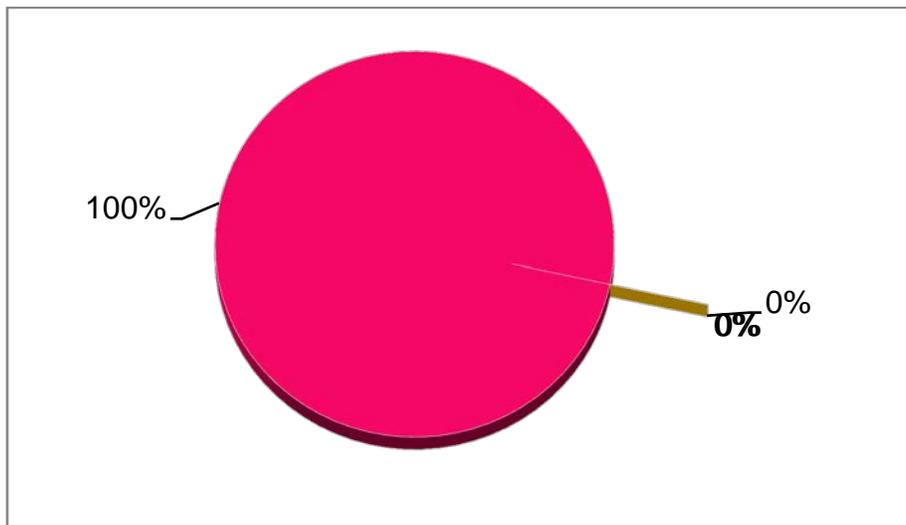
¿Considera usted que algunas evaluaciones deberían ser prácticas?

**Cuadro N° 19 Evaluaciones prácticas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	0%
NO	0	100%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 18 Evaluaciones prácticas**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Las 20 respuestas fueron positivas que equivalen a un 100%, porque están totalmente de acuerdo en que las evaluaciones deben ser prácticas, por ser el diseño gráfico una carrera donde ellos deben mostrar sus habilidades para el dibujo, la digitalización de imágenes y la composición de trabajos manuales donde se demuestre la creatividad de transmitir una información para

un público específico. Todo esto, debe ser realizado mediante el estudio del mercado para poder conocer lo que se va a realizar y cómo será, de manera funcional y dinámica.

### Ítems N°19

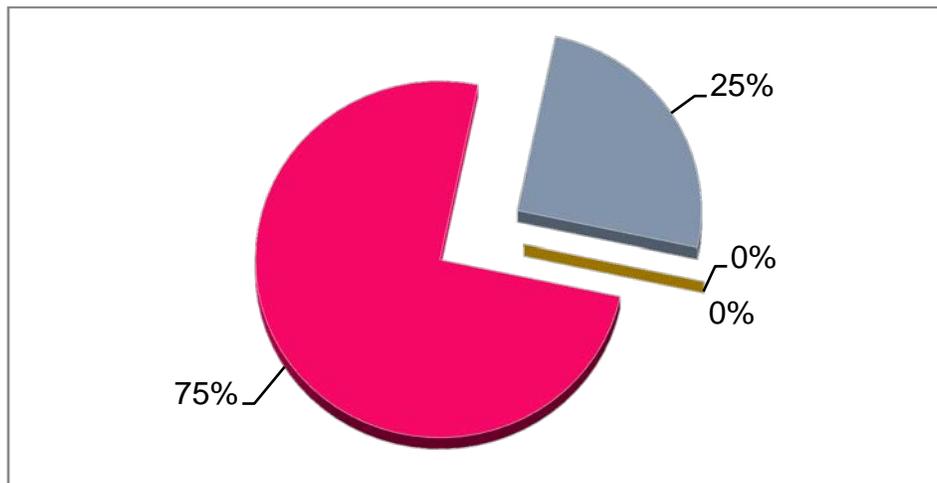
¿Le gustaría a usted que alguna de sus evaluaciones sea mediante dinámicas de grupos donde se incluyan juegos creativos?

**Cuadro N° 20 Dinámicas de grupos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	75%
NO	5	25%
TOTAL	20	100 %

Fuente: Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 19 Dinámicas de grupos**



Fuente: Frías, F. (2016)

**Interpretación:** El resultado fue de 15 respuestas positivas que equivalen a un 75%, quienes, si les gusta este tipo de actividades en clases, por ser una forma de enseñar de forma dinámica, donde se ve la participación de los interesados en la unidad curricular y el de los no interesados, con eso se estudia la actitud de cada estudiante para saber en qué se le puede ayudar para mejorar su

rendimiento. Mientras que 5 personas que son el 25% respondieron negativamente, porque sienten vergüenza de hacer alguna dinámica que no puedan realizar eficientemente o temor a equivocarse en alguna respuesta.

**Ítems N° 20**

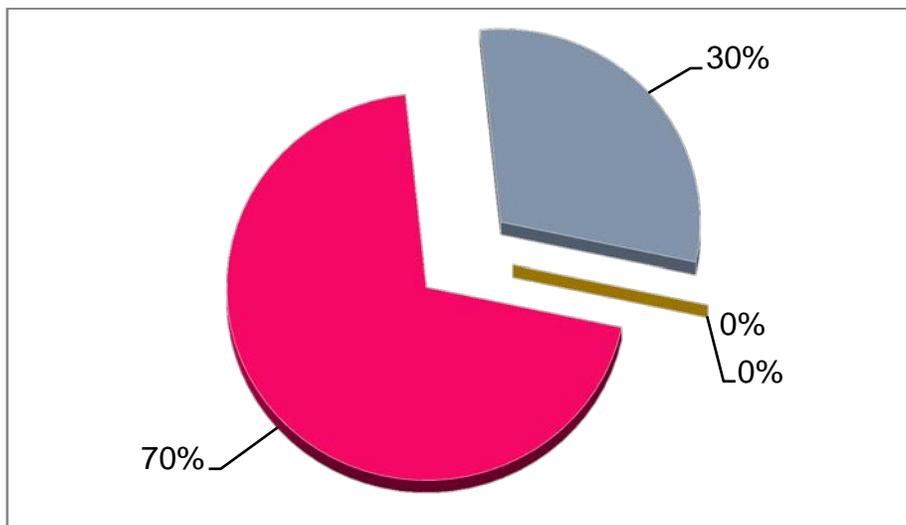
¿Considera usted que sería pertinente aplicar la coevaluación (evaluación cooperativa) para evaluar sus trabajos en clase?

