

Universidad Dr. José Matías Delgado
Facultad de Ciencias y Artes Francisco Gavidia
Escuela de Diseño Rosemarie Vázquez Liévano de Ángel



Seminario de investigación gestión estratégica del diseño

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

Presentado por
Walter Guillermo Romero Vásquez

Para optar al grado de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Facilitadora: Lic. Elsy Serpas

Antiguo Cuscatlán, enero de 2011

Universidad Dr. José Matías Delgado
Facultad de Ciencias y Artes Francisco Gavidia
Escuela de Diseño Rosemarie Vázquez Liévano de Ángel



Seminario de investigación gestión estratégica del diseño

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

Presentado por
Walter Guillermo Romero Vásquez

Para optar al grado de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Facilitadora: Lic. Elsy Serpas

Antiguo Cuscatlán, enero de 2011

Agradecimientos

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

Gracias al apoyo incondicional de toda mi familia, a las personas que colaboraron en este proyecto y principalmente a las misteriosas y sabias formas de expresarse de Dios.

	Pag.		
Agradecimiento	3	3.7. Modelos educativos pedagógicos	22
Índice	4	3.8. Perfiles	23
Introducción	5		
Cap.1. Planteamiento del Problema		Cap. 4. Métodos y estilos de enseñanza aprendizaje	
1.1 Planteamiento del Problema	7	4.1 Qué es un método?	25
1.2. Justificación	9	4.2. Clasificación de los métodos	25
1.3. Límites	10	4.3. Métodos de enseñanza aprendizaje	26
1.4. Alcances	10	4.4. Clasificación de métodos de enseñanza utilizados en la propuesta	26
1.5. Objetivos	10	4.5. Qué es estilo?	28
1.6. Hipótesis	10	4.6. Teorías de aprendizaje	30
1.7. Metodología	10		
Cap.2. Antecedentes pedagógicos y de diseño gráfico en El Salvador.		Cap. 5. Pensamiento y creatividad	
2.1 Antecedentes pedagógicos y de diseño gráfico en El Salvador.	13	5.1. El pensamiento	33
		5.2. El pensamiento creativo	33
Cap. 3. Recuento de categorías y conceptos		5.3. Cualidades de la persona creativa	34
3.1 Qué es Pedagogía?	16	5.4. Condiciones para estimular la creatividad	34
3.2. Definición sobre Didáctica	16	5.5. Características esenciales del pensamiento creativo	35
3.3. Elementos de la Didáctica	16	5.6. La meta cognición	35
3.4. Fases del proceso didáctico	16	5.7. La Diversidad	37
3.5. Resumiendo el camino de la Pedagogía y Didáctica	17	5.8. Mentalidades para los líderes del siglo XXI	38
3.6. Enfoques educativos pedagógicos	18		
		Cap. 6. Formulación teórica de la propuesta de aplicación	
		6.1 Introducción	42
		6.2. Hechos, conceptos y principios	42
		6.3. Procedimientos	42
		6.4. Valores y actitudes	42
		6.5. Cómo se involucran los procedimientos	43
		6.6. Cómo se involucran valores y normas	43
		6.7. Cómo se involucran los hechos, conceptos y principios	43
		6.8. Estrategia metodológica	44
		6.9. La aplicación de técnicas creativas	45
		6.10. De las técnicas ilustrativas o de diseño	45
		Conclusiones	46
		Recomendaciones	46
		Anexos	48
		Glosario	51
		Bibliografía	52
		Guía Metodológica	55

Introducción

“El conocimiento los hará libres”

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

Este es el punto de partida para la presente investigación que surge de la experiencia docente, de intentar reconocer la actual naturaleza y comportamiento del aula y sus componentes a la hora de hacer una clase de diseño no convencional.

Cualquier clase donde sea necesario trabajar con el pensamiento creativo sin entrar en el callejón sin salida de las leyes y normas inquebrantables pero abiertas a la búsqueda, investigación, crítica y propuesta.

Donde los procesos se lubriquen con la reflexión personal y auto redescubrimiento, lejos de la infertilidad de las ideas de grandeza teórica o personales que hacen las cosas inviables en la vida real.

Esta investigación busca desde el cotidiano personal, generar una herramienta heterodoxa de enseñanza aprendizaje que sirva tanto al docente como al alumno/a de cualquier área creativa.

Partiendo en principio de objetivos que buscan optimizar la transición y comprensión de la información, generar conocimiento nuevo y que dignifiquen a la persona que los da y a la persona que los recibe, en términos de horizontalidad y respeto mutuo.

Se enmarcará en aquellos contextos que definen y regulan la labor pedagógica en la actualidad de El Salvador.

-Para una mejor visualización del paisaje encontrado a través de esta investigación, se presenta en el siguiente paseo que inicia con relatos y hechos.

-Se hará un recorrido por los conceptos pedagógicos y didácticos.

-Se mostrarán enfoques y métodos más utilizados en enseñanza aprendizaje de educación superior en diseño.

-Hasta arribar a los conceptos, cualidades y características del pensamiento creativo y mentalidades para el nuevo siglo.

Acompaña a este documento un folleto con la propuesta metodológica para el docente como aplicación de los resultados de la investigación.

1.1 Planteamiento del problema

En El Salvador la primera universidad en abrir una escuela de diseño fue la Dr. José Matías Delgado, iniciando sus labores en 1978 con la Escuela de Artes Aplicadas “Carlos Alberto Imery”. Sus directores/as han sido: el pintor Roberto Galicia (1978 a 1985), la arquitecta Claudia Allwood (1985 a 1991) La Lic. Rosemarie Vázquez Liévano. Diseñadora gráfica (1991 al 2000) y desde la fecha a la actualidad es la arquitecta Stella Gamero de Arias.

Desde entonces, en sus aulas se ha trabajado para formar nuevas generaciones de diseñadores. Durante este proceso, docentes y alumnos han experimentado la enseñanza en diseño en un escenario de constante cambio a nivel de disciplina, país y tecnología.

En los últimos diez años, se han sumado las escuelas de diseño creadas en las Universidades de; Don Bosco, El Salvador, Tecnológica y Francisco Gavidia.

La Escuela de diseño de la Matías Delgado, trabaja en base al modelo

educativo institucional constructivista humanista, que involucra el uso de las competencias.

La enseñanza superior en diseño, el perfil docente y estudiantil que la compone, más la óptima relación docente - estudiantes, son temas que todavía no alcanzan el grado de idoneidad en el país.

Se parte de la premisa que el conocimiento libera, aplicado a nuestro país, vasija de innumerables esclavitudes, tiene una importancia crucial, pues se hace evidente que este es “el momento de los docentes”. La docencia es la semilla permanente de la cohesión social de un pueblo, garantía de la validez identitaria y no existe destino digno para un país sin cultura.

A continuación, se señalan algunos aspectos que dificultan la labor docente y el adecuado rendimiento de los estudiantes al momento de hacer una clase de diseño que requiera efectividad en lenguajes visuales innovadores.

Si se parte del principio de que el docente es un captador de

realidades, con las cuales puede provocar éxitos o fracasos educativos, entonces es necesario identificar ese contexto de realidades de país que inciden en el aula.

Se han identificado las siguientes dimensiones:

Dimensión interrelacional

Con respecto a la dimensión interrelacional se señala que la mayoría de métodos creativos, se ocupan de la parte disciplinar (académico y profesional) y descuidan los intereses particulares del individuo, ya sea docente o estudiante. Esto es la falta de frialdad y distanciamiento comunicacional entre docente y alumno/as, reduciendo así, la eficacia en la transmisión del conocimiento, y por ende, en el rendimiento académico de los alumnos. Este modelo de enseñanza responde al enfoque conductista.

También se apuntará el efecto negativo en la vida de los estudiantes, provocado por el pensamiento de diseño de la vieja escuela tradicionalista, Esta se caracteriza por: ausencia de democracia, totalitarismo en su jerarquía, inflexibilidad en sus leyes, fardo desmesurado de carga

académica, el hermetismo y falta de idoneidad en su oferta curricular y de perfiles.

Hay que mirar lo que se hace, quién y cómo se hace cuando se habla de enseñanza en diseño y de contribución social desde las aulas. Por consiguiente, en nuestro país en vías de desarrollo, un docente debe ser un constructor de éxitos para sí mismo y los demás.

Se decidió utilizar el término “dimensión” porque permite señalar aspectos de carácter convergente.

Dimensión discursiva o teórica

Con respecto a la parte discursiva en la enseñanza de diseño, muchas de las teorías utilizadas por los docentes, no son congruentes con el “aquí y el ahora” de El Salvador actual.

Si partimos de que esa dimensión de la realidad socio-cultural descarga un impacto determinante en la interioridad individual de la población salvadoreña, y por consiguiente de los estudiantes de educación superior, entonces esa falta de correspondencia entre

teoría y realidad, puede producir una pérdida de interés en el alumnado. Así mismo, genera para el docente, dificultad en la conducción de la clase, imposibilitando la obtención de los resultados esperados de manera eficaz.

Al no involucrar en la elaboración de los marcos teóricos las relaciones humanas y referenciales locales, se pierde algo que puede integrar o desintegrar grupos sociales e incluso de las propias aulas.

Se produce una contradicción entre; el punto medular en nuestro sistema educativo y social -que dice ser de paz y democracia- y la realidad, al imponerse y aceptarse la violencia y desigualdad extrema como parte del cotidiano.

Dimensión Identitaria

Las personas forman parte de realidades múltiples y complejas en donde se sucede una convergencia de aspectos tales como: el género, la identidad, edad, ambiente, economía, impacto mediático, política, empresaria, religioso y de gobierno; de inclusión o exclusión, de estados de violencia, de negación o interés por el

aprendizaje, de contradicciones y sinsentidos, inversión de valores, de moral, etc.

Y todos inciden en la idea que cada quien tiene sobre la identidad, de uno mismo o de país.

Hoy mismo, la identidad es uno de los aspectos principales que se entiende por valor agregado en diseño, suponiendo el pasaporte o la entrada al mercado global. Este elemento identitario marca la diferencia dentro de la oferta masiva de todo/as aquellos que compiten en el mercado.

A partir de estas dimensiones, se puede plantear que en la enseñanza del diseño en El Salvador, los docentes tienen que utilizar las múltiples realidades que convergen hoy día en las aulas. Pues comprender críticamente y utilizar la realidad del aula, le permite al docente darle sentido y aplicación a los conocimientos de diseño.

Es cada estudiante el portador de todo lo anterior y su experiencia de vida el lugar donde todo se encuentra. Así que es a partir de esta reflexión que se plantea la siguiente interrogante:

¿De qué manera el docente puede utilizar las múltiples realidades que forman parte de una clase de diseño, para provocar la creación de lenguajes visuales innovadores?

1.2 Justificación

La presente investigación pretende crear un lenguaje transgresor, cuyo elemento innovador radica en el uso e intercambio de las experiencias personales de la comunidad educativa (entiéndase esta por docentes y alumnado).

Así como, proponer una metodología didáctico-creativa, que, con una base más amplia a las actuales, pueda ayudar al docente a utilizar los sentidos y experiencia de vida del estudiante y docente para convertirlos en herramientas eficaces de diseño.

A través de este estudio se espera que el profesorado pueda detectar los signos de cambio o permanencia presentes en toda etapa social.

Se parte de la premisa de ir más allá de las verdades obvias o superficiales del lenguaje visual y así, transformar los conceptos ordinarios.

Es decir, obtener un resultado visual transgresor que permita vislumbrar lo que está por venir. No debemos obviar que el sentido del diseño se ubica en el futuro.

Si los métodos de esta disciplina se revisten de importancia, en la medida en que son creados a partir del mismo contexto al que se han de aplicar, entonces estos tendrán múltiples beneficios.

Algunas perspectivas que fortalecen la investigación son;

Como relevancia social

-Es un aporte a docentes y escuelas de diseño en El Salvador, para la producción de conocimiento nuevo desde las aulas.

-Se establecerá una conexión entre contexto disciplinar y vital, lo que generara aprendizajes significativos en cada estudiante.

-Estimulará la dimensión relacional docente estudiante, al involucrar las múltiples realidades que conforman a cada individuo.

Como implicación practica

-El docente podrá asegurar que el contenido de identidad estará involucrado en gran parte del proceso.

-Garantizará a este, la originalidad de

las ideas propuestas por los alumnos, pues estarán basadas en las percepciones que nacen de su propia experiencia.

-La apropiación por parte del alumnado será inmediata, lo cual, ayudará a mantener el interés durante el proceso.

-Se estimulará la comunicación abierta y efectiva entre docente y alumnos.

-Favorecerá la tolerancia y diversidad al trabajar la expresión en forma individual y del grupo.

Como valor teórico

-Se comprobará que es posible crear conocimiento nuevo en diseño para respuestas visuales innovadoras a partir de la propia experiencia de vida.

-El proceso y los resultados que se obtengan ayudará a mostrar la conectividad que existe entre el diseño y la sabiduría de otras disciplinas.

-Demostrará la viabilidad de aplicar la auto referencia.

Como utilidad metodológica

-Este proceso ayudará a crear un nuevo instrumento estratégico en diseño, cuyo uso se extiende a cualquier aplicación o materia que necesite utilizar el pensamiento creativo. Esto es; recopilar, analizar,

seleccionar y aplicar información de la vida de la persona, y canalizarla hacia una creación visual tan sorprendente, que el sentido semántico de las cosas, se redefine en cada aplicación.

