

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION

PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR
INTEGRANDO TEATRO-DISEÑO GRAFICO,
COMO GENERO DE COMUNICACIÓN VISUAL,
PARA LA FACULTAD DE ARTE DE LA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

UZCATEGUI BARRIOS ALFONSO EMIR

MAYO 2010



ACTA VEREDICTO

Quienes suscriben, integrantes del Jurado designado por el Consejo de Facultad de la Facultad de Humanidades y Educación, para conocer sobre el Trabajo de Memoria de Grado presentada por el Licenciado, **Uzcategui Barrios Alfonso Emir, C.I.Nº 8.007.251**, el cual se titula:

“PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR INTEGRANDO TEATRO-DISEÑO GRAFICO, COMO GENERO DE COMUNICACIÓN VISUAL, PARA LA FACULTAD DE ARTE DE LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES”

Hace constar:

PRIMERO: Que hoy viernes 27/05/10, a las 4:00 pm, constituidos como *Jurados los Profesores:* Tulio Carrillo (*tutor*) Yovanina de Vita y Elizabeth Marrero(*Jurados*), en la Coordinación del Programa de Profesionalización Docente (PPD) de la Facultad de Humanidades y Educación, de la Universidad de Los Andes.

SEGUNDO: A las 4:00 pm, de ese mismo día, se procedió al acto público de sustentación del Trabajo de Memoria de Grado, presentado a requerimiento del jurado.

TERCERO: Una vez concluida la sustentación correspondiente, el Jurado interrogó al aspirante sobre los diversos aspectos a que el trabajo se refiere.

CUARTO: Concluido este acto de presentación y defensa el Jurado procedió a la deliberación final y decidió calificarlo con *dieciocho* (18), y se recomienda con la mención: Honorífica _____ o Publicación _____.

En consecuencia, el Licenciado **Uzcategui Barrios Alfonso Emir**, ha cumplido con todos los requisitos exigidos en el Reglamento de Memoria de Grado de las Menciones del Programa de Profesionalización Docente para optar al título de *Licenciado en Educación Mención Ciencias Naturales, Matemática y Tecnología*.


 Prof. Yovanina de Vita


 Prof. Elizabeth Marrero


 Prof. Tulio Carrillo (Tutor)



NM/mg





COMISIÓN DE MEMORIA DE GRADO

Título de Trabajo Monográfico: PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR INTEGRANDO TEATRO - DISEÑO GRÁFICO, COMO GÉNERO DE COMUNICACIÓN VISUAL, PARA LA FACULTAD DE ARTE DE LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES.	
Autores: <i>Uzcátegui Barrios Alfonso Emir</i>	Tutor: <i>Lic. Tulio Carrillo.</i>
Jurados sugeridos por la Comisión: <ul style="list-style-type: none">• <i>Prof. Yiovanina de Vita</i>• <i>Prof. Elizabeth Marrero</i>	Fecha: <i>Mérida, Mayo de 2010</i>
Resumen	
<p>El presente trabajo está orientado a la formulación de una propuesta, apoyada en un diseño de Programa de Asignatura basado en competencia, enmarcados en la concepción educativa - formativa de los estudiantes, bajo la modalidad de Proyecto factible y que tiene como finalidad promover la búsqueda de soluciones y planteamiento de estrategias como centro del proceso de enseñanza – aprendizaje, destinadas a fomentar la motivación en el desempeño de las funciones, tanto de los docentes como de los alumnos de la escuela de actuación de la Facultad de Arte de La Universidad de Los Andes, haciendo uso de técnicas y herramientas, que permitan el desarrollo de la capacidad creadora de los estudiantes, ubicados en el tercer año, con la finalidad de resolver situaciones, acorde a los temas propuestos para cada unidad o contenido programático de la asignatura. Con este trabajo se intenta contribuir a la formación unificadora integrando teatro y diseño gráfico, con la finalidad de optimizar el proceso de aprendizaje a nivel superior. Con la propuesta se pretende que el estudiante logre posibles soluciones mediante la realización de piezas gráficas, enfocadas a la promoción y difusión de sus obras teatrales, de esta manera los futuros licenciados en las artes escénicas proyectaran sus conocimientos acordes al perfil profesional de la actuación, contribuyendo al fortalecimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	
Descriptores: Unificación, enseñanza - aprendizaje, diseño gráfico, teatro, nivel superior	

DEDICATORIA

A Dios,
por darme la fuerza y
la sabiduría
para alcanzar
cada propósito emprendido.

A mi None,
Fuerza y espíritu,
que acompaña mi camino

A mi Tita, “Tiita”,
Mercedes Uzcátegui de Jiménez,
ejemplo de vida
y pilar fundamental
que ha apoyado
mi proyecto de vida.

A mi primo Lalo,
Presencia eterna,
que conduce mis sueños.

A mis primas Yamile y chela
Sutil representación de cariño
y afecto compartido.

A mis Hijos,
A quien dedico este
y todos mis triunfo.

A mis sobrinos Yulyo, Génesis y Marcelo
Forjadores del espíritu paternal
y parte de mi propia sangre.

A mis Amigos,
Los que han estado
siempre conmigo.

A Todos,

¡Gracias!...

AGRADECIMIENTO

La realización de este proyecto está dedicada a todas aquellas personas que de una u otra manera me apoyaron y dieron fuerzas para su culminación.

A la insigne “Universidad de Los Andes” por brindar todo su acervo educativo para la formación obtenida y andamio institucional en la realización del presente estudio.

Al profesor Tulio Carrillo, por su orientación y apoyo prestado.

A la licenciada Norma Palm por su paciencia, colaboración y horas de sueño robadas para poder culminar con éxito la presente investigación.

A todos aquellos que de una u otra manera colaboraron en la realización de este gran proyecto y por el apoyo dado.

LISTA DE CUADROS

Cuadro I	36
Cuadro II	37
UNIDAD 1 Comunicación Visual	48
UNIDAD 2 Elementos del diseño en la comunicación grafica visual	49
UNIDAD 3: La Imagen	50
UNIDAD 4: El formato	51

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
LISTA DE CUADROS	iii
RESUMEN	iv
INTRODUCCIÓN	v
INDICE GENERAL	vii
CAPITULO I. EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	1
Justificación de la Investigación	4
Objetivos de la Investigación	
General	6
Específicos	6
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación	7
Antecedente Histórico	8
Bases Teóricas	9
El Aprendizaje.	9
La Planificación Educacional	15
Supuestos Teóricos de las Competencias.	22
Fundamentos del Diseño Grafico.	25
<i>El Teatro y el Diseño Gráfico como Medios de</i>	
<i>Comunicación Visual.</i>	27
Fundamentos de la Composición Visual	28
El Teatro	29
CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO	
Tipo de investigación	33
Propuesta de la Investigación	34
Fases de la Investigación	
Fase I Diagnostico	34
Fase II Factibilidad	35

Fase III Diseño del Plan	35
CAPITULO IV. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO	
Entrevista	36
Discusión de la pregunta 1.	38
Discusión de la pregunta 2.	38
CAPITULO V. LA PROPUESTA	
Contenidos del Programa de la Unidad Curricular Propuesta	39
Introducción a la Asignatura	39
<i>Propuesta del Nuevo Proyecto de Asignatura</i>	40
Fundamentación Teórica	41
Competencias Educativas Formativas De La Asignatura	44
Requerimientos de la Materia	45
Propuesta de la Unidad Curricular	48
UNIDAD 1 Comunicación Visual	
UNIDAD 2 Elementos del diseño en la comunicación gráfica visual	49
UNIDAD 3: La Imagen	50
UNIDAD 4: El formato	51
CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones	52
Recomendaciones	54
REFERENCIAS	
Referencias Bibliográficas	55
Referencias Electrónicas	58
ANEXOS	
Anexo 1 Material Grafico Der Gelbe Klang “El submarino amarillo”	60

INTRODUCCIÓN

El diseño programático de una asignatura por competencia, propone crear un modelo de formación a partir de la integración de lineamientos teóricos y estrategias metodológicas.