**Cuadro N° 21Coevaluación**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	70%
NO	6	30%
TOTAL	20	100 %

**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Gráfico N° 20Coevaluación**



**Fuente:** Frías, F. (2016)

**Interpretación:** Dio un resultado de 14 respuestas positivas que equivalen a un 70%, están dispuesto a trabajar con este tipo de evaluaciones que sirven para determinar el nivel de trabajo que se observa cada estudiante a él mismo, y sirve de ayuda motivacional para su desempeño. Mientras que 6 personas que son el 30% respondieron negativamente, porque sienten el temor de exagerar la

nota que les corresponde, por baja autoestima que no es positiva en este tipo de carreras, donde todos tratan de hacer mejor sus trabajos para figurar más unos con otros.

### **Interpretación General**

Referente a las consideraciones anteriores, se pudo notar que los estudiantes están dispuestos a la implementación de una asignatura para el inicio de la carrera, exactamente en el Curso Introductorio, por ser el momento preciso para que los cursantes puedan notar si de verdad quieren estudiarla. El diseño gráfico es una carrera donde se necesitan desarrollar actividades donde se destaque la creatividad y que siempre estos trabajos deben sorprender por su técnica, demostrando esas competencias educativas bien sea el dibujo, digitalización o trabajos manuales.

Se pudo lograr comprender cuáles son las estrategias para evaluar en clase, dependiendo de la modalidad teórico o práctico, las cuales serán exposiciones, debates, dinámicas y trabajos manuales, bien sea que estén relacionados con el diseño instruccional. También se pudo lograr comprender cuales serían los recursos a utilizar como pueden ser el proyector de luz, la computadora, la pizarra acrílica con sus marcadores, materiales de diseño que pueden ser reciclables, entre otros, cómo también el uso del internet y el portal web SAIA que deberán ser utilizados si el I.U.T.A.J.S. presta los salones de laboratorio, para que el estudiante no le haga falta la computadora ni el internet y pueda hacer las evaluaciones directamente en el laboratorio de computación junto con el docente.

Los contenidos que se deben incluir dentro de la Unidad Curricular, deben ser basados en la historia del diseño gráfico, los significados semiológicos de las líneas, figuras geométricas, colores y el buen manejo del lenguaje técnico. Ahora bien, se debe estudiar cual sería el sistema de evaluación más indicado para que estos estudiantes respondan fácilmente y comprendan la información suministrada en clases, para su mayor desempeño a futuros semestres.

Finalmente, se pudo determinar cuáles de las preguntas eran positivas o negativas, y de ser la última opción se pudo resolver como solventar ese problema presentado.

### **Fase 1: Estudio del diagnóstico**

Cuando el investigador comenzó a inmiscuir en el problema, asistió a las instalaciones del I.U.T.A.J.S., en donde logró una reunión con la Jefe de la Escuela de Diseño Gráfico, quien es la Lcda. Clara Petit, donde se evidenció que los estudiantes cuando cursan un primer semestre son una cantidad, la cual disminuye en el transcurso quedando para el segundo semestre un número mucho menor al iniciar.

Asimismo, lo afirma la encargada del Departamento de Calidad la Ing. Vianna Pantoja, quién fue la que facilitó unas actas con la cantidad de población de estudiantes (ver anexo C), ahí se pudo notar el problema planteado. Por otro lado, el contenido que se les da en el curso introductorio no explica algo referente a lo que es la carrera de Diseño Gráfico, por eso, cuando comienzan a cursar las primeras materias que son Diseño Gráfico I y Teoría del Diseño, los estudiantes les manifiestan a los docentes y a la Jefe de la Escuela que no están a gusto con ver tanta teoría en conjunto con la práctica, porque es poco tiempo para aprender y aplicar esa teoría en sus clases.

Es importante mencionar que la institución quiere seccionarse de los estudiantes que sí desean estudiar la carrera para evitar esa extensa matrícula que se escribe al principio y así se les podría dar prioridad a los que no logran hacerlo con tiempo después de la inscripción cuando la capacidad llega a su tope. Después de estas consideraciones, se estudió la posibilidad de resolver tal circunstancia implementando la unidad curricular que es el Diseño Gráfico en primeras instancias para que cursen la carrera los que sí lo desean.

### **Fase 2: Estudio de la propuesta**

Para poder realizar la propuesta de una unidad curricular, se debe establecer las competencias que serán utilizadas, más unos aspectos preliminares, didácticos y la forma en que estos serán evaluados. A los efectos de este, se trabajaría con lo que es el objetivo a realizar y la población a quién va dirigido, luego se vincula con la teoría del estudio. Además, se comentaría el objetivo que se tendría en el aprendizaje y el procedimiento didáctico que este tendría, luego la forma en que serían aplicadas las evaluaciones dentro del contenido programático establecido. A continuación, se muestra de manera amplia como sería implementada esta propuesta:

## **1. Aspectos preliminares de la propuesta**

1.1 Objetivo general de la propuesta: Presentar el diseño instruccional para la Unidad Curricular Inducción al Diseño Gráfico en el curso introductorio de la Carrera de Diseño Gráfico del Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre.

1.2 Población: La población estará representada por todos los estudiantes inscritos formalmente y cursantes de la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico” en el Curso Introductorio del Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre en la Escuela (85) de Diseño Gráfico.

1.3 Fundamentación teórica: Referente a esta propuesta, se trabajó con la teoría de Diseño Instruccional, que va enfocada en cómo se realiza la unidad curricular de manera que instruya al estudiantado en comprender el compendio que establece la misma, para que así pueda ser aplicada dentro del aula de clases, sirviendo de estrategia instruccional en el contenido establecido.