Son nuestros pensamientos y procedimientos los que deben determinar; la educación, producción, consumo y naturaleza del diseño que necesitamos como salvadoreños. De ahí, la importancia de abonar el rol de quién enseña diseño en las escuelas de El Salvador y de mejorar el cómo lo hace.

1.3 Límites

El proceso de investigación enfrenta como principales limitaciones:

- El período de ejecución, siendo este relativamente corto al tener una duración de cuatro meses (Septiembre a Diciembre del 2010).
- El acceso a la información requerida, de acuerdo a las necesidades del proceso de estudio.
- La conciliación y conectividad del contexto sociocultural vs. disciplinario, para garantizar la

consolidación de los objetivos propuestos.

- El grado de cumplimiento de los tiempos de ejecución previstos en el cronograma inicial.

1.4 Alcances

Los resultados de este estudio quedarán al servicio de la Escuela de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado, así como, un manual metodológico que actúa Toda como guía de apoyo para la aplicación por parte del profesorado.

La metodología propuesta, podrá ser utilizada por escuelas de diseño y arte así como, cualquier otro espacio que trabaje en la elaboración de lenguajes visuales no convencionales.

Igualmente, será de aplicación para el desarrollo de la inteligencia creativa, la exploración del inconsciente y ego en búsqueda del acto creativo.

1.5 Objetivos

Objetivo general

Crear un instrumento metodológico basado en la visión compartida e interacción de los componentes de la comunidad educativa, generando así,

mejores métodos y resultados pedagógicos.

Objetivos específicos

Dar a conocer a docentes y estudiantes el método, para que apliquen y valoren la experiencia de vida, como valor agregado al diseño.

Indagar en las múltiples posibilidades de respuesta que tiene el pensamiento creativo a través de este método

Contribuir a que la comunidad educativa se desprenda de condicionamientos tradicionales y/o autocensuras generando así, una creación más libre y auténtica, que superen la semántica y la lógica en la búsqueda de conocimiento nuevo, a la hora de expresar y concretar propuestas.

1.6 Hipótesis

Las realidades múltiples en función de una propuesta metodológica de diseño permiten la creación de lenguajes visuales transgresores, originales y formuladores de conocimiento nuevo a partir de la experiencia de vida.

1.7 Metodología

El método de investigación busca constatar por medio de:

Recopilación de datos

Se refiere a la búsqueda y selección de la información bibliográfica, de publicaciones, Internet o de campo en las aulas.

Análisis

Será la segmentación de un todo para diagnosticar sus partes y seleccionar aquellas que nos permitan la deconstrucción de un todo contenedor de sentido e identidad.

Reflexión

Estará definida como la fuente de conocimiento nuevo generado por la observación y comprensión de como la naturaleza de las cosas se junta a la naturaleza de los días.

Aplicación de conexiones

Se establecerá por la capacidad de crear una nueva urdimbre de correlaciones entre conceptos, teorías, procesos o sabidurías de disciplinas diversas que por simple inspección pareciera no tener aplicación en otras áreas más que las preestablecidas.

1.8. Fuentes de Información

Se Utilizarán dos fuentes de información:

Fuente primaria

Investigación bibliográfica, de ensayos, publicaciones.

Fuente secundaria

Investigación de campo, reconociendo los problemas de los contextos del aula.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

Toda lectura del pasado se hace siempre con ojos del presente.

A continuación, se realiza una breve reseña histórica como forma de ilustrar, entender y comprender la raíz de algunos de los actuales problemas de la docencia a nivel nacional. Muchos de estos problemas lejos de tener su origen en la posmodernidad¹, se remontan al periodo colonial (400 años o más).

Académicamente, la reseña debería comenzar a partir del siglo XVIII o Siglo de las Luces (cuna de la pedagogía en Europa); sin embargo, iniciará con un relato salvadoreño. De esta manera, se pretende ir tejiendo desde ya, dimensiones como la identidad, la dignidad y felicidad entre otros, que hacen la urdimbre salvadoreña, en su ser y hacer.

El proceso de escolarización fechado y documentado, pertenece al periodo colonial. Fue de carácter parroquial, estando a

¹ Movimiento artístico y cultural de fines del siglo XX, caracterizado por su oposición al racionalismo y por su culto predominante de las formas, el individualismo y la falta de compromiso social.

cargo de los curas la labor de imponer la doctrina religiosa a los indígenas, así como, la alfabetización básica en determinados casos.

Era el año de 1518 cuando el Emperador Carlos I mandaba que los encomenderos alfabetizaran a los indios más inteligentes. Estos, a su vez, debían hacer lo mismo con sus congéneres. Dichos encomenderos, luego hacendados, eludieron la actividad contratando a los párrocos. Los religiosos por su parte, realizaban la labor educativa con fines lucrativos y desgano.

La intervención educativa fue tan precaria, que ni las élites criollas salvadoreñas contaron con instituciones educativas sólidas. Sólo las familias más acomodadas podían, de manera muy elemental, educar a sus hijos en el seno familiar. Más tarde, continuaban con estudios formales en Guatemala, tanto en colegios como, en la Universidad San Carlos (1676).

Cabe destacar que, muchos de los próceres involucrados en la independencia patria estudiaron en dicha universidad. Valga esta circunstancia, como un claro ejemplo

de que la producción de conocimiento nuevo tiene la capacidad de generar cambios., tema desarrollado en esta investigación en el capítulo sobre El pensamiento.

Se manifiesta en diversas formas. Por un lado, se aprecia un escaso interés y motivación tanto en la enseñanza, como en el aprendizaje. Por otro, y como consecuencia directa de lo anterior, la falta de responsabilidad e implicación por parte de los elementos implicados. Todo esto se traduce en una producción mediocre y de baja calidad

A continuación, se procederá a narrar un relato que ilustra el camino recorrido hasta el momento.

Entre 1768 y 1770 Monseñor Pedro Cortez y Larraz hizo, un viaje desde Guatemala por Centroamérica. Al llegar a El Salvador, describió en una carta al párroco de Santa Ana lo siguiente: - “La escuela era prácticamente inexistente y que, donde la había, eran los indígenas los responsables por la paga y alimentación del maestro”.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

La respuesta fue: - “Respondo que en la cabecera se formaron varias escuelas de ladinos, pero no se mantienen por defecto del maestro, o porque los muchachos no asisten o no pagan, y así los más aprenden de ruego y encargo entre amigos y parientes (...) entre los indios no se ha podido establecer escuelas porque a la hora de apurar los muchachos o por la repugnancia con que están, se huyen a otras partes o sus mismos padres les esconden en sus milpas.”

Este abandono en la educación de calidad, se extiende desde 1800 hasta 1940. Es en ese año, cuando se produce la primera organización del sistema educativo en El Salvador con el gobierno de Maximiliano Hernández Martínez. El dirigente, se plantea la necesidad de sistematizar y reorganizar el proceso educativo, lo que dio la pauta para crear y aplicar incipientes métodos pedagógicos.

Entre 1945 y 1950, en un contexto político de integracionismo centroamericano, se produce la segunda reforma, que trae consigo el llamado Plan Básico. Dicha

reforma educativa estuvo a cargo de los mandatarios Salvador Castañeda Castro y Juan José Arévalo, de El Salvador y Guatemala, respectivamente.

La tercera reforma data de 1968, e involucra los siguientes cambios:

- Expansión de la educación básica universal para erradicar analfabetismo.
- La diversificación curricular; con la implantación del bachillerato general y bachillerato técnico.
- Incorporación de la Televisión Cultural Educativa y la Tele clase.
- El Bienestar Magisterial y Bienestar estudiantil.
- Fundación de la Ciudad Normal “Alberto Masferrer”. Se concentró en la formación de docentes para el nivel de educación básica y media.
- Otros logros de esta época es la apertura de la Escuela de Educación Física y la apertura del Instituto Tecnológico de Santa Tecla, este último daría respuesta a

la formación superior no universitaria.

En 1995, bajo el mandato de Armando Calderón Sol, se fortalece la siguiente reforma educativa. En esta, surge EDUCO (Programa de Educación con la Comunidad), que incrementa el alcance de la educación a las áreas rurales en la población infantil hasta sexto grado. También, inicia La Escuela saludable, la cual, brinda medicinas y alimentos a los estudiantes de parvularia del área rural y marginal urbana.

El plan **2021** propone alcanzar una población que posea conocimiento, con alto potencial humano integrado social y territorialmente. Se considera exitoso en la teoría, pero fallido en la práctica. Sus debilidades se pueden comprobar en las múltiples necesidades no resueltas que existen en las aulas hoy día.

Actualmente, y bajo la presidencia de Mauricio Funes, se ha aprobado el plan Vamos a la escuela que consiste en:

- Dotación de paquetes escolares y alimentación;

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

- Educación inclusiva de jóvenes y adultos;

-y la generación de aprendizajes significativos, entre otros.

Por último, mencionar que en **1978** nace la primera Escuela de Diseño de El Salvador, ubicada en la Universidad Dr. José Matías Delgado. En la actualidad, utiliza un modelo educativo constructivista-humanista. Dicho modelo tiene como objetivo principal: “orientar la enseñanza hacia el desarrollo de competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales” contextualizadas en función de la realidad.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa e innovadora en la creación de lenguajes visuales dirigida al docente.”

3.1 Qué es la Pedagogía?

Es la ciencia de la educación y se encarga de normar el proceso intencionado, con el objeto de que sea sistematizado y científico. Es decir que todo proceso educativo formal tendrá un sentido, mediante la incorporación de normas provenientes de la ciencia pedagógica.

“ Es el conjunto de normas principios y leyes que regulan el hecho pedagógico que se desarrolla en las instituciones educativas ya que tiene como cometido el estudio, la selección y la aplicación de acciones educativas encaminadas a generar procesos educativos con fines institucionales, sociales, políticos y filosóficos.”

3.2. Definición sobre didáctica

“...Es la teoría científica del proceso de enseñar y aprender, a partir de sus leyes y principios más generales, para lo cual tiene como categorías básicas los objetivos, el contenido, los métodos, los medios, las formas de organización y la evaluación, entre otros, que tienen en cuenta la unidad educación-formación-enseñanza-aprendizaje-desarrollo y la importancia de la comunicación

en este proceso en función de preparar al hombre para la vida, en un momento histórico social determinado”

Instituto Central de Ciencias Pedagógicas de Cuba (1999)

3.3. Elementos de la didáctica

El/la docente: Es la persona que propicia el hecho pedagógico

Los objetivos: es la finalidad, los logros y alcances, marcan las directrices hacia donde queremos encaminar el proceso educativo.

El alumnado: es el sujeto, objeto de la educación

La Materia: es la razón del aprendizaje del que el docente hace uso. Es el contenido que vincula al educar y al educando.

Los métodos y Técnicas: son estrategias, procedimientos, actividades y tareas que facilitan y estimulan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los recursos: es cualquier material que en un contexto educativo facilita el desarrollo de las actividades formativas.

El contexto: es el entorno el medio – aula donde se desarrolla la materia.

3.4 Fases del proceso didactico

Motivación

Es la acción de proporciona los estímulos necesarios para activar, dirigir y mantener el interés o la atención del alumnado en todo el proceso de enseñanza.

Presentación

Es la acción de presentar al alumnado el objeto o contenido de aprendizaje de forma global, de manera que pueda construirse un mapa de lo que aprenderá.

Desarrollo

Es la fase medular de todo el proceso y comprende las acciones por parte del docente y las reacciones por parte del estudiante.

Fijación

Es la acción de asegurarse la retención en el estudiante, del conocimiento o conducta determinados.

Integración

Fase encargada en lograr que el alumnado adquiera una visión global del objeto de aprendizaje, fase que permite asociar y/o relacionar el nuevo aprendizaje con otros anteriores.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa e innovadora en la creación de lenguajes visuales dirigida al docente.”

Control

Fase consistente en determinar niveles de logro alcanzados relacionados con los objetivos de aprendizaje. Es la evaluación del proceso propiamente dicho.

Rectificación

La fase anterior permite verificar si los objetivos en general fueron alcanzados o no, la rectificación mediante el uso de variadas estrategias es la encargada de asegurar que los objetivos sean logrados en altos porcentajes.

3.5. Resumiendo el camino de la pedagogía y la didáctica

El siglo XVIII, época de la Ilustración, llamada así porque la mayor parte del esfuerzo intelectual se concentró en disipar la superstición y el oscurantismo de la Iglesia y de otras doctrinas institucionales, permitió que surgieran las bases de pensamiento necesarias para gestar la pedagogía y luego de algunos procesos, viera luz la didáctica. A medida que los sistemas de enseñanza fueron difundidos con una fuerza sin precedentes en

los países desarrollados, el papel de la pedagogía fue objeto de nuevas reflexiones, dando lugar a corrientes a veces contrapuestas.

Así, Émile Durkheim, al tiempo que afirmaba que la pedagogía era un producto de un determinado momento de la historia, le asignó como misión constituir un proyecto susceptible de preparar al niño para la sociedad en la que está llamado a evolucionar.

Desde finales del siglo XIX, y a partir de una perspectiva relativista, la Pedagogía ha visto sus objetivos cuestionados en el marco de una interrogante que abre el camino a una pluralidad de concepciones pedagógicas, convirtiéndola, muy a menudo, en un campo de enfrentamientos.