En el entendido de ser las competencias procesos complejos de aplicación para la formación integral, al actuar con idoneidad y la debida responsabilidad ética, se propone el diseño de un Programa de Unidad Curricular Integrando Teatro-Diseño Grafico. Es así que se formula como herramienta pedagógica que permitan el desarrollo y la aplicación de competencias a partir del Teatro y el Diseño Gráfico como géneros de la comunicación visual.

En el presente caso el proyecto de asignatura se ha considerado como una nueva propuesta integradora de conocimientos mediante la organización en relación a la planificación de los contenidos programáticos y la unificación con el resto de las asignaturas que dan el perfil a la matriz curricular del pensum de la carrera de Artes Escénicas de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes.

La intención es introducir el programa de esta unidad curricular, en la carrera de las Artes Escénicas en el tercer año, haciendo uso de técnicas e instrumentos que permitan promover capacidades desde el contenido programático, así como también estrategias evaluativas cuali-cuantitativas, en las que se evaluarán las cualidades del estudiante y los esfuerzos, optimizando el proceso de aprendizaje a nivel superior, con el propósito de formar estudiantes con un alto nivel de conocimiento mediante la integración de ambas áreas.

Siguiendo los lineamientos estructurales de un trabajo de grado, el presente contiene la siguiente organización:

El capítulo I, contempla el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos generales y específicos, como alcances y limitaciones del proyecto.

Capítulo II, contiene Marco teórico, antecedentes de la investigación y las bases teóricas.

Capítulo III, Marco metodológico, tipo y diseño de investigación

Capítulo IV, Análisis de los resultados y cuadro de resultados.

Capítulo V, La propuesta, descripción de la asignatura, contenido conceptual, procedimental y actitudinal.

Capítulo VI, Conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema.

La Facultad de Arte de la Universidad de los Andes, actualmente ofrece a los estudiantes diversas carreras que ayudan a la formación artística como son Artes Visuales, Artes Escénicas, Diseño Gráfico, Danza y Música, sin embargo los contenidos programáticos de dichos planes de estudio planes de estudios no se estipulan desde una visión integradora entre estas.

El proceso de formación académica de los distintos programas de estudios no se vincula entre sí -a excepción de las escuelas de Artes Visuales y Diseño Gráfico que establecen en su pensum un periodo básico común de tres semestre, donde ambas carreras comparten determinados ejes temáticos- condicionando así a sus egresados al uso limitado o aún más hasta el desconocimiento de elementos cognitivos útiles para su carrera profesional.

Un nuevo diseño curricular en la carrera de Artes Escénicas basado en competencia, con el propósito de que sus contenidos se orienten en función del ser, conocer, hacer y emprender estrategias de la realidad, con la finalidad que el estudiante eleve su capacidad de aprendizaje para la resolución de problemas de diseño inherentes a la actuación, integrando a sus proyectos de montaje elementos de comunicación bidimensionales y tridimensional, así como adquirir criterios para el proceso de diseño e impresión de promocionales e informativos, ambientes escenográfico y todo aquello relacionado con la transmisión de información de un evento teatral.

De forma tal como así lo expone Cánquiz, 2007.: “El diseño de un programa de unidad curricular basado en competencias, consiste en una formación

integral holística del individuo como condición esencial de todo proyecto pedagógico, integrando la teoría con la práctica en las diversas actividades, con el fin de enriquecer los conocimientos del egresado de la carrera como factor fundamental para su productividad y competitividad como individuo que se desenvuelve en una sociedad, elevando de esta manera la calidad y efectividad de su educación mediante el aprendizaje”.

De ésta manera, el estudiante de las artes escénicas obtendrá una formación unificadora entre ambas áreas, para así construir un lenguaje de expresión visual, haciendo uso de las herramientas gráficas, proporcionando a los estudiantes aplicar habilidades creativas para poner en práctica facilitando el enfrentarse a una realidad laboral, la toma de decisiones y resolución de problemas de la comunicación .

En virtud de mantener el balance entre la cultura social del hombre y su ambiente -cultural, natural, social, económico, (...) “el diseñador de comunicación visual tiene el reto de contribuir en la creación de lenguajes visuales que conjuguen los aspectos de la vida humana a través de la integración visual de experiencias tangibles dentro de proyectos complejos que se enmarquen dentro del espectro de la comunicación visual” (Medina, 2007: 51). Esto es posible en tanto que el estudiante aprenda a desarrollar un pensamiento crítico y analítico sobre la verdadera función de su profesión.

De tal forma que al ser el diseño gráfico testigo, traductor y transmisor de los fenómenos y cambios que suceden en su tiempo y espacio. Interviene en la propuesta y toma de decisiones que enmarcado en procesos de cambio como constructor y estructurador de procesos mentales, capaz de materializar sistemas de comunicación visual con pensamiento prospectivo, en el desarrollo de proyectos que abarcan diversos medios y en los cuales se entiende la interacción como un diálogo fundamental con los otros.

La intención de realizar este nuevo diseño de unidad curricular basado en competencia, es la de proporcionar la ventaja de manejar una nueva concepción del perfil profesional en la carrera de Artes Escénicas, donde el egresado salga con un pensamiento crítico y con conocimientos profundos de su realidad como integrador en el campo de las artes y sus géneros.

De acuerdo a lo antes expuesto el presente problema de ésta investigación, se plantea proponer diversificar los contenidos de formación hacia una dimensión expresiva, amplia en tanto a la plástica como corporal y a la vez del conocimiento y dominio de diversos lenguajes: oral, escrito, gráfico y corporal, además de proporcionar al estudiante una gama de herramientas y alternativas metodológicas, didácticas, teóricas y evaluativas, que contribuyan tanto al desempeño académico como laboral del egresado en Artes Escénicas; logrando de esta manera un desarrollo integral con la aplicación de una unidad programática como asignatura , para el tercer año de la matriz curricular de la licenciaturas Artes Escénicas.

Para lo cual se establecen las siguientes interrogantes:

¿Cómo se puede establecer una fusión entre las artes escénicas y el diseño gráfico?

¿Qué importancia tiene vincular las artes escénicas y el diseño gráfico?

¿Cómo el profesional de las artes escénicas puede transmitir con la misma efectividad el diseño de piezas gráficas, que un profesional del diseño gráfico?

1.2. Justificación de la Investigación

Estableciendo que, no existe asignatura alguna en el pensum de estudios de las artes escénicas que relacione e imparta nociones fundamentales propias del diseño gráfico, que a su vez se hallan presentes en las artes escénicas en distintos aspectos compositivos que conforman una puesta en escena.

Se considera la importancia de incorporar a este nuevo diseño de asignatura todos aquellos aspectos claves para lograr la construcción de conocimientos y aprendizajes significativos por parte de los estudiantes, a través de la apertura de su plan de estudio, aprovechando la oportunidad que presta la existencia la realización de propuestas alternativas.

Dicha importancia se basa en la realización de un nuevo proyecto de asignatura dada por la necesidad de un programa que contemple los objetivos claros y precisos para cada unidad con sus respectivas competencias desarrolladas y que exprese el sistema evaluativo, las estrategias o técnicas de enseñanza-aprendizaje, así como el cronograma de cada unidad con sus respectivos ejercicios, normas y reglamentos para el desarrollo de la asignatura, con la finalidad de organizar y planificar cada sesión de clase ofreciéndole a los alumnos una relación abierta y de reciprocidad entre profesor-alumno, considerando la estructuración del contenido programático que deriva en cada unidad con sus respectivos objetivos.

Es importante diseñar un programa de asignatura optativa por competencia que contemple los Fundamentos del Diseño Gráfico aplicados a las Artes Escénicas, cuya finalidad será establecer relaciones y alianzas estratégicas que permitan el desarrollo de nuevas competencias académicas acordes con la realidad laboral de nuestros días; con el propósito de que los alumnos refuercen y adquieran habilidades comunicativas, y posteriormente tengan experiencias a través de los ejercicios que se realizaran dentro y fuera del aula.