## **2. Aspectos didácticos de la propuesta**

2.1 Objetivos de aprendizaje: Se pretende lograr que los estudiantes del curso introductorio de Diseño Gráfico, puedan desarrollar sus actividades académicas con mejor desempeño posterior a este Curso Introductorio que sería comenzando en su primer semestre de la carrera, conociendo bien los fundamentos del diseño, la ley de la Gestalt, la semiología, los conceptos de los tipos de líneas y las figuras geométricas, y lo que fue la historia del diseño y el lenguaje técnico que debe dominar el diseñador cuando explica un trabajo realizado por su autoría; Todo esto siendo parte de lo desempeñarán en el transcurso de la carrera.

2.2 Procesamiento didáctico: Este se debe hacer mediante la revisión del programa analítico de la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico”, el cual permitirá al docente saber cuáles son los temas a discutir a principios de la carrera, que permita que los estudiantes la conozcan y descubran si tienen deseo de estudiarla en permanencia dentro del I.U.T.A.J.S.

### **3. Forma de evaluación**

Las actividades que tendrá la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico”, serán con una duración de 10 clases de 2 horas cada una, en ese tiempo el docente deberá dirigir al estudiante a demostrar sus inicios en el Diseño Gráfico, tratando de dominar el lenguaje que se maneja en las actividades, también deben demostrar si saben trabajar en equipo bajo presión y por último como trabajarían de forma individual; todo esto con actividades que sean inicialmente teóricas y después prácticas, para lograr la atención de los cursantes con evaluaciones dinámicas y creativas, tomando todas las actividades para establecer una evaluación sumativa que demuestran todos los objetivo planteados.

#### **4. Alcances de la propuesta**

Luego de ser realizada la unidad curricular “Inducción al Diseño Gráfico”, se pudiese realizar más adelante en otro proceso de investigación, toda la planificación a la hora de poder en práctica esta unidad curricular en las aulas del I.U.T.A.J.S. Esto estaría organizado con un diagrama de trabajo con fechas, actividades, recursos y evaluaciones, después se harían videos instruccionales con animación digital, dando un paso a paso con un aprendizaje significativo lo que trata cada uno de los temas a evaluar, mientras se realiza con actividades tanto grupales como individuales con trabajos hechos a mano, demostrando la creatividad de los cursantes.

Esto sería un alcance para la mejora de esta propuesta, la cual sería ya la práctica de la aplicación de la unidad curricular que está bajo los parámetro establecidos y concuerda con los recursos físicos, prácticos y audiovisuales que posee la institución y sus futuros cursantes del Curso Introductorio, dándoles mayor entusiasmo de participar en la carrera por su innovación en la enseñanza de lo que es el Diseño Gráfico, y logrando que la persona que no se sienta a gusto notará en primeras instancias que esta no es la carrera que ellos deseaban evitando el alto índice de estudiantes que abandonan temprano sus clases.

#### **Fase 3: Estudio de la factibilidad**

Esta factibilidad se describe por 3 pasos que son: recursos financieros, recursos humanos y recursos económicos, y estos son los que demuestran cuales son los recursos, las personas y el dinero que se necesita para realizar la propuesta, que en este caso es la unidad curricular llamada “Inducción al Diseño Gráfico” que se diseñó tomando en cuenta todo lo pertinente para ser aplicada.

##### **1. Recursos financieros**

Para diseñar la unidad curricular, se tomó en cuenta como recursos la computadora para elaborar de manera digital el contenido programático, con los programas Adobe Illustrator CC y world 2013, porque el primero sirve para hacer imágenes vectoriales y el otro para diagramar todo el contenido en un mismo documento editable, todo realizado con un arte creativo y corporativo del I.U.T.A.J.S.manteniendo el uso del color y su simbología.

## **2. Recursos humanos**

Referente a las personas que ayudaron en este proceso de investigación, se tiene la ayuda a la Jefe de la Escuela (85) de Diseño Gráfico la Lcda. Clara Petit, quién es profesional en el Diseño Gráfico aportó información pertinente para la elaboración de la unidad curricular, a la Dra. Alehem Fernández quién informó cómo se hace la estructura académica del programa. También se tuvo colaboración de la encargada del Departamento de Control de Calidad la Ing. Vianna Pantoja quién suministró la cantidad de estudiantes que fueron encuetados. Y por último a la Ing. Aismar Verde quién consideró pertinente la realización de esta estrategia, para atraer estos nuevos estudiantes y evitar los problemas que suceden de no conocer sobre la carrera en primeras instancias.

## **3. Recursos económicos**

A continuación, se presenta un cuadro que especifica toda la inversión realizada para el desarrollo de la propuesta, la cual trató de especificar los honorarios de trabajo de su autor, mediante el diseño de la Unidad Curricular. Seguidamente, se muestra lo que fue el proceso de impresión de todo el material que se le entregó al Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre.

### **Cuadro Nro. 22**

<b>CANTIDAD</b>	<b>PRODUCTO</b>	<b>PRECIO UNITARIO</b>	<b>TOTAL</b>
<b>1</b>	diseño curricular	Bs. 10.800	Bs. 10.800
<b>1</b>	impresión láser papel bond	Bs. 3.900	Bs. 3.900
<b>1</b>	C.D.	Bs. 1000	Bs. 1000
		<b>TOTAL</b>	<b>Bs. 15.700</b>

**Fuente:**

Frías

(2016)



## PROGRAMA INDUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO DEL CURSO INTRODUCTORIO DE LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA (85) DISEÑO GRÁFICO

### 1 DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa de Inducción al Diseño Gráfico trata de mostrar la información primaria de lo que es el diseño gráfico, como sería el transcurso del estudio como carrera universitaria y que desempeñaría el profesional en el campo laboral. La finalidad de esto, es lograr que el participante comprenda que es realmente la carrera de Diseño Gráfico y decida si está en la capacidad de cursarla más adelante, superando los niveles propuestos dentro de la unidad curricular. Referente a las consideraciones anteriores, se logró determinar varios niveles que describirán las clases que se establecerían dentro del aula, y estas son:

- ✓ Lenguaje técnico y semiología
- ✓ Significados de las líneas y figuras geométricas
- ✓ Fundamentos del diseño y ley de la Gestalt
- ✓ Psicología del color
- ✓ Historia del diseño gráfico

Estos cinco (5) niveles tratan de dividir ese contenido que normalmente sirve para que el futuro estudiante de Diseño Gráfico comprenda varios aspectos, primero porque el diseñador debe dibujar o no, porque usar tantos materiales, cuál es la teoría que necesita conocer y para implementarla en que momento, cuando debe trabajar de manera individual y porque deben aprender a trabajar en equipo y bajo presión. Abonado a esto, están desarrollando el programa, el cuál será ejecutado al principio del periodo académico con diez (10) clases de dos (2) horas cada una.



importante mencionar que los niveles tendrán competencias específicas y un plan de evaluación, y este fue creado tomando en cuenta las técnicas e instrumentos de la evaluación que coinciden con la carrera de Diseño Gráfico, para familiarizar al participante con lo que será el transcurso de la misma.

## **2. RELEVANCIA DEL PROGRAMA DE INDUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO**

La carrera de Diseño Gráfico a nivel nacional en las distintas Universidades e Instituciones, no ofrecen cursos introductorios donde se imparta alguna asignatura que se trate de la carrera, en dado caso se les asigna información sobre el arte. Como el Diseño Gráfico es otra cosa, se tomaría esta Unidad Curricular como un aporte dentro del Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre a nivel nacional, y también sería motivacional para otras casas de estudio. Por otro lado, los docentes de semestres avanzados notarán que los cursantes estarán más en conexión con la carrera y más participativo en los temas dictados en clases.

## **3. PROPÓSITO FUNDAMENTAL**

Proporcionar las herramientas básicas de la carrera de Diseño Gráfico, para que los docentes del curso introductorio del Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre, incentiven y potencien capacidades motivacionales en los futuros estudiantes de Diseño Gráfico hacia el interés profesional por varios aspectos del conocimiento de la carrera.

## **4. MATERIALES EDUCATIVOS**

Se utilizarán recursos audiovisuales para proyectar materiales digitales como videos y presentaciones que han sido diseñadas según las especificaciones del docente. Es importante que el docente genere aportes nuevos que permitan mantener actualizada la Unidad Curricular con mayor interés de parte de los participantes, a través de



con materiales didácticos innovadores que activen la motivación del participante y, además, contribuya con procesos significativos desde aprendizajes pertinentes y aplicables.

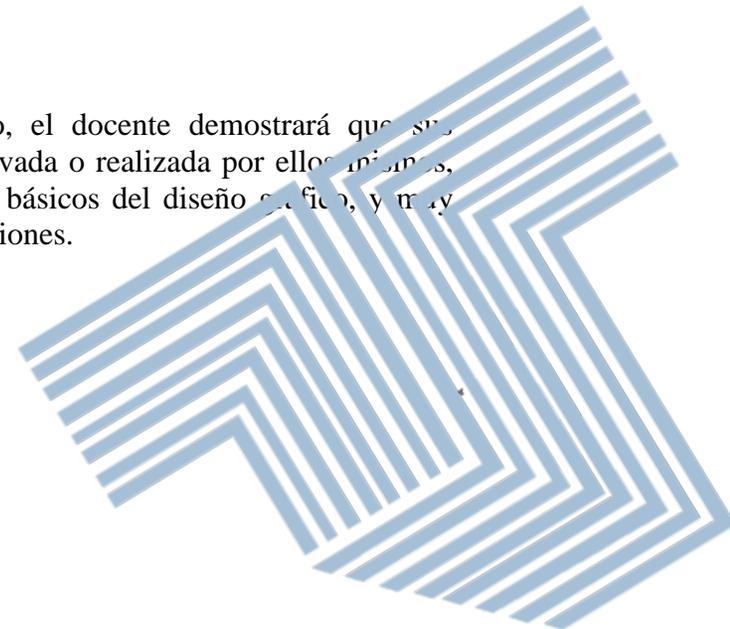
## **5. PROGRAMA METODOLÓGICO**

El abordaje metodológico se integra con la concepción curricular orientada al desarrollo de competencias, lo cual, exige de acciones metódicas interrelacionadas en cuanto las actividades teóricas y las prácticas; por lo tanto, el quehacer didáctico es de condición proactiva, de formación integral y sistemático (Campero, 2004; Comisión Nacional de Currículo en Venezuela, 2002; Zabala, 2008). En consecuencia, el proceso metodológico se estructura, operacionaliza y concreta con las diversas competencias requeridas para el desarrollo de las capacidades, destrezas y habilidades de cada contenido temático inherente al Programa de la Unidad Curricular.

## **6. COMPETENCIA GLOBAL**

Al culminar las diez (10) clases del curso introductorio de Diseño Gráfico, el docente demostrará que sus participantes estarán en capacidad de interpretar cualquier tipo de imagen observada o realizada por ellos mismos, desarrollando y demostrando ese lenguaje técnico y manejando esos conceptos básicos del diseño gráfico, y muy importante lograr que los cursantes sepan desenvolverse en público en las exposiciones.