A pesar del aspecto excesivamente normativo de la educación escolar, se ha impuesto una corriente que se caracteriza por su constante referencia ideológica a la espontaneidad. Partiendo del niño, la nueva educación se presenta como una ampliación del método científico en el campo de la educación.

A estos métodos se les reprochó haber olvidado algunas veces las relaciones escuela-sociedad. En diferente medida, los métodos denominados ocupacionales de John Dewey (intentando hacer de la escuela el lugar de adaptación a la vida social) o las experiencias de Makarenko en colonias de jóvenes delincuentes (Sustituyendo las relaciones basadas en la violencia por un aprendizaje de vida en colectividad) se inscribieron dentro de una problemática que sigue siendo el centro del debate sobre la escuela.

En estas corrientes se basa la polémica de hoy, en un contexto donde la pedagogía parece atravesar por una crisis. Confrontada a la 'sospecha' (lanzada por algunos psicoanalistas como Octave Mannoni) de perpetuar con sus estructuras la reproducción de un modelo de poder, la pedagogía ha tenido que adaptarse, desde la década de 1960, a las nuevas condiciones derivadas del fenómeno de la escolarización masiva.

Al mismo tiempo, la crisis social (caracterizada por el aumento del individualismo), la generalización de la técnica, el impacto de la globalización

“Metodología de diseño como una herramienta creativa e innovadora en la creación de lenguajes visuales dirigida al docente.”

y las consecuencias de las nuevas tecnologías e incluso la crisis económica laboral global la obligan a responder a nuevos interrogantes sobre sus objetivos y su papel en la sociedad.

3.6 Enfoques educativos Pedagógicos

- a) Enfoques tradicionalista
- b) Enfoque conductivista
- c) Enfoque constructivista
- d) Enfoque conectivista

(TOMADO DE EDUCACIÓN Y SOCIEDAD. Departamento de Ciencias de la Educación. Universidad “José Simeón Cañas”)

Los enfoques teóricos son considerados como el marco de ideas y principios que iluminan el ejercicio pedagógico en la educación, escuela, aula y comunidad educativa.

Estos enfoques en cierto sentido, responden a necesidades y exigencias socioeconómicas propias de modelos económicos predominantes.

Enfoque tradicionalista

Ésta se basa en la transmisión de conocimientos. El profesor, el instruido “el que sabe”, acude a enseñar al ignorante, “al que no sabe”. Es conocida además como educación bancaria.

Cuadro con los roles del docente y estudiante de la escuela tradicionalista (ver figura 1):

EL/LA EDUCADOR/A	EL/LA/ESTUDIANTE
Es siempre quien educa	Es siempre quien es educado
Es quien habla	Es quien escucha
Prescribe, norma, pone las reglas	Obedece, sigue la prescripción
Escoge el contenido de los programas	Lo recibe en forma de depósito
Es siempre quien sabe	Es el/la que no sabe
Es el sujeto del proceso	Es el objeto del proceso

Fig.1

“Metodología de diseño como una herramienta creativa e innovadora en la creación de lenguajes visuales dirigida al docente.”

Características

- Se da poca importancia al diálogo y a la participación
- Se valora mucho el dato y muy poco el concepto
- Se premia la buena retención de los contenidos, se castiga la reproducción poco fiel
- Hay una sola verdad: la del profesor
- Se fomenta el individualismo y la competencia

Enfoque conductivista

Es un enfoque que nace, crece y se desarrolla en el área de la Psicología y que luego es llevado a la práctica educativa, convirtiéndose en un enfoque teórico de la educación.

En el método anterior el estudiante repite y luego olvida. Este nuevo enfoque llamado Conductismo era más rápido y eficiente y más impactante: El condicionar al estudiante para que adoptara las conductas y las ideas que el planificador había determinado previamente.

Este planificador determina lo que el educando debe saber y hacer, y cómo debe actuar. Todo se convierte en técnicas para el aprendizaje. En este sentido, este enfoque investiga los mecanismos para poder persuadir y conducir al alumnado más eficazmente. Para moldear la conducta de las personas, de acuerdo a los objetivos previamente establecidos.

Tal es el objetivo de la Psicología Conductista, que se basa en el mecanismo de estímulo y respuesta, y que originó este modelo educativo.

Características

- El conductismo asigna al hábito un papel central en la educación. Esto es la relación entre el estímulo y la respuesta que la persona da a este estímulo, respuesta por la cual recibe recompensa. Ej.: Si termina la lección, sale a recreo; si no, no sale.
- Cambio de actitudes, entendido como la sustitución de hábitos tradicionales por otros favorables y funcionales a las nuevas prácticas, en este caso, educativas.

Enfoque constructivista

Surge como un movimiento en la educación a partir de la influencia que tiene la Psicología en la cultura y la práctica docente en el siglo XX. Es particularmente relevante en la toma de decisiones sobre situaciones en el aula, así como para la planeación del proceso educativo y su evaluación.

Características y actitudes que lo fomentan y fortalecen

▪ Del estudiante

Lo concibe como principal actor del aprendizaje y propone un rol del maestro.

▪ Del maestro

Los objetivos claros y específicos (lluvia de ideas), a fin de prepararse para la escritura. Selección de materiales y problemas para motivar al alumnado a trabajar juntos; además, se distingue por el constante diálogo para retroalimentar al alumnado.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa e innovadora en la creación de lenguajes visuales dirigida al docente.”

- **Del método de enseñanza aprendizaje**

Promueve la relación estrecha entre situaciones reales y las actividades en clase, para que se relacione el aprendizaje con la vida.

Se concibe como un proceso de investigación y discusión entre los alumnos, el medio y el docente. El resultado es la elaboración de ideas y trabajos concretos por parte de los alumnos.

- **Características de proceso**

El proceso de búsqueda fomenta independencia y formación integral de los estudiantes.

El proceso propicia un ambiente democrático y participativo en el aula.

Es relevante la toma de decisiones sobre situaciones en el aula.

Concibe al estudiante como principal “actor” del aprendizaje y propone como facilitador al docente.

Enfoque conectivista

- Desarrollada por George Siemens.
- Basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo

y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

- El conectivismo es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización.
- El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de una amplia gama de ambientes que no están necesariamente bajo el control del individuo.
- Es por esto que él mismo (entendido como conocimiento aplicable) puede residir fuera del ser humano, por ejemplo dentro de una organización o una base de datos, y se enfoca en la conexión especializada en conjuntos de información que nos permite aumentar cada vez más nuestro estado actual de conocimiento.

Principios del conectivismo

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa e innovadora en la creación de lenguajes visuales dirigida al docente.”

Enfoque por competencias

Definición de competencia

Competencia es la capacidad de enfrentarse con garantía de éxito a tareas simples y complejas en un contexto determinado.

Esta definición asumida por el Ministerio de Educación, posee cinco conceptos claves que le dan sentido estos son:

- **Capacidad:** Entendiéndola como aquellas aptitudes y talentos que el estudiante posee y como capacidad es necesario descubrirla, estimularla, desarrollarla para que se convierta entonces en una competencia.
- **Enfrentarse:** Un enfrentamiento consiste en hacerle frente a una situación problema, combinando sus capacidades cognitivas con sus aptitudes y destrezas en condiciones en las que el desempeño sea el idóneo.
- **Tarea:** Es el trabajo o la situación problema a la cual debe enfrentarse el estudiante, la cual puede ser

simple o compleja de acuerdo a sus capacidades.

- **Garantía de éxito:** Es la seguridad y confianza de poder enfrentar y solucionar a buen término la tarea simple o compleja, contar con las herramientas necesarias para vencer cualquier obstáculo que se presente.
- **Un contexto determinado:** Se refiere al espacio físico y geográfico como el contenido de ese contexto de tal manera que el estudiante utilice los distintos aprendizajes para dar solución a las necesidades que la vida real le plantea.

Enseñanza y aprendizaje por competencias

El enfoque del currículo nacional es constructivista, humanista y socialmente comprometido y está orientando a la enseñanza y aprendizaje del desarrollo de competencias, propiciando así que los estudiantes alcancen aprendizajes significativos por medio de la solución de problemas del cotidiano de los salvadoreños, activando su pensamiento analítico y crítico.

El currículo se convierte en una herramienta que clarifica y determina cuales son las competencias que se espera que los estudiantes desarrollen para asegurarles o garantizarles un alto desempeño en el nivel de educación superior y el campo laboral.

Ventajas de trabajar por competencias:

- Se conecta mejor la teoría con la práctica sin dejar a un lado las conductas o comportamientos.
- Las fuentes de aprendizaje se diversifican y se concretizan no sólo en el aula sino en el cotidiano.
- Conlleva el compromiso de actualizar los programas educativos para responder de forma efectiva a las necesidades que la sociedad globalizada demanda científicos y tecnológicos.
- Se alcanzan eficientes grados de operatividad metodológicas, atendiendo a la diversidad.
- Se propicia una educación integral de los estudiantes al poner atención al desarrollo de los distintos saberes.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa e innovadora en la creación de lenguajes visuales dirigida al docente.”

Constructivismo y competencias en enseñanza y aprendizaje.

El espíritu del constructivismo, es que el docente sea un facilitador y otorgarle al estudiante el papel protagónico en su proceso de aprendizaje. Este es también el espíritu del Currículo Nacional a partir de la última Reforma Educativa, es decir que: El docente facilite que el estudiante tome conciencia de sus capacidades y potencialidades para maximizarlas, asumiendo un rol activo en este proceso.

El enfoque constructivista permite que por medio del docente Facilitador el estudiante pueda activar saberes previos y conectarlos a los nuevos que el sistema de educación le ofrece para que encuentre un mundo de posibles respuestas a las distintas situaciones – problemas que se le presenten, esto se convierte entonces en un recurso didáctico al servicio del desarrollo de competencias.

3.7. Modelos educativos Pedagógicos

- a) Modelo empirista
- b) Modelo racionalista
- c) Modelo constructivista
- d) Modelo Positivista

Los modelos pedagógicos se han venido desarrollando a través de toda la historia con el fin de darle solución a los problemas de cada época y sobre todo para que el aprendizaje de las ciencias sea el más apropiado.

Modelo empirista

Tiene como objetivo el aprender con el fin de encontrar la verdad absoluta utilizando la confirmación del conocimiento. (Mediante el método científico)

Modelo racionalista

Se basa en la utilización del razonamiento como una forma de crear nuevo conocimiento. La enseñanza es orientada por el docente y se limita por la racionalidad del alumno lógico y coherente, los contenidos científicos son presentados con el objetivo de que el alumno pregunte pero bajo una

estricta orientación que la razón le da sobre el conocimiento.

Modelo positivista

Surge de la necesidad de unir el modelo empirista y el racionalista, es decir se fundamenta en el trabajo experimental con la utilización del razonamiento para profundizar las teorías. Utiliza la enseñanza por descubrimiento basado en la experimentación y en la exposición magisterial, la autoridad es solo del docente y a la participación del alumno es pasiva.

Modelo constructivista

Se basa en la adquisición de nuevos conocimientos mediante el rechazo de sus viejos conocimientos, tiene como objetivo llegar a verdades subjetivas; esto se refiere a que el sujeto que va a adquirir nuevo conocimiento tiene que tener claro que todo lo que el produce esta propenso a cambiar, además tiene que estar preparado para las críticas tanto positivas como negativas.

La enseñanza se basa en el proceso de construcción del conocimiento, la metodología que se utiliza no es estricta, sino que surge a través de todo el proceso y el alumno tiene

“Metodología de diseño como una herramienta creativa e innovadora en la creación de lenguajes visuales dirigida al docente.”

libertad en el proceso de construcción de su conocimiento.

3.8. Perfiles

Perfiles ministeriales

Según el documento de “Fundamentos curriculares de la educación nacional”. Sección de “Nivel de educación superior”, comprende la educación tecnológica y la educación universitaria (Ver artículos en anexos)

Perfil de un docente

Según el modelo utilizado por la Universidad Matías delgado establece que el docente debe tener cualidades personales, científicas y pedagógicas.

Cualidades personales que debe poseer el docente

Disciplinado, sensibilidad social, moralidad notoria, proactivo, cortés, buenos modales, flexible, responsable, actitud crítica y constructiva, buena presentación personal, respetuoso, capacidad empática, leal a los ideales de la universidad, capacidad de trabajo en equipo, facilidad de expresión y comunicador, creatividad,

amabilidad, capacidad para resolver conflictos, seguridad en sí mismo, coherente en la práctica de valores, poseedor de inteligencia emocional.

Cualidades científicas que debe poseer el docente

Capacidad innovadora, conocimiento de la realidad nacional e internacional, constante actualización de conocimientos, cultura general, dominio teórico práctico de las asignaturas que imparte, capacidad para resolver problemas, aptitudes e interés por la investigación, conocimiento de tecnología informática.

Cualidades pedagógicas que debe poseer el docente

Dominio de métodos y técnicas acordes al modelo, manejo pedagógico de grupos, conocimiento de orientación educativa, dominio técnico de atención a la diversidad del aula, dominar estrategias de motivación para el aprendizaje, vocación pedagógica, conocimientos de tecnología educativa, buen administrador de la clase, manejo de estrategias docentes, uso adecuado de la libertad de cátedra, familiarizado con las ciencias de la educación,

conocimiento de la psicología educativa, generador de conflictos cognitivos, promotor de cambios educativos, facilitador de aprendizajes significativos, conocimiento y manejo de recursos didácticos, dominio de métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje.