La finalidad de este nuevo diseño de asignatura tiene como objetivo la formación y preparación del estudiante para resolver problemas de diseño gráfico, en relación a las artes escénicas, desarrollando un poder creador, lo cual le proporcionará, frescura e independencia. La fusión de lo tangible con lo intangible (diseño gráfico y artes escénicas) serán un complemento para el egresado, considerando este aprendizaje como el desarrollo de la imaginación y las facultades que posee un artista, representando de esta manera tanto las cosas reales como las ideales.

A una continuación se presentan las funciones del profesional que aspira egresar como licenciado en actuación siendo su perfil el siguiente:

- El egresado en actuación deberá interpretar personajes teatrales, diferenciados y caracterizado desde el punto de vista de la concepción dramática además de interpretar las diversas tendencias que allí se realizan.
- Participar en proyectos interdisciplinarios de áreas afines a la actuación (música, danza, cine, televisión, video, entre otros).
- Desempeñarse como coordinador de proyectos teatrales, en áreas relacionadas con la puesta en escena.
- Asesorar a instituciones culturales en materia de actuación.
- Investigar y explorar las posibilidades de integración de diferentes técnicas, medios expresivos y nuevas tendencias actorales.
- Trabajar como actor en organismos e instituciones públicas y privadas, grupos, compañías teatrales regionales y nacionales.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer el programa de unidad curricular optativa integrando Teatro - Diseño Gráfico, como género de comunicación visual, para la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes.

Objetivos Específicos

1. Analizar el pensum de estudio y su relación con el perfil del egresado en las Artes Escénicas.
2. Conocer la opinión de Docentes y Estudiantes en torno a la necesidad del programa curricular basado en competencias
3. Establecer los elementos del programa curricular basado en competencias y la unificación de ambas áreas en el proceso de enseñanza - aprendizaje
4. Determinar las competencias desarrollativas, procedimentales y actitudinales de la nueva asignatura (Medios de promoción) del Teatro y el Diseño Gráfico como áreas integradoras, acordes al perfil profesional del estudiante de las artes escénicas.
5. Diseñar el programa de la materia optativa considerando las recomendaciones pertinentes para la aplicación del programa propuesto en el nuevo diseño curricular.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Se precisa como antecedente directo de gran importancia que contribuyó a la realización del presente proyecto de investigación -como consecución del trabajo personal y proyecto de grado- para la obtención de la licenciatura en diseño gráfico en la Universidad de Los Andes, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico del autor del presente proyecto de investigación, Uzcátegui E. (2004) titulada “DER Gelbe Klang, EL SONIDO AMARILLO”, el cual propone el desarrollo del concepto *grate* (gráfico –teatral) como un proceso de montaje teatral a partir de conceptos y elementos del diseño gráfico –composición, color, símbolos, entre otros- integrándolos al campo de las artes escénicas. Con la puesta en escena de la primera obra teatral de expresionismo abstracto de Wassily Kandinsky cuyo concepto generador se basa en la sinestesia tratada desde la teoría del color. El aporte establecido se halla en el manejo de los elementos teóricos del diseño gráfico en la puesta en escena (Anexo1).

De igual modo el trabajo de Marrero, 2008 titulado; “Integración De Las Artes en el Trabajo”, basado en el diseño de una asignatura dirigida a despertar el “*loco interno adormecido*”, se presenta como antecedente indirecto al exponer el aprender a pensar utilizando los tres lados cerebrales armonizando la inteligencia investigativa, la inteligencia emocional y la inteligencia operativa, trabajando en tareas didácticas-creativas-artísticas; uniendo mente y conciencia para despertar el genio creador. Definiendo y estudiando sobre el uso del cerebro como herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje y de esta manera relacionar la función del docente constructor de la educación a través del arte, de manera metodológica con proyectos de investigación en el aula (PPA), vinculando esto con el cerebro.

ANTECEDENTE HISTÓRICO

Reseña Histórica del la Facultad de Artes de la Universidad de Los Andes

La “Escuela de Artes Plásticas y Artes Aplicadas de la Universidad de Los Andes” surge durante el periodo 1958-1962 a partir de la motivación del insigne profesor Don Cesar Rengifo en su condición de Director de Cultura y Extensión de esta casa de estudios, asignando su dirección a otro meritorio personaje del ámbito cultural el artista Regulo Pérez. Con la intención de promover una actividad de extensión cultural dirigida a la formación y capacitación en diferentes ramas de las artes a través de talleres libres dirigido a miembros de la comunidad universitaria y merideña en general.

Durante la gestión rectoral de 1962-1966, del reconocido Dr. Pedro Rincón Gutiérrez a solicitud suya promueve al Director de Cultura y Extensión del momento Rhanzes Hernández poner en práctica la creación de las Escuelas de Artes Plásticas y Artes Aplicadas, Música, Teatro y Ballet Constituyéndose así la “Escuela de Artes Plásticas y Aplicadas Antonio Esteban Frías.

Entre los años 1968 y 1981. Les corresponde a los artistas Oswaldo Vigas y Manuel Espinoza promover dicho proyecto, siendo a su vez la etapa de mayor impulso para la actividad cultural universitaria. Logrando posesionarse en el ámbito regional con amplio reconocimiento nacional, a través de distintas actividades como exposiciones y producción grafica desde los espacios de la Galería La Otra Banda como espacio de exhibición anexo al CEA.

Es a partir de 1981 que se promueve la creación de la Unidad De Artes Visuales y Diseño Gráfico, con la orientación de formar artistas, artesanos y diseñadores gráficos, sistematizando sus estudios y promoviendo la formación manual y visual sobre adecuada plataforma conceptual. Periodo de gestión

rectoral del Dr.Mendoza Angulo quien designara al arquitecto José Montenegro como director de cultura,

A partir del año 1984 inicia la gesta reivindicativa del estudiantado del UNAVID por lograr el reconocimiento de los estudios cursados al status universitario. Este logro sentó los cimientos a la posterior realización del proyecto de escuela y el transmite ante el Consejo Nacional Universitario (CNU), bajo la tutela de la Facultad de Arquitectura se logra el reconocimiento y obtención de la licenciatura en las áreas de artes visuales y diseño gráfico a la cual se sumarian luego música y artes escénicas. Culminada la etapa experimental se procede a gestionar la creación de la Facultad de Artes de la Universidad de Los Andes en el año 2005, consiguiendo al fin ser hoy por hoy el principal centro de formación académica en las artes.

BASES TEÓRICAS

1.- El Aprendizaje

Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia (Feldman, 2005). En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas).

El hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes (Schunk, 1991). En palabras de Schmeck (1988a, p. 171):

... el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento... Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación. A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

- La experiencia es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.
- Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples

operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras:

1. Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.
2. La comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.
3. Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.
4. La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

1.1 Tipos de aprendizaje

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- Aprendizaje repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

- Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- Aprendizaje observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.
- Aprendizaje latente: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

1.2 Teorías del Aprendizaje.

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente a los avances de la psicología y de las teorías instruccionales, que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje. Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza desde una perspectiva particular el proceso.

Algunas de las más difundidas son:

- Condicionamiento Clásico. Desde la perspectiva de I. Pavlov a principios del siglo XX, propuso un tipo de aprendizaje en el cual un estímulo neutro (tipo de estímulo que antes del condicionamiento, no genera en forma natural la respuesta que nos interesa) genera una respuesta después de que se asocia con un estímulo que provoca de forma natural esa respuesta. Cuando se completa el condicionamiento, el antes estímulo neutro procede a ser un estímulo condicionado que provoca la respuesta condicionada.
- Conductismo. Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F. Skinner (Condicionamiento operante) hacia mediados del siglo XX y que arranca de los estudios psicológicos de Pavlov sobre Condicionamiento clásico y de los trabajos de Thorndike (Condicionamiento instrumental) sobre el esfuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y

mecanismos comunes para todos los individuos. Fueron los iniciadores en el estudio del comportamiento animal, posteriormente relacionado con el humano. El conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno. Según esta teoría, el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.