## **7. NIVELES**





**NIVEL I “LENGUAJE TÉCNICO Y SEMIOLOGÍA”**

INDICADOR DE LOGRO	SABERES			EVIDENCIAS DE LOGRO	LAPSOS DE EJECUCIÓN
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
1. Conoce el lenguaje técnico del diseñador gráfico y la semiología.	<p>1. Explica cuál es el lenguaje técnico del diseñador gráfico.</p> <p>2. Explica información de la semiología dentro del diseño gráfico.</p> <p>1.1 Presenta las palabras y frases utilizadas para el lenguaje técnico del diseñador gráfico.</p> <p>2.1 Define qué es la semiología y para que se utiliza dentro del diseño gráfico.</p>	<p>1. Utiliza glosario de términos del autor Wucius Wong.</p> <p>2. Investiga lo que el autor Umberto Eco expone sobre la semiología.</p> <p>1.1.1 Practica el manejo del lenguaje técnico con ejercicios dentro del aula.</p> <p>2.1.1 Observa imágenes para comprender la semiología aplicada dentro de las composiciones.</p>	<p>1. Valora el conocimiento del lenguaje técnico.</p> <p>2. Comprende la importancia de la semiología dentro del diseño gráfico.</p>	El participante logrará hablar cómodamente y con fluidez como un diseñador gráfico debe expresarse dentro del entorno laboral, a parte aprenderá hacer un análisis semiológico de cualquier composición de manera sencilla como inicio de la carrera Diseño Gráfico.	Día 1-2

**NIVEL II “SIGNIFICADOS DE LAS LÍNEAS Y FIGURAS GEOMÉTRICAS”**



las líneas y figuras geométricas.	tipos de líneas y figuras geométricas.  2. Explica los significados de líneas y figuras geométricas.	de líneas y figuras geométricas del autor Wucius Wong.  2. Comprende cómo usar las líneas y figuras geométricas dentro de una composición.	comprender el conocimiento de la composición de imágenes mediante a las líneas y figuras geométricas.  2. Ayuda a comprender cómo usar las líneas y figuras geométricas dentro de una composición.	conocerá cuáles son esas líneas y figuras geométricas, sus significados y cómo utilizarlas dentro de una composición.	
-----------------------------------	--	--	--	---	--



los fundamentos del diseño y la ley de la Gestalt.	fundamentos del diseño más utilizados. 2. Explica solo los tipos de composición relacionados con la ley de la Gestalt. 1.1 Presenta los tipos de fundamentos del diseño. 2.1 Define mediante un compendio cuáles son los tipos de composición de la ley de la Gestalt más utilizados dentro del diseño gráfico.	fundamentos del diseño establecidos por el autor Wucius Wong.  2. Utiliza el compendio de los tipos de composición de la ley de la Gestalt especificados por el docente.  1.1.1 Practica mediante a trabajos en clase cómo usar los fundamentos del diseño.  2.1.1 Observa las composiciones realizadas en clase para determinar cuál ley de la Gestalt está presente.	conocimiento de los fundamentos del diseño.  2. Comprende la importancia de la ley de la Gestalt dentro del diseño gráfico.	conocerá como incluir dentro de sus composiciones realizadas en clase, cómo usar los fundamentos del diseño y cómo reconocer la ley de la Gestalt dentro del mismo.
--	--	--	---	---

**NIVEL IV “PSICOLOGÍA DEL COLOR”**

INDICADOR DE LOGRO	SABERES			EVIDENCIAS DE LOGRO	LAPSOS DE EJECUCIÓN
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		



1. Conoce la psicología del color en la percepción y la conducta humana.	1. Explica cuáles son las sensaciones que transmiten los colores primarios.  2. Explica cuáles son las sensaciones que transmiten los colores secundarios.  3. Explica cuáles son las sensaciones que transmiten los colores complementarios.	1. Utiliza el compendio de la psicología del color especificados por el docente.  1.1.1 Practica el conocimiento adquirido mediante a la observación de imágenes.  1.1.2 Describe el concepto psicológico del color aplicado dentro de las composiciones.	1. Valora el conocimiento de la psicología del color.	El participante conocerá la psicología de los colores primarios, secundarios y complementarios, para poder determinar cómo hicieron y como se debe hacer esa composición gráfica que obtenga un concepto o significado.	Día 1-2
--	---	---	---	---	---------

NIVEL V “HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO”					
INDICADOR DE LOGRO	SABERES			EVIDENCIAS DE LOGRO	LAPSOS DE EJECUCIÓN
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		



1. Conoce parte de la Historia del Diseño Gráfico.	1. Explica cuáles fueron los sistemas de impresión más importantes de la historia. 2. Explica cómo fue la revolución industrial. 3. Explica la historia del cartel. 4. Explica sobre la fotografía en la historia. 5. Explica la Escuela de la Bauhaus. 6. Explica cuáles fueron los precursores del diseño gráfico en Venezuela.	1. Utilizan el compendio de: los sistemas de impresión, revolución industrial, el cartel, la fotografía, la Escuela de la Bauhaus y el diseño gráfico en Venezuela, especificados por el docente.  1.1.1 Mediante una lectura discuten el conocimiento adquirido.	1. Valora el conocimiento básico de los sistemas de impresión, revolución industrial, el cartel, la fotografía, la Escuela de la Bauhaus y el diseño gráfico en Venezuela.	El participante logrará adquirir conocimiento básico de la Historia del Diseño Gráfico mediante una lectura que harán los integrantes de seis (6) equipos para la repartición de los seis (6) temas especificados. Los mismos luego de leer harán una discusión y comparación de los temas planteados.	Día 1
--	--	---	--	--	-------

**NIVEL VI “EXPOSICIÓN NUEVOS TALENTOS”**

INDICADOR DE LOGRO	SABERES			EVIDENCIAS DE LOGRO	LAPSOS DE EJECUCIÓN
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		



1. Conoce los trabajos realizados por los estudiantes del Curso Introductorio “Inducción al Diseño Gráfico” mediante una exposición de los nuevos talentos.	1. Expone los trabajos realizados en el curso introductorio “Inducción al Diseño Gráfico”.	1. Coloca sus trabajos realizados en el curso introductorio “Inducción al Diseño Gráfico”, en el área determinada por el docente.  1.1.1 Explica sus trabajos realizados en el curso introductorio “Inducción al Diseño Gráfico” mediante la utilización de los conocimientos adquiridos en clases.	2. Valora el conocimiento adquirido en el curso introductorio “Inducción al Diseño Gráfico”.  3. Comprende la importancia de la teoría del diseño gráfico al inicio de la carrera.	El participante aprenderá a controlar el miedo escénico, manejará el lenguaje técnico y se sentirá involucrado con la carrera de Diseño Gráfico.	Día 1
---	--	---	--	--	-------

## 9. LAS EVALUACIONES

NIVEL	CLASE	EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	OBSERVACIONES
I “lenguaje técnico y semiología”	2	Exposición individual. Trabajo teórico-práctico.	Valor 15% 3 puntos	Descripción de una imagen extraída de una revista o artículo de prensa.