Perfil del estudiante egresado de educación superior

Los egresados de la educación universitaria deberán ser capaces, no solo de dominar las disciplinas de su especialidad, sino de investigar y desarrollar conocimientos científicos, tecnológicos y culturales.

Las actividades son el qué se va a hacer y la metodología el cómo se va a hacer

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

4.1. Qué es un método

La psicología educativa ha hecho grandes contribuciones en la clasificación detallada de los métodos de enseñanza y una clasificación de estos.

Al abordar el estudio de dichos métodos, es necesario partir de una conceptualización filosófica, como condición previa para la comprensión de estos.

"Desde el punto de vista de la filosofía, el método no es más que un sistema de reglas que determina las clases de los posibles sistemas de operaciones a utilizar, partiendo de ciertas situaciones iniciales, condicionan un objetivo determinado", (Klinberg 1980)

4.2. Clasificación de los métodos

En las aulas de diseño los métodos más utilizados:

El método de transmisión:

- La exposición y la Exégesis.

El método de organización:

- La técnica cronológica.
- Sobre todo la del interrogatorio. (Lluvia de ideas)

El método de investigación:

- La investigación personal sobre un tema
- La retórica discursiva aplicada en una o más técnicas visuales.

Explicación de los métodos antes mencionados

De todos los métodos y técnicas que menciona Imideo Nerici, se muestra la siguiente clasificación.

Método de transmisión

Son aquellos que permiten la obtención y producción de conocimiento, a través de tres técnicas:

- **Técnica Expositiva:** consiste en la exposición oral, por parte del profesor; esta debe estimular la participación del alumno en los trabajos de la clase, requiere una buena motivación para atraer la atención de los educandos. Esta técnica favorece el desenvolvimiento del autodominio y el lenguaje.
- **Técnica del dictado:** consiste en que el profesor hable pausadamente en tanto los alumnos van tomando nota de lo que él dice. Este constituye

una marcada pérdida de tiempo, ya que mientras el alumno escribe no puede reflexionar sobre lo que registra en sus notas.

- **Técnica exegética:** consiste en la lectura comentada de textos relacionados con el asunto en estudio, requiere la consulta de obras de autores. Su finalidad es acostumbrar a leer las obras representativas de un autor, de un tema o una disciplina

Método de organización

Son aquellos que permiten recopilar, organizar y aplicar información a través de las siguientes técnicas:

- **Técnica Cronológica:** consiste en presentar o desenvolver los hechos en el orden y la secuencia de su aparición en el tiempo. Esta técnica puede ser progresiva cuando los hechos son abordados desde el pasado hasta llegar al presente. Regresiva cuando esos mismos hechos parten desde el presente hacia el pasado.
- **Técnica Biográfica:** consiste en exponer los hechos a través del relato de las vidas que

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

participan en ellos o que contribuyen para su estudio, es más común en la historia, la filosofía y literatura.

- **Técnica del Interrogatorio:** uno de los mejores instrumentos del campo didáctico como auxiliar en la acción de educar, este permite conocer al alumno y resaltar sus aspectos positivos. Puede ser empleado para motivar la clase, estimular la reflexión. Recapitulación y síntesis de lo aprendido.

Método de investigación

- **Técnica de Investigación:** es aquella en la que se plantea un tema a ser consultado o indagado para descubrir nuevos conocimientos o ampliar los previos. Involucra a todos los miembros del aula pues se pueden compartir y discutir los resultados obtenidos.
- **Técnica de Discusión:** es aquella en la que se ponen sobre mesa temas o contenidos con los que se puede contender o alegar

de manera responsable y respetuosa puntos de vista en contraposición de otros. Esta técnica atiende la diversidad y pone a prueba el valor de la tolerancia.

- **Técnica del Debate:** es aquella en la que se ponen en contienda temas de controversia que generan disputa entre los participantes. Es una técnica delicada que hay que saberla dosificar y controlar para mantener el buen clima dentro del aula.

4.3. Método de enseñanza aprendizaje

El método de enseñanza es el medio que utiliza la didáctica para la orientación del proceso enseñanza-aprendizaje. La característica principal del método de enseñanza consiste en que va dirigida a un objetivo, e incluye las operaciones y acciones dirigidas al logro de este, como son: la planificación y sistematización adecuada.

4.4. Clasificación de métodos de enseñanza utilizados en la propuesta

4.4.1. Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento son:

a) Método deductivo

Cuando el asunto estudiado se orienta de lo general a lo particular. El profesor presenta conceptos, principios o definiciones o afirmaciones de las que se van extrayendo conclusiones y consecuencias, o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas.

Los métodos deductivos son los que tradicionalmente más se utilizan en la enseñanza. Sin embargo, no se debe olvidar que para el aprendizaje de estrategias cognoscitivas, creación o síntesis conceptual, son los menos adecuados.

Recordemos que en el aprendizaje propuesto desde el comienzo de este texto, se aboga por métodos experimentales y participativos.

El método deductivo es muy válido cuando los conceptos, definiciones, fórmulas o leyes y principios ya están muy asimilados por el alumno, pues a partir de ellos se generan las 'deducciones'. Evita trabajo y ahorra tiempo.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

b) Método inductivo

Cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige. Es el método, activo por excelencia, que ha dado lugar a la mayoría de descubrimientos científicos. Se basa en la experiencia, en la participación, en los hechos y posibilita en gran medida la generalización y un razonamiento globalizado.

El método inductivo es el ideal para lograr principios, y a partir de ellos utilizar el método deductivo.

c) Método analógico o comparativo

Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una solución por semejanza hemos procedido por analogía.

El pensamiento va de lo particular a lo particular. Es fundamentalmente la forma de razonar de los más pequeños, sin olvidar su importancia en todas las edades.

El método científico necesita siempre de la analogía para razonar.

Los adultos, fundamentalmente utilizamos el método analógico de razonamiento, ya que es único con el que nacemos, el que más tiempo perdura y la base de otras maneras de razonar.

4.4.2. Los métodos en cuanto a la coordinación de la materia son:

a) Método lógico

Cuando los datos o los hechos se presentan en orden de antecedente y consecuente, obedeciendo a una estructuración de hechos que va desde lo menos a lo más complejo o desde el origen hasta la actualidad o siguiendo simplemente la costumbre de la ciencia o asignatura. Estructura los elementos según la forma de razonar del adulto.

Es normal que así se estructuren los libros de texto. El profesor es el responsable, en caso necesario, de cambiar la estructura tradicional con el fin de adaptarse a la lógica del aprendizaje de los alumnos.

b) Método psicológico

Cuando el orden seguido responde más bien a los intereses y experiencias del alumno. Se ciñe a la motivación del momento y va de lo conocido a lo

desconocido por el alumno. Es el método que propician los movimientos de renovación, que intentan más la intuición que la memorización. Muchos profesores tienen reparo, a veces como mecanismo de defensa, de cambiar el 'orden lógico', el de siempre, por vías organizativas diferentes. Bruner le da mucha importancia a la forma y el orden de presentar los contenidos al alumno, como elemento didáctico relativo en relación con la motivación y por lo tanto con el aprendizaje.

4.4.3. Los métodos en cuanto a la concretización de la enseñanza son:

c) Método intuitivo

Cuando se intenta acercar a la realidad inmediata del alumno lo más posible. Parte de actividades experimentales, o de sustitutos. Cuando las clases se llevan a cabo con el constante auxilio de objetivaciones, teniendo a la vista las cosas tratadas o sus sustitutos inmediatos. (Pestalozzi). Elementos intuitivos que pueden ser utilizados: contacto directo con la cosa estudiada, experiencias, material didáctico, visitas y excursiones, recursos audiovisuales.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

d) Método simbólico verbalísimo

Si todos los trabajos de la clase son ejecutados a través de la palabra. Este método se presenta a las mil maravillas para la técnica expositiva.

4.4.4. Los métodos en cuanto a las actividades externas del alumno son:

a) Método activo

Cuando se cuenta con la participación del alumno y el mismo método y sus actividades son las que logran la motivación del alumno. Todas las técnicas de enseñanza pueden convertirse en activas mientras el profesor se convierte en el orientador del aprendizaje.

b) Método Pasivo

Cuando se acentúa la actividad del profesor.

4.4.5. Los métodos en cuanto a sistematización de conocimientos son:

a) Método globalizado

Cuando a partir de un centro de interés, las clases se desarrollan abarcando un grupo de áreas, asignaturas o temas de acuerdo

con las necesidades. Lo importante no son las asignaturas, sino el tema que se trata. Cuando son varios los profesores que rotan o apoyan en su especialidad se denomina Interdisciplinar.

b) Método especializado

Cuando las áreas, temas o asignaturas se tratan independientemente.

4.4.6. Los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado son:

a) Heurístico o de descubrimiento (del griego *heurisko*: enseñar)

Antes comprender que fijar de memoria, antes descubrir que aceptar como verdad. El profesor presenta los elementos del aprendizaje para que el alumno descubra.

b) Método Dogmático

Método que impone al alumno observar sin discusión lo que el profesor enseña.

4.5. Qué es estilo?

En el lenguaje pedagógico el concepto estilo suele utilizarse para señalar el conjunto de características psicológicas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona

debe enfrentar una situación de aprendizaje; en otras palabras, las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información. Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretende dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante.

Se llama *perfil de aprendizaje* a la proporción en que cada persona utiliza diversos estilos de aprendizaje.

Qué son los estilos de aprendizaje?

“Los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos, y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los estudiantes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje”. Keefe (1988).

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

Se refiere al hecho de que cuando queremos aprender algo cada uno de nosotros utiliza su propio método o conjunto de estrategias y tendemos a desarrollar preferencias a utilizar unas determinadas maneras de aprender que otras. Estas preferencias constituyen nuestro estilo de aprendizaje.

Tipologías de estilos de aprendizaje

Existen tres clasificaciones en cuanto a estilos de aprendizaje que están determinadas por ciertas variables como las características personales de cada estudiante, el contexto, la asignatura, la motivación o intereses, bagaje cultural, situación particular, entre otros.

Primera tipología

a) Imaginativo: (divergente) Percibe información concreta, reflexiona y la integra con sus experiencias, otorgándoles un significado y valor. Es capaz de ver fácilmente las cosas de distintas perspectivas o puntos de vista. Desarrolla su imaginación, observa el todo en lugar de las partes. Es emocional, establece buenas relaciones interpersonales. Es humanista.

b) Analítico: (asimilador) Percibe información de forma abstracta, y mediante la observación reflexiva. Su mayor fortaleza está en el razonamiento inductivo por lo que puede postular planteamientos teóricos a partir del análisis de un caso particular. Busca ideas y conceptos más que la práctica.

c) Con Sentido común: (convergente) Confía en la conceptualización y experimentación previa. Integra teoría con la práctica. Prefiere solucionar problemas y tomar decisiones que establecer relaciones interpersonales. Rinde bastante bien en las pruebas de inteligencia convencionales. Es deductivo. Prefiere las cosas que a las personas. Se caracteriza por trabajar en las ciencias físicas.

d) Dinámico: (acomodador) Enfatiza la experiencia concreta y la experimentación activa. Es intuitivo. Trabajo en base ensayo - error. Le agrada tocar cosas. Su gusto al riesgo es elevado. Se percibe como impaciente e insistente. Se dedica a trabajos técnicos y prácticos.

Segunda tipología

a) Activo: Busca experiencias nuevas, son de mente abierta. Piensa que hay que intentarlo todo por lo menos una vez. En constante búsqueda de nuevas tareas o experiencias. Es persona de grupo que se involucran en los asuntos de los demás y son el centro de la acción.

Algunas de sus características son: animador, improvisador, *descubridor*, arriesgado, *espontáneo*, además suele ser *creativo*, *novedoso*, *aventurero*, *renovador*, *inventor*, *generador de ideas*, *innovador*, *líder*, *voluntarioso*, *participativo*, *competitivo*, *deseoso de aprender*.

Aprende mejor cuando intenta cosas nuevas, nuevas experiencias, compete en equipo, resuelve problemas, representa roles, arriesga, dialoga con semejantes y realiza variedad de actividades.

b) Reflexivo: Antepone la reflexión a la acción. Le gusta analizar situaciones desde diferentes perspectivas. Recoge datos y los analizan antes de sacar conclusiones. Es prudente. Disfruta observando a los demás. Es bueno escuchando. Es distante y condescendiente.

Algunas de sus características son: ponderado, concienzudo, receptivo,

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

analítico, exhaustivo. Además suele ser observador, recopilador, cuidadoso, detallista, elaborador de argumentos, estudioso de comportamientos, registrador de datos, investigador, lento, prudente, distante.

c) Teórico: Gusta del análisis y síntesis. Se caracteriza por la investigación lógica y coherencia en la organización de las informaciones acumuladas. Valora la razón y la objetividad. Algunas de sus características son: *Metódico, lógico, objetivo, crítico, estructurado. Además de ser disciplinado, planificado, ordenado, sintético, razonador, pensador, relacionador, perfeccionista, buscador de teorías, modelos, preguntas, conceptos, valores, criterios.*

Aprenden mejor cuando se enfrentan a situaciones estructuradas que tengan una finalidad clara, sistematizan el conocimiento, participan de preguntas y respuestas, participan en situaciones complejas, ponen a prueba métodos.

d) Pragmático: Su punto fuerte es la experimentación y aplicación de ideas. Actúa de forma rápida y segura con las ideas que le atraen. Toman decisiones o resuelven problemas de manera realista y práctica. Algunas de sus características son: *experimentador, práctico, directo, eficaz, realista. Además suele ser técnico, útil, rápido, decidido, planificador, positivo, concreto, claro, seguro de sí mismo, actual, solucionador de problemas, aplicador de lo aprendido.*

Aprenden mejor cuando aprenden técnicas para hacer cosas con ventajas prácticas, dan indicaciones, pueden experimentar o practicar técnicas con alguien experto en el ramo, reciben instrucción práctica y técnica.