- Reforzamiento. B.F. Skinner propuso para el aprendizaje repetitivo un tipo de reforzamiento, mediante el cual un estímulo aumentaba la probabilidad de que se repita un determinado comportamiento anterior. Desde la perspectiva de Skinner, existen diversos reforzadores que actúan en todos los seres humanos de forma variada para inducir a la repetitividad de un comportamiento deseado. Entre ellos podemos destacar: los bonos, los juguetes y las buenas calificaciones sirven como reforzadores muy útiles. Por otra parte, no todos los reforzadores sirven de manera igual y significativa en todas las personas, puede haber un tipo de reforzador que no propicie el mismo índice de repetitividad de una conducta, incluso, puede cesarla por completo.
- Teoría del procesamiento de la información. La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje.
- Aprendizaje por descubrimiento. La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.
- Aprendizaje significativo (D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

- Cognitivismo. La psicología cognitivista (Merrill, Gagné...), basada en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje.
- Constructivismo. Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente.
- Conectivismo. Pertenece a la era digital, ha sido desarrollada por George Siemens que se ha 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.
- Socio-constructivismo. Basado en muchas de las ideas de Vigotski, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad.

Según autores modernos que defienden este modo de aprendizaje, aseguran que la mejor forma de aplicar esta teoría es bajo el método de proyectos porque este permite plantear situaciones concretas y significativas que fomenten "el saber", "el saber hacer" y el "saber ser", es decir, lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal. Por lo tanto, la *enseñanza* es secuencial, promueve procesos de contrastación e integración de nuevos contenidos con los conocimientos previos.

2.- La Planificación Educativa

La planificación en la educación superior se entiende como un proceso relacionado con el acto de predecir los propósitos que se determinan para la ejecución del programa diseñado, donde se involucran también aspectos como la metodología y la evaluación. Con la planificación se crea un contexto de expectativas presentes en toda sesión de clases, que deben ser tomadas en cuenta para que la improvisación quede reducida al mínimo y poder alcanzar los objetivos propuestos en cada una de las unidades que conforman el programa.

Existen varios modelos en el proceso de planificación, de los cuales tomaremos el Modelo Holístico y el Situacional en su aspecto Táctico-operacional. El primero por considerar la planificación como un proceso global y permanente, en el cual confluyen los ámbitos dentro de una visión del tiempo como unidad, donde se construye el conocimiento involucrando el pasado, el presente y el futuro como contenedores de las experiencias interrelacionadas en un dinamismo constante. (Hurtado, 1998)

Con este proceso de planificación, se busca el estudio estructural basado en los objetivos del proyecto de asignatura a desarrollar, considerando: reducir las situaciones de azar y estructurar actividades prácticas basadas en situaciones reales con la finalidad de alcanzar criterios de anticipación para adquirir competencias específicas en cada unidad y objetivo del programa, observamos que la planificación es necesaria para el planteamiento de cualquier unidad curricular, ya que ésta tiene como finalidad optimizar la propuesta y crear en el alumno una capacidad crítica-reflexiva del proceso educativo.

2.1- Estrategias Instruccionales.

Las estrategias instruccionales se refieren principalmente a la planificación de la clase en términos de la presentación de los contenidos, la distribución de los mismos y la gerencia o administración de la sesión. Estamos de acuerdo con

Luzardo (2006, p, 1) quien afirma que el desarrollo de una clase es un asunto complejo en el cual participan personas que, si bien comparten ciertos objetivos comunes, son esencialmente diferentes en sus características personales, por lo cual nos enfrentamos a un problema que debe ser resuelto, principalmente, con dinamismo. Plantea el autor la necesidad de conocer este grupo de personas así como los contenidos a desarrollar, en función de plantear la interacción más eficaz entre ambos. De acuerdo a Smith y Ragan (citados por Luzardo, 2006: p, 2), el diseño de estrategias contempla tres factores importantes:

2.2.- Estrategias de organización de contenido.

Los contenidos deberán ser organizados secuencialmente, a fin de aprovechar la memoria de corto plazo con la cual cuenta el ser humano. Lo aprendido se recuerda de mejor manera en los momentos inmediatamente siguientes, por lo cual los contenidos posteriores deberán estar orientados a retomar y utilizar aquello que ha sido recientemente aprendido. Este proceso de integración de conocimientos permite almacenarlos en la memoria a largo plazo lo que, eventualmente, se conformará en conocimientos realmente aprendidos, por lo cual las estrategias de organización de contenido deberán propiciar estos procesos.

2.3.- Momentos Instruccionales

En virtud de dar cumplimiento a lo expuesto en el punto anterior, una sesión de clase deberá contar con tres momentos específicos:

Apertura: De acuerdo a Pestana (s/f) durante la apertura se debe motivar al estudiante a fin de que su atención sea dirigida a un conocimiento o información específica, preparándolo entonces para la realización de una actividad. Se establecen en la apertura los objetivos de la clase, su pertinencia respecto a la asignatura y/o la carrera, su relación con lo aprendido previamente y se constituye en un proceso de inducción coherente, objetivo y dinámico”. Durante la apertura se fortalece la relación docente-aprendiz y se desarrolla el interés y la motivación hacia la clase.

Desarrollo: Durante este momento el docente desarrollará los contenidos y/o actividades planteadas utilizando, principalmente, el método del feedback o preguntas y respuestas. El interrogatorio en clases, correctamente utilizado, puede convertirse en una herramienta importante para aclarar, reforzar y complementar

conocimientos, así como para incentivar la participación del estudiante convirtiéndolo en participante activo del proceso de enseñanza-aprendizaje, de acuerdo a los postulados de la teoría constructivista. Las preguntas deberán realizarse de acuerdo a los diferentes niveles relacionados con los procesos cognoscitivos y deberán formularse con claridad y coherencia, pausa, dirección y distribución. El reforzamiento positivo es indispensable en este momento de la clase, y es propio de las teorías cognitiva, constructivista y andragógica (las cuales, como ya hemos dicho, servirán de apoyo para el desarrollo de nuestra propuesta de asignatura).

Cierre: De acuerdo a Servi (citado por Pestana, s/f: 28), este es un momento de ordenación y síntesis de lo aprendido, que debe contemplar elementos de comparación, asociación, abstracción y generalización de los conocimientos impartidos”. En este punto se establecen las conclusiones, se genera el cierre de esta secuencia de aprendizaje y se plantean actividades o ejercicios tendientes a reforzar lo aprendido que el estudiante podrá realizar en su casa o en la próxima sesión de clase. Durante este momento los estudiantes consolidan lo aprendido, asimilando y localizando la atención hacia los puntos más relevantes (Pestana, s/f: 29).

El feedback-feedback y el reforzamiento positivo continúan siendo de vital importancia en este punto, pues permiten al docente verificar el cumplimiento de los objetivos y aclarar las dudas que hayan podido quedar en el estudiante, así como estimular a la audiencia por los logros obtenidos.

La experiencia nos ha indicado que la observación de estos tres momentos en el desarrollo de una sesión de clase conduce a resultados altamente eficaces. A continuación haremos referencia a los modelos instruccionales que, basados en las nuevas teorías de aprendizaje, permiten estructurar una clase de manera más completa.

2.4.- Modelos Instruccionales

Para la realización de este trabajo se seleccionó la metodología Instrucciona, estos modelos son estrategias cuyas estructuras permiten orientar la enseñanza o el aprendizaje en base a los objetivos del programa, permitiendo al docente planificar las clases articulando y fundamentando los objetivos, y a su vez estimular a los participantes a resolver problemas, proponer actividades y evaluar los resultados. El modelo Instrucciona a utilizar es este programa es el Modelo Inductivo.

2.5.-Modelo Inductivo

Consiste en establecer enunciados universales ciertos, a partir de la experiencia, esto es, ascender lógicamente a través del conocimiento científico, desde la observación de los fenómenos o hechos de la realidad, el cual consiste en: Desarrollar pensamientos crítico y de nivel superior para contenidos específicos:

Los alumnos construyen su propia comprensión del mundo y aumenta la motivación.

2.6.- Fases de planificación

- Identificar temas (conceptos, principios, generalizaciones o normas)
- Metas de contenido (objetivos de aprendizaje)
- Desarrollo del pensamiento de nivel superior y del pensamiento crítico (que los alumnos observen, busquen patrones, comparen, generalicen, predigan y expliquen) Seleccionando ejemplos.