II "significados de las líneas y figuras geométricas"	2	Taller individual. Trabajo práctico.	Valor 15% 3 puntos	Realización de una composición de líneas con materiales como: lápiz, borrador, saca puntas y cartulina opalina blanca.
III "fundamentos del diseño y ley de la Gestalt"	2	Taller individual. Trabajo práctico.	Valor 15% 3 puntos	Creación de una composición con materiales como: cartulina opalina blanca, cartulina de color, tijera y pega de barra.
IV "psicología del color"	2	Exposición individual. Trabajo práctico.	Valor 15% 3 puntos	Descripción de una imagen extraída de una revista o artículo de prensa.
V "historia del diseño gráfico"	1	Taller en grupo y debate. Trabajo teórico.	Valor 20% 4 puntos	Lectura en clases sobre la historia del Diseño Gráfico.
VI "exposición de todos los trabajos"	1	Exposición en grupo. Trabajo práctico.	Valor 20% 4 puntos	Exposición de todos los trabajos realizados en el Curso Introductorio.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **Conclusiones**

A manera de resumen, se logró proponer un diseño instruccional para la unidad curricular llamada “Inducción al Diseño Gráfico”, para ser dictada en el Curso Introductorio de la Carrera de Técnico Superior Universitario en Diseño Gráfico, del Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre. Todo este proceso se realizó de manera organizada según lo que establecen los objetivos específicos propuestos en la investigación, y el primero trató de diagnosticar los niveles de rendimiento académico de los estudiantes cursantes del primer semestre en las asignaturas básicas de la carrera Diseño Grafico, porque ellos ya han adquirido el conocimiento inicial y saben cuáles son las fayas que se han presentado y han causado la ausencia de los cursantes.

Con respecto a esto, se logró ese diagnóstico mediante la encuesta realizada dentro de la institución, que determinó cuáles son los disgustos de los estudiantes en cuanto a los tipos de evaluaciones y recursos, evitando hacer evaluaciones totalmente en equipos y que sean más individuales, los recursos que sean con materiales de reciclaje o reutilizables para quién no pueda costear los materiales que normalmente se usan para diseño, como lo son: cartulinas, cartones, pegas, cuchillas, entre otros, dejando atrás la exigencias de marcas específicas y material importado; eso sí, exigiéndoles siempre la mejor calidad en la técnica que apliquen dentro del formato o estructura del trabajo.

Seguidamente, se logró determinar las competencias específicas del área de conocimiento Diseño Gráfico que formarán parte del perfil profesional a nivel del curso introductorio de la Carrera Diseño Gráfico, y fue la selección de las competencias a evaluar, estos deben ser los que ellos consideraron parte

importante de conocer antes de realizar las evaluaciones prácticas, es decir, darles teoría antes de diseñar algún trabajo. Este contenido sería: Fundamentos del diseño, ley de la Gestalt, semiología, conceptos de los tipos de líneas y figuras geométricas y muy importante la historia del diseño y su lenguaje técnico. Asimismo, se lograría una buena defensa y seguridad al hacerlo de parte de los estudiantes de la unidad curricular “Inducción al Diseño” y asegurando más adelante que ellos se desenvuelvan más en otras clases posteriores.

Por último, se estableció el diseño del proyecto instruccional para la Unidad Curricular “Inducción al Diseño Gráfico” en el Curso Introductorio de la Carrera de Diseño Gráfico del I.U.T.A.J.S. Esto se trabajó tomando en cuenta todos los aspectos organizativos, mediante a la estructura que establece la Institución, innovando con algunos aspectos establecidos en otras Universidades e Instituciones que ayudaron a enriquecer dicha estructura. Logrando así un excelente trabajo a la hora de hacer una unidad curricular dentro del Curso Introductorio.

### **Recomendaciones**

De esta manera, se recomienda al Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre que implementen esta unidad curricular dentro del Curso Introductorio de Diseño Gráfico, para que sea de gran ayuda en el conocimiento de los cursantes. A parte de esto, se recomienda que implementen el desarrollo de la unidad curricular con recursos audiovisuales y actividades dinámicas, para lograr un aprendizaje significativo en ellos.

Por otro lado, se recomienda que esta unidad curricular sea un ejemplo para el cambio del diseño curricular del PENSUM, como un trabajo en equipo de los docentes que las dictan, para que esté innovado a lo que hoy en día es el diseño gráfico, con el mayor uso de la web y la animación digital, como también

mejores recursos, entre otros que sirvan de motivación a la población estudiantil.

## BIBLIOGRAFÍA

- Amadio, M., Opertti, R. y Tedesco, J. (2014) *Un currículo para el siglo XXI: desafíos, tensiones y cuestiones abiertas*. (pp. 1-4). UNESCO.
- Arellano, C. (2015) *Semiología de Saussure*. México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Balestrini A., M. (2006) *Cómo se elabora el proyecto de investigación*(7a. e.). Caracas, Venezuela: Consultores Asociados.
- Bavaresco, A. (2006)*Proceso metodológico en la investigación (Cómo hacer un Diseño de Investigación)*. Maracaibo, Venezuela: Editorial de la Universidad del Zulia.
- Campero, M. (2004). *El Currículum. Diseño curricular y sus componentes*. Papel de Trabajo. Mimeografiado. Caracas: UCV.
- Castro, G. (2012). “*Propuesta de estrategias docentes para el aprendizaje de la asignatura Investigación Educativa dirigido a los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo*”. Universidad de Carabobo, Venezuela.
- Comisión Nacional de Currículo (2002). *Lineamientos para elaborar la transformación en la Educación Superior: Escenarios Curriculares*. Caracas: CNU.
- Constitución. (2009). *Gaceta Oficial de la República de Venezuela*, n° 5.908 (Extraordinario). Agosto 15, 2009.
- Hernández, J. (2012). “*Tecnologías de la información y comunicación y la integración al currículo de educación primaria del colegio Arquidiocesano Cristo Rey*”. Universidad Nacional Experimental de Guayana, Venezuela.
- Jiménez-Caballero, J. (2014) *Factores determinantes del rendimiento académico universitario en el Espacio Europeo de Educación Superior*. (pp. 159). Revista Innovar Journal.