Tercera tipología

Está determinada por los sistemas de representación que no son más que las distintas maneras de cómo procesamos mejor y de manera particular la información que llega a nosotros.

a) Sistema de representación visual: Cuando pensamos en imágenes, podemos visualizar y establecer

relaciones entre distintas ideas y conceptos. Los alumnos visuales aprenden mejor cuando leen o ven la información. Se preocupan por su aspecto, son organizados, ordenados, observadores y tranquilos, imaginan las escenas descritas, dibujan, leen.

b) Sistema de representación auditivo: El procesamiento de la información se hace de manera secuencial y ordenada. Aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden explicar la información a otro. Graban la información y necesitan escucharla mentalmente paso a paso. Es fundamental para el aprendizaje de los idiomas y la música. Hablan solos, mueven los labios al leer, expresan emociones verbalmente, recuerdan lo que oyen, piensan en sonidos, se distraen fácilmente con los ruidos.

c) Sistema de representación Kinestésico: cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones y movimientos. Se usa cuando se aprende un deporte, escribir a máquina o a manejar el teclado de una computadora. El aprendizaje es lento pero profundo, pues es difícil olvidar lo que el cuerpo aprendió con su memoria muscular. Los

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

kinestésicos aprenden haciendo, experimentando y moviéndose. Les gusta tocarlo todo, expresan sus emociones con movimientos, le gustan las historias de acción, recuerdan generalidades pero no detalles.

4.6. Teorías de aprendizaje

Muchos han sido los estudiosos que han planteado sus teorías sobre como el ser humano aprende y el proceso que conlleva ese aprender, tres son los mencionados a continuación:

Conceptos teóricos de Jean Piaget

Cada vez que el individuo se enfrenta a una situación nueva, se genera en su interior un conflicto cognitivo.

El aprendizaje o equilibrio cognitivo se da entonces a través de dos procesos:

a) Asimilación: es cuando se resuelve un problema nuevo utilizando o conectando conocimientos o patrones previos.

b) Acomodación: cuando aplican patrones modificados, adaptados a las situaciones nuevas.

Es mediante la aplicación de estos procesos, que desarrollamos la capacidad de reestructurar nuestras ideas y por ende, nuestros conocimientos.

El aprendizaje para Piaget se da internamente de forma individual.

Conceptos teóricos de Vygotski

Este autor, habla de la presencia de un estímulo y una respuesta, siendo necesaria la presencia de procesos mediadores como el lenguaje (forma de pensamiento muy organizada) y de herramientas más básicas.

El conocimiento se da primero como producto de una interacción social y cultural y luego se asimila, se acomoda para por fin, interpretar e internalizarse de manera individual.

Un concepto fundamental que planteó Vygotski fue: la zona de desarrollo próximo, refiriéndose a un campo o espacio de acción

Conceptos teóricos de David Ausubel.

Ausubel planteaba un concepto fundamental para que se diera con efectividad el aprendizaje: el

aprendizaje significativo. Este se produce cuando se hacen o establecen relaciones o conexiones con los conocimientos previos y se contextualiza con la vida misma del estudiante, entonces se dice que el aprender se vuelve significativo.

Se da entonces, un sentido de identidad y pertenencia con el conocimiento. Es un sistema de aprendizaje más complejo que necesita de estructuras mentales más sólidas a nivel personal que han sido modificadas por el entorno social y cultural.

“Entonces decidí escribir algo, pero algo nuevo y diferente para mí, para poder echarle la culpa a la novedad del empeño si fracasaba” J. L. Borges

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

5.1. El pensamiento

Hay ideas y grandes ideas. En la vida de las personas puede haber permanencias o desarrollo. En la historia de la humanidad hay estancamientos y avances. Que lo inerte se convierta en vida plena, también compete al pensamiento y sobre todo al pensamiento creativo pues este último, es quien tiene la capacidad de generar evolución.

El pensamiento es un componente de la experiencia de vida y lo ha sido desde siempre. Un ejemplo de que el pensamiento tiene la capacidad de evolucionar, así como las personas, es lo que plantea Peter Atkins cuando escribe que; posiblemente, el hombre empezó a evolucionar en su vida de cavernas cuando afrontó la necesidad de utilizar el pensamiento creativo.

Es decir pensando lo mismo de siempre desde otro universo vestido de pregunta;
¿Cómo puedo llegar al agua sin que me coma alguna bestia?

Pasó el tiempo que tuvo de pasar hasta que sucedió el parto de la gran idea. La misma pregunta, pero vuelta a construir o más bien deconstruir; ¿Cómo hago para que el agua llegue hasta mí?

En cuestión del pensamiento hay quienes señalan que la verdadera comprensión surge de la contemplación de la realidad. Otros que, la aproximación a la verdad se da a través de la verificación de las partes y sus procesos. Es decir, utilizando el método científico.

Desde el legado Jesuánico y la tradición judeo-cristiana se asegura que todo conocimiento proviene de Dios.

En términos pedagógicos-didácticos se menciona, entre otros, el enfoque de Dewey según el cual; el pensamiento se produce a partir de lo que ya sabemos, nuestra memoria y lo que percibimos. Con esta trilogía damos significados a las cosas, creamos, inferimos más allá de lo dado y el resultado, es el pensamiento.

5.2. El pensamiento creativo

Según Cropley, el pensamiento creativo es un proceso híbrido entre pensamiento y creación, que involucra experimentación, comprobación, reflexión e innovación. Hacia ese lugar está encaminada esta investigación y su propuesta. Se trata de una labor transgresora, que va más allá de la lógica o predicción racional con el objetivo de innovar.

Mitos sobre creatividad

Cuando hablamos de creatividad, muchos conceptos o ideas afines se toman como tal, de forma que, a lo largo de la historia del desarrollo humano dicho concepto se ha revestido de ideas equívocas que se ha convertido en mitos, tales como:

- La creatividad es un don o no lo es.
- No todos tenemos la capacidad de crear.
- La persona creativa nace, no se hace.
- La creatividad es un acto y no un proceso.

. Gardner, Howard. *Mentes Creativas. Una anatomía de la Creatividad.* 1999, Editorial Paidós.

. Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples. La teoría en la Práctica* 1999, Editorial Paidós

. López Frías, Blanca. *Pensamiento Crítico y Creativo.* 1999

. Ellen Langer. *La creatividad consciente. De como reinventarse mediante la practica del arte.* Editorial PAIDOS, Buenos Aires, 2006.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

- La creatividad está ligada solamente a las artes.
- La creatividad es crear de la nada.

Términos afines a creatividad

Creación: Dar existencia a algo esencial o absolutamente nuevo.

Genio: de latín Genius, de generare es decir engendrar. Superioridad de la inteligencia.

Ingenio: Asociación inesperada y aguda de ideas que produce sorpresa o admiración.

Talento: Presencia de un coeficiente intelectual superior. Habilidad

Intuición: Facultad de comprender las cosas instantáneamente, sin necesidad de razonamiento. Percepción íntima e instantánea de una idea o una verdad que aparece como evidente a quien la tiene.

Inventión: Descubrir o encontrar algo. El acto del descubrimiento.

Innovación: aportación de algo nuevo.

Definiciones de creatividad

- Provocar un suceso novedoso y apropiado.
- La capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.
- Hacer y ver las cosas de forma tal que nadie antes lo hizo y lo pensó.

Retomando las ideas principales de las definiciones anteriores, podemos generalizar que:

La creatividad es la capacidad de encontrar patrones y series que se combinan para generar un mundo de nuevas posibilidades.

Pensar de forma sistemática a partir de la reestructuración de una idea.

Para concluir, ser creativo implica: Analizar, enjuiciar, combinar, transformar, visualizar, arriesgar,

experimentar, estructurar, desestructurar y deconstruir.

5.3 Cualidades de la persona creativa

La creatividad también es un conjunto de actitudes ante la vida que involucra cualidades intelectuales, emocionales, sociales y de carácter.

Se debe aclarar que no existe ningún estereotipo del individuo creador, si bien, todos presentan ciertos rasgos comunes. Algunas similitudes son:

1. Manifiestan una gran curiosidad intelectual.
2. Disciernen y observan de manera diferenciada.
3. Tienen en sus mentes amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para resolver problemas.
4. Demuestran empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes.
5. La mayoría pueden ser introvertidos.

. Gardner, Howard. *Mentes Creativas. Una anatomía de la Creatividad.* 1999, Editorial Paidós.

. Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples. La teoría en la Práctica* 1999, Editorial Paidós

. López Frías, Blanca. *Pensamiento Crítico y Creativo.* 1999

. Ellen Langer. *La creatividad consciente. De como reinventarse mediante la practica del arte.* Editorial PAIDOS, Buenos Aires, 2006.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

6. No están pendientes de lo que otros piensan sobre ellos y se hallan bastante liberados de restricciones convencionales.

7. No son conformistas en sus ideas, pero tampoco anticonformistas. Más bien, podrían definirse como auténticamente independientes.

8. Poseen capacidad de análisis y síntesis.

9. Poseen capacidad de redefinición, es decir, para reacomodar ideas, conceptos, gente y cosas, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas.

5.4 Condiciones para estimular la creatividad

1. Preparación, reflexión previa sobre la experiencia en torno al problema.
2. Disposición de ánimo, la actitud mental.
3. Apertura, liberación de prejuicios o concepciones prefabricadas.
4. Receptividad, cierto estado de conciencia, de perceptividad.

5. Entusiasmo, el goce de la creación
6. Estimulación, excitación mental y emocional.
7. Concentración, crear y aprender constituyen las dos tareas más duras de la existencia humana.

5.5. Características esenciales del pensamiento creativo.

Fluidez.

Consiste en generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos. Para ello, se utiliza el pensamiento divergente, pues permite ver una idea o concepto en todas direcciones teniendo así, más opciones de respuesta. Utiliza como estrategia la lluvia de ideas. Se debe evitar quedarse con la idea inicial, pues no siempre es la mejor.

Flexibilidad.

Implica un cambio de perspectiva, de punto de vista. Es decir, manejar respuestas en diferentes campos o categorías de respuesta, con lo cual, se logra una visión más amplia o diferente a la que siempre se ha visto.

Originalidad

Es la característica más importante de la creatividad, implica pensar desde universos desconocidos.

El plagio no es posible, al utilizar con honestidad las experiencias de vida de cada individuo, pues es intransferible en su particularidad o totalidad. dicha peculiaridad vuelve a seres y cosas, únicas e irrepetibles.

Elaboración

Es la concretización de la idea final que comprueba si la idea creativa es efectiva o sólo fue un **ejercicio mental**.

5.6. La meta cognición

Es la conciencia del conocimiento que se tiene: de cómo lo aprendemos, procesamos, percibimos, comprendemos, organizamos y transformamos.

Con la meta cognición se llega a tener el dominio del conocimiento y reconocer los propios procesos de pensamiento.

El discernimiento de la propia actividad cognitiva se da a través de:

. Gardner, Howard. *Mentes Creativas. Una anatomía de la Creatividad*. 1999, Editorial Paidós.

. Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples. La teoría en la Práctica* 1999, Editorial Paidós

. López Frías, Blanca. *Pensamiento Crítico y Creativo*. 1999

. Ellen Langer. *La creatividad consciente. De como reinventarse mediante la practica del arte*. Editorial PAIDOS, Buenos Aires, 2006.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

a) La persona: el conocimiento de uno mismo.

b) La tarea: saber cómo se da el aprendizaje, la orientación dada y saber a qué se enfrentan

c) La estrategia: es a través de la memoria, el uso de la lectura comprensiva, ideas principales, discriminación, esquemas, casos, proyectos aplicables a la realidad, etc.

El control de la propia actividad cognitiva o meta cognición, implica tres factores a tomar en cuenta:

a) Teoría de las inteligencias múltiples

Howard Gardner define la inteligencia como; **la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.**

La importancia de la definición de Gardner es doble: Primero, amplía el campo de la inteligencia y reconoce que la brillantez académica no lo es todo.

Segundo y no por ello menos importante, define la inteligencia como una capacidad.

Hasta hace poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Al definir la inteligencia como una capacidad esta se convierte en una destreza desarrollable.

La teoría no niega el componente genético; todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética pero, esas potencialidades, se van a desarrollar de una manera u otra dependiendo del ambiente, experiencias, educación recibida, etc.

Hay tantos tipos de problemas a resolver, como tipos de inteligencia. Hasta la fecha Howard Gardner y su equipo han identificado once tipos distintos: inteligencia Lingüística, Matemática, Espacial, Musical, Corporal, Intrapersonal, Interpersonal, Naturalista y Corporal-Kinestésico.

b) Tipos de inteligencias

Inteligencia lógica-matemática: La que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo del pensamiento del hemisferio izquierdo del cerebro y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

Inteligencia lingüística: La que tienen los escritores (poetas, novelistas, cuentistas, dramaturgos) y los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

Inteligencia espacial: Consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones. Es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos o los decoradores.