Implementación:

Introducción: El docente le dice a los alumnos que va a presentarles algunos ejemplos y que su tarea es encontrar patrones y diferencias en ellos.

Final abierto: El docente presenta los ejemplos y les pide a los alumnos que observen, describan y comparen. Todas las respuestas son aceptables.

Convergencia: El docente reduce el espectro de respuestas de los alumnos y los lleva a identificar verbalmente las relaciones o las características.

Cierre: Los estudiantes identifican el concepto por sus características, o pueden establecer el principio, la generalización o la regla.

Aplicación: Los estudiantes aplican el principio, generalización o regla en el mundo real para que el tema se vuelva significativo. Incluye trabajos para hacer en el aula o tareas para hacer en casa.

2.7.- Modelo de Enseñanza Directa

- Puede ser usada tanto para enseñar conceptos como habilidades
- El docente es centro de la enseñanza
- El docente asume la responsabilidad de estructurar el contenido o la habilidad, explicando claramente los objetivos y contenidos, dando oportunidades para practicar, y ofreciendo retroalimentación

2.8.- Modelo de Indagación

- Desarrolla habilidades del pensamiento de nivel superior y crítico
- Enseña a los alumnos cómo investigar problemas y responder preguntas basándose en hechos.
- Debe existir un clima en que los alumnos se sientan libres de asumir riesgos, expresar sus ideas, ofrecer sus conclusiones, conjeturas y evidencias sin tener miedo a las críticas

Implementación:

- Presentar la pregunta o el problema: La pregunta puede surgir espontáneamente de una discusión en una clase. El docente debe anotar el problema en un pizarrón o mostrarlo en una lámina, y luego verificar que los alumnos comprendan el lenguaje y los conceptos.
- Formular hipótesis: Los estudiantes formulan hipótesis al proporcionar respuestas tentativas. Todas las ideas deben ser aceptadas y puestas en una lista. Luego se pide a los alumnos que determinen cuáles son relevantes. Deben ser claros para saber qué variables controlar y cómo recolectar los datos.
- Recolectar datos: Las hipótesis se usan para guiar el proceso.
- Presentación de datos: Los estudiantes presentan sus resultados y discuten las técnicas empleadas. Se pueden usar gráficos y tablas.

- **Analizar los datos:** Los estudiantes evalúan sus hipótesis basándose en datos. Se debe cuidar de no describir las hipótesis como correctas o incorrectas, para no incomodar a quien la propuso.
- **Generalizar:** Los alumnos generalizan (si es posible) sobre los resultados basándose en datos. Pueden aparecer nuevas preguntas, produciendo nuevos problemas para la indagación.

2.9.- Modelo de Aprendizaje Cooperativo

- **Compromete a los alumnos a trabajar en colaboración para alcanzar metas comunes, proporcionar liderazgo y experiencias en la toma de decisiones en grupo. Da la oportunidad de interactuar y aprender con estudiantes de diferentes ámbitos culturales**
- **Desarrolla habilidades que tienen que ver con las relaciones humanas: metas grupales, responsabilidad individual, igualdad de oportunidades para el logro del éxito**
- **Pruebas: Deben evaluar adecuadamente conceptos y habilidades importantes.**
- **Reconocimiento de logros: Los resultados de las pruebas son integrados a sistemas de puntaje basados en puntos de superación.**

Los modelos expuestos presentan características que se adaptan a las diversas Unidades de contenido del programa de asignatura, por lo que serán aplicados de manera simultánea o única en dichos modelos a fin de dar cumplimiento eficaz a los objetivos planteados en cada uno de ellos. Dicha aplicación en cuanto a las Unidades de contenido se detalla en la propuesta presentada en el próximo capítulo.

De los modelos considerados en las estrategias metodológicas, existen algunos que están orientados en atención a las actividades realizadas por los estudiantes, como es el método activo, donde el docente promueve el saber, y

enseña a sus estudiantes de cómo aprender a tomar decisiones, centrándose en la participación de los estudiantes en cada una de las actividades propuestas en el aula, quedando el docente como guía del proceso, además de proponer objetivos y planificar con todo el grupo; de esta manera pone en práctica la autoevaluación y la co-evaluación estimulando el conocimiento y el aprendizaje. Programa PAD, *Estrategias didácticas para el docente universitario* (2008: 33)

2.10.- Estrategias de Aprendizaje

De forma general, la importancia de las estrategias de aprendizaje viene dada por el hecho de que engloban aquellos recursos cognitivos que utiliza el estudiante cuando se enfrenta al aprendizaje, pero, cuando se hace referencia a este concepto no sólo se observa la vertiente cognitiva del aprendizaje, sino que va más allá de los aspectos considerados estrictamente cognitivos, para incorporar elementos vinculados tanto con la disposición y motivación del estudiante, así como con las actividades de planificación, dirección y control que el participante pone en marcha cuando afronta el aprendizaje. Por tanto, hablar de estrategias suele ser sinónimo de cómo aprender. Todo este proceso constituye elementos que forman parte del funcionamiento estratégico, calidad y que garantizan la realización de aprendizajes altamente significativos.

Entre las estrategias de aprendizaje tenemos: los mapas conceptuales descritos anteriormente y los mapas mentales vistos como una herramienta que permite la comprensión, organización y representación de la información, con el propósito de facilitar los procesos de aprendizaje, administración y planeación organizacional, así como la toma de decisiones; lo que nos permite representar nuestras ideas utilizando de manera armónica las funciones cognitivas de los hemisferios cerebrales.

3.- Supuestos Teóricos de las Competencias.

Las definiciones de Competencia constituyen una verdadera amalgama de supuestos conceptuales enfocados en distintos patrones de ideas que van desde consideraciones tales como: Spencer y Spencer (1993): "una característica subyacente de un individuo, que está causalmente relacionada con un rendimiento efectivo o superior en una situación o trabajo, definido en términos de un criterio" (p. 9).

Rodríguez y Feliú (1996) las definen como "Conjuntos de conocimientos, habilidades, disposiciones y conductas que posee una persona, que le permiten la realización exitosa de una actividad".

Ansorena Cao (1996) plantea: "Una habilidad o atributo personal de la conducta de un sujeto, que puede definirse como característica de su comportamiento, y, bajo la cual, el comportamiento orientado a la tarea puede clasificarse de forma lógica y fiable." (p. 76)

Guion (citado en Spencer y Spencer) las define como "Características subyacentes de las personas que indican formas de comportarse o pensar, generalizables de una situación a otra, y que se mantienen durante un tiempo razonablemente largo"

Woodruffe (1993) las plantea como "Una dimensión de conductas abiertas y manifiestas, que le permiten a una persona rendir eficientemente".

Finalmente, Boyatzis (Woodruffe, 1993) señala que son: "conjuntos de patrones de conducta, que la persona debe llevar a un cargo para rendir eficientemente en sus tareas y funciones".

Del análisis de estas definiciones puede concluirse que las Competencias:

1. Son características permanentes de la persona,
2. Se ponen de manifiesto cuando se ejecuta una tarea o se realiza un trabajo,

3. Están relacionadas con la ejecución exitosa en una actividad, sea laboral o de otra índole.
4. Tienen una relación causal con el rendimiento laboral, es decir, no están solamente asociadas con el éxito, sino que se asume que realmente lo causan.
5. Pueden ser generalizables a más de una actividad.

Probablemente una fuente de confusión con respecto a las Competencias, es que son entidades más amplias y difusas que los constructos psicológicos tradicionales. De hecho, las Competencias combinan en sí, algo que los constructos psicológicos tienden a separar (a sabiendas de la artificialidad de la separación): lo cognoscitivo (conocimientos y habilidades), lo afectivo (motivaciones, actitudes, rasgos de personalidad), lo psicomotriz o conductual (hábitos, destrezas) y lo psicofísico o psicofisiológico (por ejemplo, visión estroboscópica o de colores).

Una Competencia es lo que hace que la persona sea, valga la redundancia, "competente" para realizar un trabajo o una actividad y exitoso en la misma, lo que puede significar la conjunción de conocimientos, habilidades, disposiciones y conductas específicas. Si falla alguno de esos aspectos, y el mismo se requiere para lograr algo, ya no se es "competente".