- Lambayeque (2004) *“Neurociencia Cognitiva y Educación”*. Fondo Editorial FACHSE. Perú.
- Ley Orgánica de Educación. (2009). *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela* N° 5.929. Agosto 15, 2009.
- Listeilor.com (2011) *10 mitos sobre estudiar: Diseño*[Documento en línea] Disponible en: <http://www.listeilor.com/10-mitos-sobre-estudiar-diseno/> (consulta: 29/04/2016).
- Manual de Procedimientos Curriculares (2012). Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Ortega, N. (2010). *“El currículo como generador de perfiles institucionales en las carreras de diseño”*. Universidad de Palermo, Argentina.
- Parella, S. y Martins, F. (2012) *Metodología De Investigación Cuantitativa*. FEDUPEL, Caracas, Venezuela.
- PISA 2012 (2014) *Programa para la evaluación internacional de los alumnos Informe Español Resultado y Contexto*. Editorial OCDE. España.
- Rodríguez, (2014) *“Programa educativo para la prevención de intoxicación plúmbica en los niños y niñas del Cem Ludwig Van Beethoven”*. Universidad de Carabobo, Venezuela.
- Santo, C. y Damián, C. (2011) *“Elaboración de un manual de diseño universal y su aplicación en campañas de carácter social, tema: drogadicción”*. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador.
- Salazar, D. (2013). *“Propuesta de actualización en estrategias de aprendizaje en la asignatura informática para el docente de educación”*. Universidad de Carabobo, Venezuela.
- Suaso, F. (2012) *Panorámica Arte Emergente en Venezuela 2000/2012*. Caracas, Venezuela: Fundación Telefónica (Movistar).
- UNESCO-OIE (2013) *Herramientas de Formación para el Desarrollo Curricular: Una Caja de Recursos*. (pp. 1-214). UNESCO-OIE.
- Universidad de la Luz (2016) *Programas de Arquitectura y Diseño Gráfico*[[Documento en línea] Disponible en:

[http://www.fad.luz.edu.ve/index.php?option=com\\_content&task=section&id=3&Itemid=152](http://www.fad.luz.edu.ve/index.php?option=com_content&task=section&id=3&Itemid=152) (consulta: 28/04/2016).

- Yélamo, Z. (2013). *“Elaboración de estrategias multimediales digitales para la enseñanza del libro diario en la asignatura Contabilidad en 2do. Año de la Unidad Educativa Leopoldo Yáñez de fe y Alegría”*. Universidad de Carabobo, Venezuela.
- Zabalza, M. (2008). *Competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional*. Madrid: Nancea.
- Zozaya, C. (2013). *“Propuesta de asignaturas electivas de la sub-área agropecuaria para insertarlas en el pensum de la carrera de Educación Mención Educación para el Trabajo de la Universidad de Carabobo”*. Universidad de Carabobo, Venezuela.

# **ANEXOS**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**



## CUESTIONARIO

Se realiza el siguiente cuestionario con la intención de precisar información sobre algunos temas puntuales que contribuirán al desarrollo del Trabajo de Grado titulado: **“Propuesta instruccional de la unidad curricular inducción al Diseño Gráfico para el curso introductorio de la carrera Diseño Gráfico del Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre”**. De antemano, se agradece su sinceridad y disposición para responder el mismo. Le garantizamos la confidencialidad de respuestas.

### **Instrucciones:**

- Lea cuidadosamente cada ítem.
- Seleccione sólo una alternativa, marcando con una equis (X) la de su preferencia.
- Pregunte al encuestador cualquier duda.
- Dispone de 20 minutos de tiempo para la realización del Cuestionario.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



CUESTIONARIO

1- ¿Cree usted que conocer sobre la historia del diseño gráfico ayudará en su desempeño estudiantil?

SI  NO

2- ¿Le gustaría a usted aprender en el curso introductorio el lenguaje técnico que tiene un diseñador gráfico para poder manejarlo cuando corresponda explicar un trabajo de diseño?

SI  NO

3- ¿Considera usted necesario conocer lo que transmiten psicológicamente (semiológicamente) los colores para cuando le corresponda hacer un trabajo de diseño gráfico?

SI  NO

4- ¿Considera necesario conocer lo que transmiten psicológicamente (semiológicamente) las líneas y las figuras geométricas para cuando le corresponda explicar un trabajo de diseño?

SI  NO

5- ¿Cree usted necesario que el contenido de la unidad curricular "Inducción al Diseño Gráfico" esté incluido la historia del diseño para poder conocer su procedencia?

SI  NO

6- ¿Cree usted necesario que el contenido de la unidad curricular "Inducción al Diseño Gráfico" esté incluido el significado psicológico de las líneas, las figuras geométricas y los fundamentos del diseño, para poder interpretar lo que transmite visualmente un diseño?

SI  NO

7- ¿A usted le gustaría hacer actividades en grupo para lograr mayor desempeño en los trabajos de diseño?

SI  NO

8- ¿A usted le gustaría hacer actividades individuales cuando el trabajo sea para realizarlo de forma manual?

SI  NO

9- ¿Le gustaría a usted que alguna de sus evaluaciones sea mediante exposiciones cuando el contenido sea teórico?

SI  NO

10- ¿Está usted de acuerdo con que las actividades sean realizadas con materiales desechables para el ahorro monetario?

SI  NO

11- ¿Le gustaría a usted que alguna de sus evaluaciones sean mediante trabajos realizados de forma manual como: maquetas, manualidades, stand, entre otros?