Inteligencia musical: Es, naturalmente, la de los cantantes, compositores, músicos y bailarines.

Inteligencia corporal-Kinestésico: La capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los

. Gardner, Howard. *Mentes Creativas. Una anatomía de la Creatividad.* 1999, Editorial Paidós.

. Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples. La teoría en la Práctica* 1999, Editorial Paidós

. López Frías, Blanca. *Pensamiento Crítico y Creativo.* 1999

. Ellen Langer. *La creatividad consciente. De como reinventarse mediante la practica del arte.* Editorial PAIDOS, Buenos Aires, 2006.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

Inteligencia Intrapersonal: Es la que nos permite entendernos a nosotros mismos. No está asociada a ninguna actividad concreta.

Inteligencia Interpersonal: Es la que nos permite entender a los demás, y la solemos encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

La inteligencia Intrapersonal y la interpersonal conforman la inteligencia emocional y juntas determinan nuestra capacidad de dirigir nuestra vida de manera satisfactoria.

Inteligencia naturalista: La que utilizamos cuando observamos y estudiamos la naturaleza. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

c) Cómo trabajar a partir de las inteligencias

Lógica-matemática

DESTACA EN: Matemáticas, razonamiento lógico, resolución de problemas, pautas.

LE GUSTA: Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar.

APRENDE MEJOR: Usando pautas y relaciones, clasificando, trabajando con lo abstracto.

Lingüístico-verbal

SE DESTACA EN: Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras.

LE GUSTA: Leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer rompecabezas.

APRENDE MEJOR: Leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo.

Espacial

DESTACA EN: Lectura de mapas, gráficos, dibujando laberintos, rompecabezas, imaginando cosas, visualizando.

LE GUSTA: Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos.

APRENDE MEJOR: Trabajando con dibujos y colores, visualizando, usando su ojo mental, dibujando.

Musical

DESTACA EN: Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmos.

LE GUSTA: Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar música.

APRENDE MEJOR: Ritmo, melodía cantar, escuchando música y melodías.

Corporal-Kinestésico

DESTACA EN: Atletismo, danza, arte dramático, trabajos manuales, utilización de herramientas.

LE GUSTA: Moverse, tocar y hablar, lenguaje corporal.

APRENDE MEJOR: Tocando, moviéndose, procesando información a través de sensaciones corporales.

. Gardner, Howard. *Mentes Creativas. Una anatomía de la Creatividad.* 1999, Editorial Paidós.

. Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples. La teoría en la Práctica* 1999, Editorial Paidós

. López Frías, Blanca. *Pensamiento Crítico y Creativo.* 1999

. Ellen Langer. *La creatividad consciente. De como reinventarse mediante la practica del arte.* Editorial PAIDOS, Buenos Aires, 2006.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

Interpersonal

DESTACA EN: Entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos, vendiendo.

LE GUSTA: Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con gente.

APRENDE MEJOR: Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando.

Intrapersonal

DESTACA EN: Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y débiles, estableciendo objetivos.

LE GUSTA: Trabajar solo, reflexionar, seguir sus intereses.

APRENDE MEJOR: Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio, reflexionando.

Naturalista

DESTACA EN: Entender la naturaleza, haciendo distinciones, identificando la flora y la fauna.

LE GUSTA: Participar en la naturaleza, hacer distinciones.

APRENDE MEJOR: Trabajando en el medio natural, explorando los seres vivientes y temas relacionados con la naturaleza.

5.7. La diversidad

En una clase, el maestro se encontrará con alumnos muy diferentes desde el punto de vista intelectual, psíquico, social, cultural, religioso, étnico y económico. A eso se le llama diversidad. La diversidad es una característica de la conducta y condición humana que se manifiesta en el comportamiento y modo de vida de los individuos así como, en sus modos y maneras de pensar, circunstancia que se da en todos los niveles evolutivos de la vida y en todas las situaciones.

La diversidad es un componente que aporta gran dosis de originalidad a los procesos creativos, pues cada quien posee capacidades específicas para resolver situaciones o problemas de su entorno. Estos talentos o destrezas aunados a las experiencias de vida, ayudan al ser humano a plantear un

sinnúmero de posibilidades, tantas como seres humanos existen. A esto le llamamos diversidad.

5.8. Las cinco mentalidades para líderes del siglo XXI

Según Howard Gardner, estas son las cinco mentalidades clave que se necesitarán en el siglo XXI: *disciplinada, sintetizadora, creativa, respetuosa y ética.*

Mentalidad disciplinada

El pensamiento disciplinado no es un pensamiento memorístico o lineal sino uno que de cuenta de la comprensión. En este sentido es parte de la mentalidad disciplinada poder discernir lo importante de lo secundario, lo cual es una necesaria habilidad en tiempos en donde el problema no es el acceso a la información sino su adecuada valoración.

“En la mayoría de centros educativos se enseñan sólo contenidos que se deben aprender de memoria” critica Gardner. Es decir, qué rey siguió a qué reina, qué año pasó tal cosa, cuántos planetas hay en el Sistema Solar. ¿Eso es el pensamiento disciplinado? No, responde el psicólogo en su teoría.

. Gardner, Howard. *Mentes Creativas. Una anatomía de la Creatividad.* 1999, Editorial Paidós.

. Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples. La teoría en la Práctica* 1999, Editorial Paidós

. López Frías, Blanca. *Pensamiento Crítico y Creativo.* 1999

. Ellen Langer. *La creatividad consciente. De como reinventarse mediante la practica del arte.* Editorial PAIDOS, Buenos Aires, 2006.

Piensa que a los jóvenes no se les enseña a pensar de una manera disciplinada implica que Para lograr eso, dice, los educadores deben hacer que el estudiante entienda lo que se le está enseñando y hacerlos practicar. Como los contenidos son invenciones del ser humano, el cerebro no está preparado para aprenderlos de manera intuitiva.

Por ello, para este profesor de Harvard, las mediciones internacionales carecen de sentido. Pruebas como PISA, escribe Gardner, cuánto más se centren en memorización de contenidos y lejos de una forma de pensar disciplinada, más anacrónicas serán.

Para él, en esta era digital donde la información es infinita, la formación de una mente disciplinada se hace más importante y necesaria. Los estudiantes con conocimientos sobre una disciplina, serán capaces de buscar qué es importante y descartar lo que no dentro de la gran cantidad de información disponible en la red.

Mentalidad sintetizadora

La síntesis es necesaria para unir cosas que se encuentran dispersas, pero que una vez juntas cobran un sentido desconocido. Gardner pone un ejemplo: dice que uno de los mayores sintetizadores de la historia fue el naturalista inglés Charles Darwin: -"Su mentalidad es la que necesitamos hoy. Y es una de las mentalidades más importantes que necesitaremos para el futuro".

La mentalidad sintetizadora se da cuenta de que hoy en día estamos inundados de información. Gardner señala que si se busca la palabra "evolución" en Internet, se podría pasar toda la vida leyendo fuentes secundarias, muchas de ellas de cuestionable valor, por lo que se necesita de un criterio formado para decidir a qué poner atención y qué ignorar. Para poder sintetizar la información, ésta se debe unir de la forma más coherente para que tenga sentido y pueda ser transmisible hacia otras personas, aquí la importancia de la idoneidad didáctica y pedagógica.

Según esta teoría, los docentes debemos enfocarnos en ayudar a

otras personas a convertirse en mejores sintetizadores.

Mentalidad creativa

Esta mentalidad, está personificada por Einstein en las ciencias. Las personas creativas son aquellas a quienes se les ocurren cosas nuevas, las cuales, con el tiempo son aceptadas. Gardner dice que si una idea o un producto son fácilmente aceptados, entonces no son creativos.

El autor también cree, que no se puede ser creativo sin dominar al menos una disciplina, arte u oficio, "y la ciencia cognitiva nos enseña que, en promedio, toma alrededor de 10 años dominar un oficio". Si bien Mozart escribió música excelente a los 15 años, explica, fue porque comenzó cuando tenía cuatro o cinco. Lo mismo aplica a los docentes holístico y el paso del tiempo.

Gardner escribe que las personas que son creativas toman oportunidades, asumen riesgos, no tienen miedo a caerse y son ellas mismas las que se levantan y se preguntan: ¿qué puedo aprender de esto?

. Gardner, Howard. *Mentes Creativas. Una anatomía de la Creatividad*. 1999, Editorial Paidós.

. Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples. La teoría en la Práctica* 1999, Editorial Paidós

. López Frías, Blanca. *Pensamiento Crítico y Creativo*. 1999

. Ellen Langer. *La creatividad consciente. De como reinventarse mediante la practica del arte*. Editorial PAIDOS, Buenos Aires, 2006.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

"Es mucho más fácil prevenir que alguien sea creativo, a hacer que lo sea".

¿Cómo se previene?, "diciéndoles a los niños, a los jóvenes, que hay sólo una respuesta correcta y castigando al alumno si es que contesta la respuesta incorrecta y sobre todo usar la burla o falta de dignidad hacia el resto. Eso nunca fomenta la creatividad.

Las personas creativas, dice, cambian con sus trabajos la forma de pensar y de actuar de quienes los rodean.

Mentalidad respetuosa

Ésta es una de las mentalidades más fáciles de explicar, pero ello no significa que sea fácil de lograr.

En esta mentalidad, la misión más grande recae en los docentes, puesto que si se pretende enseñar a otras personas a que respeten al prójimo, entonces hay que erradicar la práctica de menospreciar al estudiante o su trabajo. Sobre todo, cuando el poder de las relaciones

es asimétrico, totalitario, impositivo o en términos de la vieja escuela tradicionalista.

En este mundo complejo se debe siempre que sea posible, dar prioridad al respeto por esas personas que tienen un origen y creencias distintas a las propias, y esperar que ellas devuelvan la misma actitud. El ejemplo sigue siendo el mejor método.

Mentalidad ética

Esta mentalidad requiere de un nivel de abstracción mayor que todas las anteriores. Estar en el mundo implica un gran trabajo de pensamiento.

Una mentalidad ética no dice cómo debe comportarse alguien con otras personas. Lo que sí cuestiona, por ejemplo en el caso docente, es como debería comportarse con los alumnos y los demás.

De esta manera, la mentalidad ética se refleja en los distintos roles que se llevan a cabo y en cómo son resueltos. El buen trabajo encarna la excelencia, el compromiso y la ética. En definitiva, el verdadero desafío

radica en unir estos tres conceptos. Sobre todo hoy, cuando las cosas cambian tan rápido, cuando el sentido del tiempo y del espacio se ve muchas veces alterado por la tecnología, cuando los mercados son muy poderosos y no existen fuerzas capaces de moderarlos. Es ahí donde recae el desafío del "buen trabajo".

. Gardner, Howard. *Mentes Creativas. Una anatomía de la Creatividad.* 1999, Editorial Paidós.

. Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples. La teoría en la Práctica* 1999, Editorial Paidós

. López Frías, Blanca. *Pensamiento Crítico y Creativo.* 1999

. Ellen Langer. *La creatividad consciente. De como reinventarse mediante la practica del arte.* Editorial PAIDOS, Buenos Aires, 2006.

Persiste la necesidad de dar un sentido preciso y un contenido asignable a la realidad que nos rodea.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

6.1. Introducción

Esta investigación básicamente nace para la comprensión y aplicación de los conceptos de dignidad, identidad y persona en la educación de diseño. Tiene como finalidad, ayudar a los docentes a producir conocimiento nuevo desde las aulas de la educación superior.

En capítulos anteriores se ha hecho referencia al papel de la pedagogía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, según las distintas fuentes y pensares.

La propuesta tiene su base en los modelos constructivista – humanista y el enfoque por competencias. De esta manera los contenidos curriculares o de aprendizaje se clasifican en:

6.2. Hechos, conceptos y principios

Hechos

Se refiere a acontecimientos particulares o concretos. Ejemplo: el cambio climático, el desempleo, etc.

Conceptos

Conjunto de objetos, sucesos o símbolos que tienen ciertas características comunes. Ejemplo: los granos básicos, el transporte, etc.

Principios

Enunciado que describe como los cambios se producen en uno o en un conjunto de sucesos, situaciones o símbolos. Se relacionan con los cambios que se producen entre objetos, sucesos, situaciones o símbolos, (o conjunto de ellos), en tanto, describen relaciones entre conceptos y constituyen verdaderos sistemas conceptuales.

Se usan a veces, como sinónimos de reglas o leyes. Ejemplo: ley de la gravedad, el ciclo natural del agua, la ley de la oferta y la demanda, etc.

6.3. Procedimientos

Conjunto de acciones ordenadas y finalizadas, es decir, orientadas a la construcción de una meta. A menudo se utilizan los términos destreza, técnica, método o estrategias como sinónimo de procedimiento. Ejemplo: construir un plano, hacer un resumen, etc.

6.4. Valores y actitudes

Los valores

Constituyen la expresión de las aspiraciones que inspiran y orientan el comportamiento y la vida humana (individual y colectiva), consolidando la vida espiritual y moral. Ejemplo: solidaridad, cooperación, respeto, perseverancia, autocontrol, etc.