Es lo que Lawshe y Balma (1966) planteaban hace muchos años como: a) La potencialidad para aprender a realizar un trabajo, b) La capacidad real, actual, para llevar a cabo el trabajo, c) La disposición para realizarlo, es decir, su motivación o su interés. Estos tres aspectos se complementan, ya que es posible, que alguien tenga los conocimientos para hacer el trabajo, pero no lo desee hacer; o que tenga el deseo de realizarlo, pero no sepa cómo hacerlo; o no sepa como hacerlo, pero esté dispuesto a aprender y tenga las condiciones de hacerlo.

La misma concepción de las Competencias, con su carácter multidimensional, hace que sean complejas, por lo que se requiere analizar cómo

están conformadas. Spencer y Spencer consideran, que las Competencias están compuestas de características que incluyen: motivaciones, rasgos psicofísicos (agudeza visual y tiempo de reacción, por ejemplo) y formas de comportamiento, autoconcepto, conocimientos, destrezas manuales (skills) y destrezas mentales o cognitivas. Mientras que Boyatzis plantea que una competencia puede ser "una motivación, un rasgo, una destreza, la autoimagen, la percepción de su rol social, o un conjunto de conocimientos que se utilizan para el trabajo".

3.1.- Educación basada en competencias

De acuerdo a Romero (2005; 11), las competencias se refieren "a la capacidad de la persona para dominar tareas específicas que le permitan solucionar las problemáticas que le plantea la vida cotidiana". Así visto, conducen directamente hacia una aplicación práctica del conocimiento.

Las competencias serán estructuradas, en concordancia con lo expresado por Cejas Martínez (s/f; p.3), en función de una combinación en la aplicación de los conocimientos: El Saber qué, El Saber Hacer y el Saber Ser. En tal sentido, hemos podido establecer vínculos directos con los contenidos a desarrollar en el sentido de que se trata del aprendizaje y comprensión de hechos o conceptos (contenidos conceptuales), procedimientos (contenidos procedimentales) y actitudes (contenidos actitudinales). Así visto, las competencias en su redacción deberán contemplar lo que se debe saber, cómo se debe aplicar o desarrollar y su impacto en el entorno o ambiente en función de la construcción de un saber total u holístico.

Lo descrito respecto a las características de la asignatura *el Teatro y el Diseño Gráfico como comunicación visual* pone de manifiesto varias realidades:

Se trata de una asignatura que integra las Artes Escénicas y el Diseño Gráfico cuya finalidad es preparar al estudiante a fin de que su inserción en el mundo profesional y en los sectores productivos se efectúe de la manera más eficiente posible.

El carácter teórico-práctico indica la necesidad de hacer énfasis en aspectos finales de la ejecución de proyectos promocionales, para lo cual es pertinente establecer, no sólo conocimientos, sino habilidades a ser desarrolladas por los estudiantes, a fin de que su desempeño sea idóneo e integrado en el área de las artes escénicas.

La formación por competencias, además, toma en cuenta las experiencias formales e informales desarrolladas por los estudiantes en busca de una autonomía intelectual (Bastidas, 2007, 24). Ello se articula con el deber ser del diseño gráfico descrito por Walter Gropius durante su paso por la Escuela Bauhaus (un hito en la historia del diseño gráfico) en su afirmación de que un diseñador es aquella persona que percibe los cambios que se manifiestan en su entorno y los materializa en propuestas visuales.

4.- Fundamentos del Diseño Gráfico.

4.1.- Principios básicos del Diseño Gráfico,

Haciendo referencia sobre los principios del diseño gráfico Wong (1998), considera que: “el diseño gráfico es un proceso de creación visual con un propósito, (...), a diferencia de la pintura y la escultura, que son la realización de las visiones personales de un artista” (p38). A partir de esta premisa se pueden identificar en el diseño gráfico, campos específicos que cubren distintas exigencias prácticas.

Del mismo modo, se le adjudica al diseño gráfico, el medio de que precisa la comunicación visual, para la integración de las comunicaciones en un concepto espacio-temporal y no solo espacial, al respecto Costa (1996) señala: “es la comunicación la que determina las necesidades y estas las que definen los

criterios y las estrategias, así como los canales y los soportes que habrán de vehicular a través del diseño” (p196).

En tal sentido se distinguen como herramientas operativas en el desarrollo de la propuesta grafica a la tipografía, la retícula, como a la sumatoria de los criterios que conforman a la composición visual, elementos propios para el desarrollo de diversidad de materiales impresos.

4.2.- Definición, función y partes de un Catálogo El Catálogo es una muestra del patrimonio referencial de los servicios o productos que ofrecen en un momento determinado una empresa o institución. Estos tiene por finalidad, listar de forma adecuada las características expresas que permitan vincular al ente con los usuarios que así lo requieran, esperando contribuir a la difusión y promoción de los servicios o artículos disponibles. De tal manera, podría decirse que un catálogo suele definirse como la ordenación de la totalidad o de una parte de los datos de una información o tema, estableciendo unas categorías previas.

Al respecto Fabris, G. (1973) explica: “Los catálogos son publicaciones que ofrecen información de los productos o servicios de una empresa y sus características. Se utilizan para promocionar o hacer publicidad de una empresa, producto o servicio”. (p.20).

Los catálogos por su etimología significa; listar, registro, memoria o inventario de personas, cosas o sucesos puestos en orden y siguiendo determinado método. Al hablar del catálogo, se debe señalar que éste al igual que el diseño gráfico se consolida y pasa a ser parte de la dinámica social del ser humano, a partir del surgimiento de los sistemas de impresión, aunado al vertiginoso impulso de la revolución industrial. En el caso específico del catálogo dirigido al teatro, este implica el diseño de un impreso que en síntesis corresponda a la argumentación escénica.

5.- El Teatro y el Diseño Gráfico como Medios de Comunicación Visual.

Tanto en el área de diseño como en las artes escénicas se proyectar e interpretar los fenómenos visuales mediante la expresión corporal y las imágenes visuales, siendo esta, una representación de aquello que está presente o que conocemos mediante la experiencia de la realidad, es decir, que la imagen se origina cuando los sentidos perciben el mundo exterior, otorgándole un significado determinado; a este proceso le llamamos visualizar.

¿Se puede definir lo que se entiende por "comunicación visual"? tal como lo describe Bruno Munari (1968) "Prácticamente es todo lo que ven nuestros ojos; una nube, una flor, un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una libélula, un telegrama como tal (excluyendo su contenido), una bandera".

Imágenes que, como todas las demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes. Con todo, entre tantos mensajes que pasan delante de nuestros ojos, se puede proceder al menos a dos distinciones: la comunicación puede ser intencional o casual. La nube es una comunicación visual casual, ya que al pasar por el cielo no tiene intención alguna de advertirme que se acerca el temporal. En cambio es una comunicación intencional aquella serie de nubecitas de humo que hacían los indios para comunicar, por medio de un código preciso, una información precisa.

Una comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe, ya como mensaje científico o estético, o como otra cosa. En cambio una comunicación intencional debería ser recibida en el pleno significado querido en la intención del emisor.

En base a estos postulamos observamos que el estudiante es el actor principal, diestro para desarrollar la capacidad de aprender a aprehender, de crear estrategias de aprendizaje en forma continua y perenne, permitiéndole que a través de su vida

académica y profesional tenga la motivación y la necesidad de auto-conducirse en el aprendizaje constante, con el fin de que sea aplicado y valorado en situaciones o problemas de la realidad en diferentes niveles de exigencia, de esta manera lograr la construcción de nuevos conocimientos.

5.1 Fundamentos de la Composición Visual

Existen libros de carácter divulgativo que reúnen, los aspectos de la composición, como el de Frederick Malins, *Para entender la pintura*; el de T. W. Ward, *Composición y perspectiva*; el de J. de Sagaró, *Composición artística*; el de Amalia Polleri, *El lenguaje gráfico-plástico*; y otros muchos que tienen en común el haber sido concebidos a la elucubración o a la crítica, carecen incluso de reseñas bibliográficas, pero tienen la virtud estimable, frente a las obras de prestigio, de su completa ausencia de *ideología*. Así, se limitan a constatar aquellos aspectos de la organización formal que nadie se atreve a discutir por evidentes, dejando fuera cualquier otro que pudiera suscitar controversia.