SI  NO

12- ¿Cree usted que es más cómodo el uso del proyector de luz (vídeo beam) para las exposiciones que les correspondan realizar?

SI  NO

13- ¿Estaría usted de acuerdo en que los temas dictados en clase por parte del docente sean mediante el uso del proyector de luz (vídeo beam)?

SI  NO

14- ¿Considera usted pertinente el uso de la computadora para realizar trabajos en casa?

SI  NO

15- ¿Le parece adecuado que algunas de las evaluaciones sean publicadas por parte de usted en algún portal de internet como: Facebook, Gmail, entre otros?

SI  NO

16- ¿Estaría usted de acuerdo en que los temas dictados en clase por parte del docente sean mediante vídeos instruccionales?

SI  NO

17- ¿Según su criterio algunas evaluaciones deberían ser teóricas?

SI  NO

18- ¿Considera usted que algunas evaluaciones deberían ser prácticas?

SI  NO

19- ¿Le gustaría a usted que alguna de sus evaluaciones sea mediante dinámicas de grupos donde se incluyan juegos creativos?

SI  NO

20- ¿Considera usted que sería pertinente aplicar la coevaluación (evaluación cooperativa) para evaluar sus trabajos en clase?

SI  NO



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**



**VALIDACIÓN DEL EXPERTO**

Criterios Ítems	Pertinencia		Claridad		Coherencia		Decisión	
	adecuado	inadecuado	adecuado	inadecuado	adecuado	inadecuado	adecuado	inadecuado
1	✓		✓		✓		✓	
2	✓		✓		✓		✓	
3	✓		✓		✓		✓	
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓		✓		✓		✓	
6	✓		✓		✓		✓	
7	✓		✓		✓		✓	
8	✓		✓		✓		✓	
9	✓		✓		✓		✓	
10	✓		✓		✓		✓	
11	✓		✓		✓		✓	
12	✓		✓		✓		✓	
13	✓		✓		✓		✓	
14	✓		✓		✓		✓	
15	✓		✓		✓		✓	
16	✓		✓		✓		✓	
18	✓		✓		✓		✓	
19	✓		✓		✓		✓	
20	✓		✓		✓		✓	

Nombre y Apellido: Alina Vilera  
 Cédula de Identidad: 4.202.405  
 Profesión: Dra. en Educación  
 Empresa donde labora: Univ. de los Andes  
 Cargo: Docente Investigadora  
 Fecha: 11/07/2016 Firma: [Firma]  
 Observaciones: \_\_\_\_\_



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**



**VALIDACIÓN DEL EXPERTO**

Criterios	Pertinencia		Claridad		Coherencia		Decisión	
	adecuado	inadecuado	adecuado	inadecuado	adecuado	inadecuado	adecuado	inadecuado
1	✓		✓		✓		✓	
2	✓		✓		✓		✓	
3	✓		✓		✓		✓	
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓		✓		✓		✓	
6	✓		✓		✓		✓	
7	✓		✓		✓		✓	
8	✓		✓		✓		✓	
9	✓		✓		✓		✓	
10	✓		✓		✓		✓	
11	✓		✓		✓		✓	
12	✓		✓		✓		✓	
13	✓		✓		✓		✓	
14	✓		✓		✓		✓	
15	✓		✓		✓		✓	
16	✓		✓		✓		✓	
18	✓		✓		✓		✓	
19	✓		✓		✓		✓	
20	✓		✓		✓		✓	

Nombre y Apellido: Clara Petit  
 Cédula de Identidad: 10986960  
 Profesión: Doc. Diseño Gráfico  
 Empresa donde labora: Universidad Arturo Michelena  
 Cargo: Directora Esc. Arte mención Diseño Gráfico  
 Fecha: 13 Julio 2016 Firma: [Firma]  
 Observaciones: \_\_\_\_\_



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**



**VALIDACIÓN DEL EXPERTO**

Criterios	Pertinencia		Claridad		Coherencia		Decisión	
	adecuado	inadecuado	adecuado	inadecuado	adecuado	inadecuado	adecuado	inadecuado
1	✓		✓		✓		✓	
2	✓		✓		✓		✓	
3	✓		✓		✓		✓	
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓		✓		✓		✓	
6	✓		✓		✓		✓	
7	✓		✓		✓		✓	
8	✓		✓		✓		✓	
9	✓		✓		✓		✓	
10	✓		✓		✓		✓	
11	✓		✓		✓		✓	
12	✓		✓		✓		✓	
13	✓		✓		✓		✓	
14	✓		✓		✓		✓	
15	✓		✓		✓		✓	
16	✓		✓		✓		✓	
18	✓		✓		✓		✓	
19	✓		✓		✓		✓	
20	✓		✓		✓		✓	

Nombre y Apellido: Omaira Chacón

Cédula de Identidad: 7.926.222

Profesión: Lic. en Educación

Empresa donde labora: Universidad de Carabobo

Cargo: Profesora

Fecha: 14-12-2016 Firma: Omaira

Observaciones: \_\_\_\_\_

Población Estudiantil Por Lapso

LAPSO ACADÉMICO	NUEVO INGRESO	POBLACIÓN 2 <sup>DO</sup> SEMESTRE
LAPSO 2014-1	73 ALUMNOS	121 ALUMNOS
LAPSO 2014-2	96 ALUMNOS	80 ALUMNOS
LAPSO 2015-1	104 ALUMNOS	102 ALUMNOS
LAPSO 2015-2	90 ALUMNOS	105 ALUMNOS
LAPSO 2016-1	74 ALUMNOS	85 ALUMNOS

Población Estudiantil Lapso 2016-1 Por Turno

TURNO	NUEVO INGRESO
MAÑANA	53 ALUMNOS
TARDE	12 ALUMNOS
NOCHE	20 ALUMNOS

CONSIDERACIONES:

- Los índices de repitencia y abandono de asignaturas son altos.
- Altos índices de alumnos que completan tanto la fase administrativa como la fase académica y no cursan las asignaturas.