Estos valores se concentran en normas que son reglas de conducta que deben respetar las personas en determinadas situaciones, por ejemplo: compartir, ayudar, ordenar, respetar, etc.

Las actitudes

Expresan una tendencia a comportarse de una forma consistente y persistente ante determinadas situaciones, objetos, sucesos o personas. Las actitudes traducen, a nivel de comportamiento de mayor o menor respeto, a unos determinados valores y normas: compartir, de respetar, de ordenar de ayudar, etc.

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

6.5. Ruta estratégica de la propuesta

Para consolidar los objetivos del estudio, que buscan básicamente utilizar las realidades del cotidiano individual y trabajarlas como herramientas o insumos de diseño en la búsqueda de la creación de lenguajes visuales innovadores, se plantea la siguiente ruta estratégica.

Cómo se involucra los procedimientos

La parte que conforma la estructura de pensamiento y su orientación a la verdad, se sustentará en pensamientos o teorías filosóficas como la Teoría de la Deconstrucción de Jacques Derrida. El autor propone la innovación o creatividad real con las partes de un universo en caos que permiten volver a construir o más bien, deconstruir los conceptos.

La comprobación se realizará por medio del método científico de Francis Bacon, aplicable en cualquier parte del proceso y por cualquier persona.

Cómo se involucra los valores y normas

Esta parte se direcciona en sentido humanístico aplicado, principalmente, al concepto de persona y desde allí referirse a la dignidad para poder trabajar con esa intuición espontánea de la valía única que en los seres humanos se impone a la conciencia, según Thomas de Koninck, pero empezando por el giro antropológico que reubica a la persona como centro de todo lo demás. También como lo anota Tomás de Aquino: -" es costumbre llamar persona a quienes ostentan alguna dignidad".

El hecho de respetar sentido de uno mismo está apoyado con enfoques como los de Kierkegaard, cuando escribe sobre la relevancia del individuo insistiendo en que: - "A Dios tenemos que acercarnos de uno en uno, como individuos, no en masa". La filosofía de Kierkegaard defiende la exaltación ilimitada del individuo único e irreplicable, libre y responsable ante sí mismo y ante Dios. En cuanto a la responsabilidad, la propuesta metodológica utiliza la posición de Miguel de Unamuno. Este autor, rechaza la nivelación del ser, del hombre. Pues ese hombre o mujer terminará evadiéndose de su

responsabilidad como individuo. Hecho constitutivo en la cultura digital de este tercer milenio.

Cómo se involucra los hechos conceptos y principios

El desafío es construir procesos que no sólo den cuenta, sino que:

- formen parte de una aproximación y de un ejercicio que favorezca procedimientos creativos y dinamizadores,
- que reflejen la riqueza de la interculturalidad por presencia o por efectos tecnológicos en su dinámica y multiplicidad de realidades,
- que permitan involucrar la complejidad y el flujo de lo relacional e identidad.

Ante la red de conexiones establecidas, a través de este proceso de investigación, se recomienda:

- la autorreferencia,
- la visión de las partes involucradas,

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

- incluir creativamente los riesgos,
- utilizar el cambio como un insumo más del diseño
- y utilizar ese “otro pensar del diseño”, que permanece siempre abierto a las nuevas relecturas, para poder responder eficazmente a los signos de los tiempos.

Esto implica continuidad, pero también novedades y selección de lo viejo, para construir parámetros.

6.6. Metodología

Para consolidar los objetivos de la investigación, que busca básicamente utilizar las realidades del cotidiano individual y trabajarlas como herramientas o insumos de diseño en búsqueda de la creación de lenguajes visuales innovadores, se plantea la siguiente ruta estratégica.

Actitudes Creativas

Ver todo con mirada nueva y que las actitudes se desarrollen en ese otro pensar del diseño, donde el

bienestar y dignidad de las personas si importa, lleva a proponer el uso de la mente sintetizadora propuesta por Howard Gardner. Este uso nos permite unir cosas que se encuentran dispersas, pero que una vez juntas, cobran ese sentido desconocido tan útil para el pensamiento creativo. Hay que sintetizar la información, unirla de la forma más coherente para que tenga sentido y pueda ser transmisible a otras personas.

El continente teórico

La primera teoría que servirá de base conceptual es la teoría filosófica de la Deconstrucción de Jacques Derrida. Esta teoría permitirá activar la zona del cerebro donde radica el pensamiento creativo.

Básicamente se entenderá el término construcción como el conjunto de hechos que buscan finalizar un proceso de estructura cualquiera y donde nadie pone en duda ningún ladrillo puesto.

Conceptualmente, se entenderá el término deconstrucción como la secuencia prediseñada de hechos que buscan finalizar un proceso de estructura innovadora en su lenguaje

visual, donde se duda y comprueba cada grano de arena utilizado.

La urdimbre teórica. Pensamiento filosófico, científico y creativo.

Se hilará con sabiduría de disciplinas de naturaleza diversa. En principio servirá la teoría filosófica de Derrida que dice: - “para gestar algo creativo, original o cercano a nuestra verdad, hay que partir de un universo en caos.” Todo lo que se conoce como verdad hay que ponerlo en duda, en crisis, hacerlo estallar en pequeñas verdades para su verificación. Aquí es donde se suma el método científico de Francis Bacon y el pensamiento de Galileo que representa el punto de inflexión para la labor científica, poniendo en duda la eficacia de la alianza entre raciocinio y autoridad, para entender la naturaleza del mundo y que, también representa ese nebuloso concepto que se denomina método científico, tan utilizado en la búsqueda de conocimiento nuevo, uno de los principales objetivos de esta investigación hecha desde el pensamiento creativo.

Otro aspecto a tomar en cuenta en la experiencia creativa es el paso a la

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

abstracción, característica del pensamiento posmoderno. Abstracto no significa inútil, por el contrario es tremendamente práctico, ya que, pone de manifiesto conexiones inesperadas entre paisajes dialécticos y permite que pensamientos desarrollados en un ámbito puedan emplearse en otros.

Más importante aún, es que la abstracción ayuda a desarrollar perspectiva en relaciones entrañables

6.7. La aplicación de técnicas creativas.

Liberación semántica

Las técnicas creativas, así como las teorías, se usarán total o parcialmente. Se inicia con la Liberación semántica de Korzybski que sirve para liberar el pensamiento de prejuicios semánticos. Puede realizarse individual o colectivamente y descubrir las relaciones ocultas que subyacen hasta en el inconsciente.

Lluvia de ideas o brainstorming

Técnica propuesta por Osborn, es una liberación creativa con el fin de

recoger una serie de ideas que pueden servir de orientación a la solución del problema y luego se valoran y mejoran.

Las leyes de asociación que contribuyen a acrecentar las ideas son las ya utilizadas por Aristóteles: semejanza, oposición y contigüidad.

Tanto la semejanza, como la oposición son leyes básicas de la lluvia de ideas, por cuanto todas las ideas, absurdas o sin lógica, son aprovechables al provocar otras en su semejanza, oposición o proximidad.

Análisis morfológico

La técnica morfológica de Fustier, es de aplicación universal en el campo de la creatividad. Es válida para cualquier problema, planteamiento o descubrimiento que quiera ser liberado de estereotipos y para el cual se requiera del planteamiento de soluciones aceptadas o no.

Esta técnica estructurante parte de que todo objeto, por simple que parezca, está constituido por varios elementos propios o atributos que se pueden descomponer, al menos mentalmente.

Técnica morfologizadora

Según su inventor, Myron S. Alen, es un notable instrumento que capacita para encontrar muchas soluciones a cualquier problema que se pueda tener, multiplicando la potencia mental. El morfologizador es un proceso para crear ideas nuevas, analizando la forma y la estructura de las ya existentes y cambiando las relaciones de los componentes de las mismas.

Asociaciones Forzadas

Mendik, defensor de la teoría asociacionista de la creatividad, presenta el pensamiento creador como una asociación, orientada a combinaciones nuevas. El proceso será más creativo, cuanto más asociados estén los elementos. Se tienden lazos mentales entre dos o más ideas sin aparente relación.

6.8. De las técnicas ilustrativas o de diseño

Estas técnicas son de libre selección ya sea por parte del docente o alumno/a. Se pueden aplicar de manera independiente o combinada. La guía para su aplicación es que sean acordes a las necesidades de

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

proyecto y de competencias del individuo.

6.9. Conclusiones

Para dar tono de conclusión a este dossier, hay que conectar todos los escenarios mostrados en el recorrido investigativo.

Ya Jorge Luis Borges describía nuestro cotidiano como todos los tiempos en este instante.

Si nos centramos en terrenos del pensamiento creativo, el sistema educativo en diseño asume la hibridación y cambio, donde se busca un resultado innovador. Sin embargo, no rechaza seguir con la mirada fija en las pautas de las escuelas extranjeras, de Bauhaus o Ulm, exitosas y trascendentales; pero que no abrigan ninguna consideración para la realidad de ser y vivir en Latinoamérica.

Simplemente se siguen aplicando las prácticas docentes de la vieja escuela tradicionalista que, según Howard Gardner, es la manera más rápida y efectiva de evitar que alguien sea o desarrolle el pensamiento creativo.

Por ello, la aplicación de esta investigación se direcciona más a la apertura y participación de las múltiples realidades y necesidades que conforman la/os individuos en una clase creativa, que al seguimiento rígido de las grandes teorizaciones, generalmente exitosas a nivel discursivo pero inviables en nuestro cotidiano salvadoreño.

6.10. Recomendaciones

Con la intención de restañar la calidad y la dimensión relacional se realizan a manera de recomendación, los siguientes señalamientos:

- En educación el mejor método sigue siendo el ejemplo.
- En cuestión de enseñanza-aprendizaje, la dignidad debe asistir tanto al que otorga como a quien recibe conocimiento.
- El intercambio de conocimiento se da en ambas direcciones.
- El diseño, en cualquier aplicación, debe resolver la disciplina y la vida de los involucrados.

- Innovar no es una acción azarosa o descabellada. Por el contrario, implica el uso del pensamiento intelectual y creativo, controlado como mínimo, desde el pensamiento científico.
- La docencia en diseño debe involucrar un conocimiento capaz de cuestionar al conocimiento mismo.
- Las escuelas de diseño deben revisar las pautas utilizadas como una labor conjunta a partir de las direcciones, investigación, docencia y estudiantes a partir del análisis crítico, debate, reflexión, aplicación y seguimiento.
- El diseño de alto rendimiento está directamente conectado con la calidad de vida desde quien lo enseña hasta quien lo consume. Por consiguiente, el ingreso masivo de estudiantes, quién, cómo, lo que se hace en las aulas y la calidad docente, depende de la calidad de prestaciones y del alto nivel en

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

el techo salarial, que debe ser igual, tanto para hora clase, como para plaza fija, pues la calidad en el desempeño exigida es la misma.

- La enseñanza y producción de diseño deben evolucionar en consonancia con la sociedad a la que pertenece.

En definitiva, el reto para la enseñanza en diseño es trabajar con la complejidad, diversidad y riesgos actuales para producir nuevas generaciones de diseñadores capaces de resolver necesidades de desarrollo económico, social, ambiental, cultural, de identidad, de hábitos, creencias, pensamientos y concepción del tiempo.

Como decía Carlos Monsivais: - “Si el futuro nos va a alcanzar, me le adelanto y me pongo la ropa adecuada”.

Presentación

Es una metodología dirigida a docentes en disciplinas que necesiten herramientas para trabajar el pensamiento creativo en un paso a paso comprensible.

Objetivo específico

Permite involucrar la experiencia de vida y convertirla en lenguaje visual innovador, propositivo y mas allá de toda predicción.

Especificaciones Técnicas

Para estructurar la guía metodológica se establecen las siguientes pautas

Portada:

Aparecerá el nombre de la Universidad Dr. José Matías Delgado, Escuela de diseño Rosemarie Vázquez de Ángel. Tesina realizada por Walter Guillermo Romero Vásquez. Diciembre de 2010.

Índice

Se ordenará según aparece el contenido del Trabajo.

Introducción

Se indicará en que consiste el objetivo de la guía metodológica

Cuerpo

La partición del conjunto del paso a paso.

Recomendación

Se presentarán posibles guías de acción o aplicación.

Glosario

Es un catálogo de términos desusados con la definición de cada uno.

Aspectos formales para la presentación del trabajo escrito

Fuente y color: Century Gothic, negra.

Tamaño de letra

12 para títulos

10 para texto del trabajo

8 para notas de pie

Tamaño del papel

Carta en posición horizontal

Márgenes

Superior, inferior y derecha: 2.5 cm.

Izquierda: 3 cm.

Todo el texto justificado a la izquierda.

Numeración de páginas

Se usarán números arábigos impresos en el margen inferior, alineados a la derecha.

Cintillos

El uso de cintillos será en la parte superior de la página para identificar el contenido de la página.

Pasos de la guía metodológica

Paso 1

El o la docente deberá elegir libremente un concepto que le sirva de palabra guía. Ejemplo:

Sopa

Mariposa

Parque.

La palabra guía seleccionada en este caso será “parque”, dicha palabra no debe ser revelada al grupo de estudiantes, hasta el paso tres.

En el caso que se tengan varios grupos para la misma cátedra, se recomienda preparar una palabra guía para cada grupo.

Paso 2

El o la docente debe dar a lo/as estudiantes la indicación de escribir el siguiente cuadro de categorías, anunciando que cada categoría debe tener tres columnas a completar:

“Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente.”