Entre los autores que bien sentaron bases disciplinares o bien actualizaron, con una interpretación moderna, destaca principalmente la figura de Arnheim, por haber profundizado en estos principios (*Arte y percepción visual*).

5.1.1.- Algunos principios de composición

Parte del axioma de que «todo esquema estimulador tiende a ser visto de manera tal que la estructura resultante sea tan sencilla como lo permitan las condiciones dadas» (Arnheim, R., *Arte y percepción visual*, p. 70). Por tanto, cuando el artifice del esquema estimulador no es el azar sino la mano de un artista, podemos suponer que éste se ha ocupado de de ver y comprender el montaje de una obra mediante el empleo deliberado de estructuras sencillas, generalmente equilibradas.

Dentro de los requerimientos superiores del estilo y del *isomorfismo*. El estilo representa una unidad de concepción que, en el artista maduro, contribuye a

simplificar los recursos a la vez que enriquece los enunciados, mientras que el *isomorfismo* vela por garantizar la máxima correspondencia entre forma y significado, para reforzar el valor de simplicidad de la imagen propuesta.

Desmenuzando completamente la imagen en sus unidades mínimas no haríamos justicia al cuadro ni tampoco a nuestra forma de percibirlo, que se basa en conjuntos ampliamente reconocibles, eludiendo la tarea de recomponer el todo por sus partes. La tarea de analizar la composición de una obra debe comenzar, por tanto, con la pregunta: «¿qué es lo que hace a este conjunto singular y reconocible?»; aunque la respuesta, probablemente, no se encuentre en ningún manual de composición.

Dado que prácticamente todos los elementos de la plástica pueden influir en lo que, de un modo a veces impreciso, llamamos *composición*, que recoge los factores principales de *organización formal*, en una lectura bidimensional o proyectiva de la composición. La lectura tridimensional u *objetiva* (en la que influyen de modo determinante la perspectiva y el claroscuro).

6.- El Teatro.

El **teatro** (del griego θέατρον *theatrón* 'lugar para contemplar') es la rama del arte escénico relacionada con la actuación, que representa historias frente a una audiencia usando una combinación de discurso, gestos, escenografía, música, sonido y espectáculo. Es también el género literario que comprende las obras concebidas para un escenario, ante un público.

La dramática constituye uno de los principales géneros literarios. De todos modos, las obras teatrales están concebidas para ser representadas, y cualquier lectura personal no es más que un ejercicio incompleto, ya que hemos de prescindir de elementos tales como la música, la iluminación, el movimiento de los actores.

6.1.- Características del género dramático

Así, este género literario cuenta con las siguientes características básicas:

- Los autores dramáticos deben contar una historia en un lapso de tiempo bastante limitado, con lo que no se pueden permitir demoras innecesarias.
- El hilo argumental debe captar la atención del público durante toda la representación. El recurso fundamental para conseguirlo consiste en establecer, cada cierto tiempo, un momento culminante o *clímax* que vaya encaminando la historia hacia el desenlace.
- El teatro es una mezcla de recursos lingüísticos y espectaculares, o lo que es lo mismo, el texto literario se suma, como un elemento más, a los elementos escénicos pertinentes para conseguir un espectáculo completo.
- Aunque podamos leer una obra de teatro, los personajes que intervienen en ella han sido concebidos por el autor para ser encarnados por actores sobre un escenario.
- La acción se ve determinada por el diálogo y, a través de él, se establece el conflicto central de la obra.
- El autor queda oculto detrás del argumento y los personajes. Si leemos una obra teatral, observaremos que de vez en cuando aparecen indicaciones sobre cómo debe ser el escenario o cómo deben actuar los personajes. Estas instrucciones se denominan *acotaciones*. Por lo demás, los sentimientos del autor, sus ideas y opiniones se encuentran diluidos en la amalgama de personajes y ambientes que forman una obra de teatro.

A partir de estas características generales, los elementos que otorgan personalidad propia a este género son los siguientes:

6.1.1 Acción

Son todos los acontecimientos que suceden en escena durante la representación relacionados con la actuación y las situaciones que afectan a los personajes. Dicho de otro modo, la acción es el argumento que se desarrolla ante nuestros ojos cuando asistimos a una representación teatral. Este argumento suele estar dividido en actos o partes (también denominados *jornadas*).

6.1.2 Personajes

Son quienes llevan a cabo la acción dramática a través del diálogo. Debido a las limitaciones espacio-temporales de una obra teatral, es difícil que podamos asistir a una caracterización psicológica profunda de todos los personajes, por lo que sólo son analizados con detenimiento los protagonistas. Los personajes se suelen valer de la mímica o los gestos como complemento al discurso. Estas expresiones fisonómicas o gestos suelen obedecer a las acotaciones del autor, aunque en algunas representaciones es el director de escenografía el que dicta los movimientos de los actores, en ocasiones, de manera distinta a las acotaciones.

6.1.3 Tensión dramática

Es la reacción que se produce en el espectador ante los acontecimientos que están ocurriendo en la obra. Los autores buscan el interés del público mediante la inclusión de momentos culminantes al final de cada acto, lo cual contribuye a que se mantenga la atención hasta el desenlace. La tensión dramática pone en juego recursos como el avance rápido de la acción justo después de la presentación, de modo que se pone inmediatamente en marcha el conflicto; momentos que van retardando el desenlace, con lo que el interés aumenta, y el denominado anticlímax, cuando el conflicto que presenta la acción llega a un desenlace inesperado o no previsto.

6.1.4 Tiempo

No es fácil el tratamiento del tiempo en una obra dramática, ya que ésta se desarrolla ante los ojos del espectador y las posibilidades que ofrece una novela, por ejemplo, son prácticamente infinitas en comparación con una obra teatral. Hemos de tener en cuenta que, por un lado, está el tiempo de la representación, es decir, lo que dura la obra teatral (dos o tres horas, habitualmente). En ese tiempo se debe desarrollar una acción determinada, que puede durar lo mismo que la representación, o más, con lo que los personajes deberán hacer referencia al tiempo que transcurre (prolepsis), denominado tiempo aludido. Así, hemos de diferenciar entre tiempo de la representación, tiempo de la acción y tiempo aludido.

6.1.5 Diálogo

Las conversaciones que los personajes mantienen entre sí hacen que la acción avance. Estas conversaciones se pueden producir entre dos o más personajes. En algún momento, un personaje, apartándose del resto o desviando su mirada, puede hacer un comentario en voz alta, destinado al público, que no es oído por el resto de personajes. Este recurso se denomina *aparte*. Mediante los *apartes* los personajes realizan reflexiones en voz alta, hacen comentarios malintencionados o declaran un pensamiento que puede ser de utilidad para el desarrollo de la acción. La finalidad de los *apartes* es la de informar al público.

6.1.6 Acotación

Se trata de aclaraciones que el autor de la obra teatral realiza sobre cómo debe ser el decorado, cómo se tienen que mover los personajes, qué gestos deben hacer. Son orientaciones que intentan clarificar la comprensión de la obra, por lo cual, aunque aparezcan ante nuestros ojos cuando leemos una obra dramática (normalmente entre paréntesis o con letra cursiva), no pueden ser pronunciadas durante una representación.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de Investigación

La investigación propuesta se considera dentro de la formulación de un proyecto factible, enmarcada dentro de un enfoque cualitativo, debido a que hace énfasis en la interpretación y descripción de datos obtenidos de la realidad. De acuerdo a la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006) se define como:

El proyecto factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organización de grupos sociales, puede referirse a programas, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (p: 16).

El proyecto factible consistió en proponer el diseño de un programa de asignatura por competencia que contempla los Fundamentos del Diseño Gráfico aplicados a las Artes Escénicas, enmarcados en la concepción educativa - formativa de los estudiantes como centro del proceso de enseñanza- aprendizaje, permitiendo una nueva propuesta, para el enriquecimiento de conocimientos de los estudiantes del tercer año de la licenciatura en las Artes Escénicas de la Universidad de Los Andes.