CATEGORIA	CONEXIONES INMEDIATAS	OPUESTOS	PALABRAS SELECCIONADAS
SABOR	minuta	Limonada caliente	minuta
OLOR	grama	cemento	grama
TEXTURA	suave	áspero	suave
COLORES	verdes	rojo	rojo
SONIDOS	Pájaros y viento	pitos, máquinas	pitos, máquinas
SENTIMIENTOS	Placer, tranquilidad	Ruido , estrés	Placer, tranquilidad

Paso 3

El o la docente pedirá a lo/as estudiantes que desarrollen cada Categoría, la primera columna, al escuchar la palabra guía, sin reparar en la naturaleza de lo que escribirán. Dicho de otra manera nadie debe detenerse a considerar si lo que escribe es ilógico, irracional o sin sentido. Simplemente deben escribir de manera fluida tal y como llegan las

ideas o imágenes a la mente de cada quien.

Paso 4

El o la docente pronuncia en voz alta la palabra guía y la escribe para toda la clase en espera que desarrollen cada categoría en la primera columna.

Paso 5

Ahora pedirá a lo/as estudiantes que completen en la segunda columna de cada categoría con el opuesto de lo desarrollado, bajo los mismos términos de libertad y honestidad.

Paso 6

Antes de llenar la tercera columna de cada categoría, El o la docente pedirá al grupo de clase que realicen una lectura rápida en silencio o voz baja de lo escrito en las dos columnas anteriores.

Y al momento de leer cada palabra, deben subrayar aquellas que consideren destacables o notables sin justificar el porque.

Paso 7

El o la docente dirá al grupo de clase que con las palabras subrayadas completarán la tercera columna.

Paso 8

Bocetación.

Es con el listado de la tercera columna que el/la docente pedirá al grupo de clase que realicen bocetación rápida, para crear el nuevo imaginario del concepto planteado en la palabra guía.

Paso 9

Aplicación de técnicas.

Las técnicas son de libre selección ya sea por parte del docente o alumno/a. Se pueden aplicar de manera independiente o combinada.

Puede ser bidimensional si se trata de soporte plano como el papel o pantalla de monitor. También puede aplicarse a universos de trabajo tridimensionales como diseño de: cerámicas, muebles,

luminarias o piezas de arte en volumen.

Evaluación

El/la docente deberá evaluar las competencias de cada alumno/a con créditos entre 0 a 100 puntos en base a los siguientes cinco criterios:

1. Desarrollo de listados

Primero: Tomará en cuenta el grado de honestidad y alcances de lo desarrollado en los listados de las tres columnas.

1 ó 10 puntos

2. Bocetación

Segundo: Que la bocetación sea la idónea en fondo y forma, es decir ni escasa ni saturada.

1 ó 10 puntos

3. Composición

Tercero: El nivel de esteticismo alcanzado con la selección y comportamiento de las imágenes seleccionadas del neo- imaginario y la conexión en los nuevos diálogos visuales para deconstruir un nuevo todo semántico.

3 ó 30 puntos

4. Aplicación de técnicas

Cuarto: Se valorará el dominio logrado en las técnicas y su juicio de selección, más el nivel retórico y propositivo alcanzado en el nuevo lenguaje visual.

3 ó 30 puntos

5. Presentación de pieza y documento

El/la docente debe constatar que la pieza física este finalizada profesionalmente según los requerimientos del proyecto. El documento escrito que la acompaña debe tener el cuerpo siguiente:

Concepto de clase:

Aquí cada alumno/a escribirá una sinopsis de
-lo comprendido de los objetivos del proceso de clase.
-Su opinión técnica y conceptual del trabajo desarrollado

Concepto personal:

Aquí cada alumno/a escribirá una sinopsis de
-Su experiencia personal al realizar este proceso;
-Si hubo encuentros o desencuentros de disciplina o personales
- La naturaleza de las ideas surgidas con la propuesta.

2 ó 20 puntos

Total 10 ó 100 puntos

REGULACIONES PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL SALVADOR

- 1.1 Ley general de educación
- 1.2 Ley general de educación superior
- 1.3 Ley de la carrera docente
- 1.4 Objetivos y fines de la educación nacional a todo nivel

1.1 LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

Art. 1. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de la presente ley determina los objetivos generales de la educación; se aplica a todos los niveles y modalidades y regula la prestación del servicio de las instituciones oficiales y privadas

1.2. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Art. 27. La educación superior se regirá por una Ley especial y tiene los objetivos siguientes: Formar profesionales competentes con fuerte vocación de servicio y sólidos principios morales; promover la

investigación en todas sus formas; prestar un servicio social a la comunidad; y cooperar en la conservación, difusión y enriquecimiento del legado cultural en su dimensión nacional y universal.

1.3 LEY DE LA CARRERA DOCENTE

DISPOSICIONES PRELIMINARES

OBJETO

Art. 1.- La presente Ley tiene por objeto regular las relaciones del Estado y de la comunidad educativa con los educadores al servicio del primero, de las instituciones autónomas, de las municipales y de las privadas; así como valorar sistemáticamente el escalafón, tanto en su formación académica, como en su antigüedad.

FINALIDAD

Art. 2.- La presente Ley tiene como finalidad garantizar que la docencia sea ejercida por educadores inscritos en el Registro Escalafonario del Ministerio de Educación, asegurándoles su estabilidad laboral, Como medio para lograr una educación de calidad.

CAMPO DE APLICACION

Art. 3.- La presente Ley se aplicará:

- 1) A los educadores que desempeñen cargos docentes y de técnica educativa al servicio del Estado;
- 2) A los educadores que presten servicios docentes en centros privados de educación, en todas aquellas materias que no estén reguladas por el Código de Trabajo; en materia escalafonaria, sólo en cuanto a su registro, clasificación y capacidad para el ejercicio de la docencia; y,
- 3) A los educadores pensionados y jubilados.

GENERALIDADES

Art. 4.- Forman el magisterio nacional, los educadores inscritos en el Registro Escalafonario del Ministerio de Educación a la fecha de entrar en vigencia la presente Ley y los que posteriormente lo hagan con arreglo a la misma.

El personal docente lo forman los directores, subdirectores y profesores de los centros educativos, cuyas funciones los colocan en relación directa con los alumnos.

Son cargos de Técnica Educativa los desempeñados por educadores que laboran en las unidades técnicas del Ministerio de Educación.

SECCION A FORMACION DEL EDUCADOR

OBJETIVOS

Art. 5.- Es deber del Ministerio de Educación planificar y normar de manera integral la formación de los educadores para lograr los objetivos siguientes:

- 1) Formar de manera adecuada, científica y ética, a los docentes para los distintos niveles y especialidades educativas; promoviendo y fomentando la investigación para mejorar la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje;
- 2) Estimular la superación y eficiencia de los educadores, mediante un sistema de remuneración acorde con su formación académica y antigüedad;
- 3) Preparar educadores en el número suficiente y necesario para

cubrir las necesidades educativas de la población;

- 4) Proporcionar y garantizar, en lo posible, plena ocupación a los educadores que se formen; y,
- 5) Promover la educación nacional como instrumento que facilite el pleno desenvolvimiento de la personalidad de los educandos y el desarrollo social y económico del país.

CARTA DE APROBACION DE CORRECCION DE ESTILO

Señores

**Miembros del Jurado Evaluador del
Seminario de Investigación Gestión
Estratégica del Diseño.**

**Escuela de Diseño "Rosemarie
Vásquez Liévano de Ángel".**

**Universidad Dr. José Matías
Delgado. Facultad de Ciencias y
Artes "Francisco Gavidía"**

Por medio de la presente hago constar que, después de haber leído el documento y habiendo realizado las correcciones pertinentes de estilo:

Apruebo el trabajo sobre, "Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente" realizado por Walter Guillermo Romero Vásquez, para optar al grado de: Licenciado en Diseño Gráfico.

Atentamente

Licda. Lidia Jiménez Borreguero
Consultora Independiente de
Cooperación al Desarrollo y
Representante Legal en El Salvador.

San Salvador, enero 2011.

Deconstrucción: Es un tipo de pensamiento que critica, analiza y revisa fuertemente las palabras y sus conceptos.

Diseño: Es un proceso de creación visual con un propósito. El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, la ingeniería, la arquitectura y diversas disciplinas creativas.

Diseño gráfico: Es la mejor expresión visual de la esencia de algo ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese algo sea realizado.

Estrategias metodológicas: Son diversos procedimientos que tiene el formador/a para que a partir de su enseñanza, el alumno/a aprenda de forma significativa.

Método: Es una vía, una forma general de proceder en orden a conseguir un objeto planteado previamente. En didáctica los métodos son formas de enseñar, en diseño son procesos de trabajo para producir ideas o solucionar problemas.

Métodos de enseñanza: Es el medio que utiliza la didáctica para la orientación del proceso enseñanza aprendizaje. La característica principal del método consiste en que va dirigida a un objetivo, e incluye las operaciones y acciones al logro de este. Según Imedeo Néreci es el conjunto de movimientos y técnicas lógicamente coordinadas para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.

Pedagogía: Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza: los conocimientos sistematizados sobre la acción educativa. En sentido estricto no designa más que una metodología de las prácticas educativas, que es la disciplina científica que junto a otras ciencias afines como la psicología, sociología y filosofía, se ocupan del estudio de la realidad de la educación.

Técnicas, estrategias o actividades: Son conceptos sinónimos para indicar los diversos procedimientos que tiene el formador/a para que a partir de su enseñanza, el alumno/a aprenda de forma significativa.

Técnicas creativas: Implica la sucesión de una serie de pasos o fases para llegar

al final. La técnica creativa hace hincapié en el proceso mismo. De ahí que técnicas como las propuestas por Osborn, Kaufmann y otros siguen los mismos pasos que los que dichos autores asignan al proceso creativo o de descubrimiento.

Técnicas pedagógicas: Trabajo en grupo que esta dirigido al aprovechamiento pedagógico y didáctico de las interacciones que se dan en un pequeño grupo de alumno/as por la riqueza de sentidos y significados que se van descubriendo, formulando o aprendiendo a manejar en el grupo. Son importantes pedagógicamente porque se fundan en que los alumnos son parte activa en la construcción de sus conocimientos.

Bibliografía y fuentes de información

"Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente."

- Aguilar Avilés, Gilberto. 1995. "Un vistazo al pasado de la educación en El Salvador". Universidad de El Salvador.
- Atkins, Peter. 2003. "El dedo de Galileo". Editorial Espasa. España.
- Colorado, Ada. 2010. Coordinadora de la especialidad de Diseño Gráfico. Escuela de Diseño. Universidad Dr. José Matías Delgado. Entrevista.
- Cortéz y Larraz, Pedro. 1770. "Descripción geográfica oral de la diócesis de Guatemala".
- Delors. "La Educación encierra un Tesoro".
- Derrida, Jacques. "Teoría de la deconstrucción".
- "Educación y Didáctica. Compilado" Univ. Pedagógica de El Salvador.
- Gardner, Howard. 1999. "Mentes Creativas. Una anatomía de la Creatividad". Editorial Paidós.
- Gardner, Howard. 1999. "Inteligencias Múltiples. La teoría en la Práctica". Editorial Paidós.
- Imideo Nerici, Giusepe. "Hacia una Didáctica general dinámica".
- Irula de Romero, Claudia. 2010. Lic. en Diseño Gráfico y Pedagoga. Catedrática Escuela de Diseño. Universidad Dr. José Matías Delgado.
- Jaramillo, Elvira. 2010. "Propuesta de guía pedagógica". Proyecto de investigación. Escuela de Diseño Gráfico. Universidad Don Bosco.
- Langer, Ellen. 2006. "La creatividad consciente. De como reinventarse mediante la practica del arte". Editorial PAIDOS, Buenos Aires,
- López Frías, Blanca. 1999. "Pensamiento Crítico y Creativo".
- Manual del docente universitario. 2010. Dirección de Desarrollo y Seguimiento Curricular. U. Dr. José Matías Delgado.
- Ministerio de Educación de El Salvador. 2010. "Leyes de Educación Superior".
- Ministerio de Educación de El Salvador. 2010. "Ley de la Carrera Docente".
- Ministerio de Educación de El Salvador. 2010. "Ley General de Educación".
- Nassif, Ricardo. Pedagogía General.
- Nueva Sociedad. 2005. "El futuro ya no es como antes. Ser joven en América Latina". Argentina.
- Romero, Mario René. 2010. Antropólogo - Consultor e Investigador. Universidad Nacional de El Salvador. Entrevista.

Bibliografía y fuentes de información

"Metodología de diseño como una herramienta creativa en la producción de lenguajes visuales innovadores dirigida al docente."

- Sánchez Ramos, María Eugenia. 2007. "Las Pedagogías del diseño". Universidad de Guanajuato. México.
- Sefchovic Trillas, Galia. 2001. "Hacia una Pedagogía de la creatividad". México.
- Somoza, U. Carlos Antonio. 2010 "Educación y Didáctica. Compilado" Univ. Pedagógica de El Salvador.
- Somoza, U. Carlos Antonio. 2010. "Estilos de Aprendizaje. Compilación". Univ. Pedagógica de El Salvador.
- Somoza, U. Carlos Antonio. 2010. "Estrategias de enseñanza aprendizaje y la pedagogía diferencial. Compilación." Univ. Pedagógica de El Salvador.