Mediante este proyecto se utilizó la investigación de campo, con un carácter descriptivo, debido a que mediante la nueva propuesta de diseño de asignatura se establece un contacto directo con los estudiantes y docentes encuestados de la escuela de actuación. Según Arias (2006.p:31) la investigación de campo consiste:

“En recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o

controlar variable alguna, es decir el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes”

El diseño de la investigación consiste en la interpretación y descripción de datos o problemas extraídos de la realidad, de acuerdo a esta investigación se tomó en cuenta cada uno de las fases metodológicas para interpretar y ampliar resultados que sustentaron la propuesta. Según Arias (2006, p:24) la investigación descriptiva consiste en:

“la caracterización de los hechos, fenómenos, individuos o grupos, con el fin de establecer su estructura o comportamiento”

Propuesta Metodológica

Para la realización de este trabajo se utilizará la metodología de Hurtado (2002), dadas las características de la investigación, se incorporan a las fases que conforman una investigación proyectiva, la cual comprende tres fases: la fase I diagnóstico, fase II factibilidad y fase III diseño de proyecto, las cuales se describen a continuación según el objeto de estudio:

Fases de la Investigación

Fase I, Diagnóstico: Consiste en hacer un diagnóstico para verificar si los estudiantes logran fusionar el diseño con las artes escénicas, en la aplicación de piezas gráficas, se consideraron las siguientes acciones en esta fase:

1- Identificación del problema: Se utilizaron instrumentos como las entrevistas a docentes y estudiantes para detectar las debilidades de la carrera y la necesidad de incrementar una asignatura en el nuevo programa de la unidad curricular.

2- Recolección y procesamiento de la información: Aquí se analizarán los datos obtenidos de las encuestas, referentes a la incorporación del programa de la nueva unidad curricular del Diseño Gráfico aplicados a las Artes Escénicas.

3- Registros de las observaciones e interpretaciones: Este punto trata de los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos (entrevistas aplicados al personal docente y estudiantes de la escuela de actuación)

4- Elaboración de un plan que ayudó a la organización y recolección de información.

Fase II, Factibilidad: Esta fase trata de las diferentes alternativas reales de ejecutar propuesta, esta fase contempla el estudio de mercado, estudio técnico, estudio Financiero, también se refiere a la disponibilidad de los recursos necesarios para desarrollar la propuesta, tales como:

- 1- Recursos institucionales el cual describe los organismos oficiales o privados donde se realiza la investigación
- 2- Recursos Materiales, esta trata sobre los materiales que se requieren para la investigación, tales como las fuentes de información secundaria, primaria y otros.
- 3- Recursos Económicos, trata sobre el rendimiento de presupuesto requerido para el desarrollo del estudio, indicando el costo de los equipos, materiales y suministros, entre otros.

Fase III, Diseño del Plan: Esta fase consiste en la propuesta de un programa de unidad curricular del Diseño Gráfico aplicados a las Artes Escénicas, que estará ubicada en el tercer año de actuación, que consta de dos talleres de 8 horas semanales cuya finalidad es la de fusionar el diseño gráfico y las artes escénicas, como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO

Entrevistas

Las siguientes preguntas están dirigidas a la población estudiantil y profesorado de la escuela de teatro de la facultad de artes visual y diseño de la Universidad de los Andes de la Facultad de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Universidad de los Andes. En su pensum de estudio reposan varias materias optativas en relación con el teatro, específicamente en la escuela artes visuales y diseño; a continuación se presentará un cuadro comparativo entre profesores y estudiantes:

Cuadro 1:

Profesores	Estudiantes
Pregunta 1: ¿Cree usted que son necesarias estas materias optativas en esa escuela?	Pregunta 1: ¿Cree usted que son necesarias estas materias optativas en esa escuela?
<p>IC. 1: Si, son necesarias, aunque no deberían darla como optativas, sino como parte del pensum de estudio, como la integración de todas las áreas, donde el diseño se apoye en el teatro, en relación a la escenografía, vestuario y la aplicación del campo de las artes.</p> <p>IC. 2: Por supuesto que es muy importante de hecho nosotros tenemos una materia que se llama diseño teatral, esta materia esta ubicada en el primer año, en la nueva reforma curricular que viene para la universidad, ya tenemos listo el papel de trabajo del futuro diseño de la facultad de arte que no existe y que hay que armar en este diseño. Allí vamos a funcionar como una especie de ciclo básico de 3 años donde los estudiantes se les obliga a iniciar su vida profesional como músicos, como diseñadores y como actores, pero tienen que relacionarse con las otras carreras, es decir que un actor tiene que ser integral tiene que pasar por la escuela de música, de las artes plásticas, de danza, artes visuales y por artes escénicas.</p> <p>IC. 3: Me parece imprescindible para los estudiantes de artes escénicas, como</p>	<p>IC.1: Por supuesto, porque nosotros también trabajamos diseño teatral, entonces nos interesaría mucho las materias que dan color y todo ese tipo de cosas para que nos sirvan y poder realizar un diseño teatral.</p> <p>IC. 2: Si, yo creo que a todos también nos interesa, poder sacar una especialización en algo que tenga que ver con lo que hacemos, en algo que siempre nos haya gustado hacer aparte de lo que estamos ejerciendo.</p> <p>IC. 3: Yo creo que es una base fundamental en nuestra carrera, porque a través de ella podemos, como bien mencionaste, diseñar afiches, nuestro propio vestuario, la escenografía que también es muy importante en una obra, el ámbito de esa materia optativa sería sumamente fundamental para todos nosotros, también estamos estudiando la materia de actuación, entre esa y muchas mas, como performance e iluminación, que también son base en la carrera de actuación.</p>

<p>componente esencial, para que ellos en primer lugar, manejen las herramientas de diseño, porque gran parte del teatro referente a lo visual se compone de lo que es el vestuario, la escenografía, la iluminación, para trabajar en eso debe haber manejo del color, teoría del color, de la forma. También porque el diseño grafico aplica una tecnología en la cual yo creo que un diseñador de vestuario para teatro y cine tiene que manejar, lo cual es imprescindible en esta época.</p>	
<p>Cuadro 2:</p>	
<p>Profesores</p>	<p>Estudiantes</p>
<p>Pregunta 2: ¿Que relación ves entre el teatro y el diseño grafico?</p>	<p>Pregunta 2: ¿Que relación ves entre el teatro y el diseño grafico?</p>
<p>IC. 1: Yo creo que el diseño gráfico de alguna manera esta relacionada con todas las áreas, y aun mas si las áreas son artísticas, el diseño grafico es un área muy amplia, no solo desde el punto de vista del cartel, que tiene que resumir el contenido de la esencia de la obra, no es sencillo enseñar a realizar el cartel, el programa, el afiche, o el pendón para un espectáculo, porque ese pendón tiene que recoger la esencia del espectáculo, tu para poder recoger la esencia del espectáculo, tienes que entender el espectáculo, tienes que participar en el; no puedes agarrar una foto y arbitrariamente colocarla hay o un dibujo, porque te gusto, o porque en algún momento te inspiraste 5 minutos cuando viste la obra.</p> <p>IC. 2: La relación que tiene estas dos áreas del conocimiento y sus contenidos generales, habría que revisarlo, el diseño grafico aplicado a la parte teatral se relacionaría mediante el sistema promocional de las obras, y se le enseñaran a los alumnos los diseños del cartel aplicado a la parte teatral, el afiche, un programa de mano, el material POP, en este sentido se relacionan estas materias.</p> <p>IC. 3: Creo que debería tener un intermedio en donde la cátedra, la materia o el área que se establezca tenga la posibilidad de ser abordada por un futuro diseñador grafico o por un futuro actor para que pueda tener la oportunidad de un espacio en donde ambos compartan.</p>	<p>IC. 1: Por supuesto, lo que es la puesta en escena o cuando hacemos algún performace en un ambiente abierto, o promocionamos una obra teatral, si obviamente tenemos mucho en común.</p> <p>IC. 2: Pienso que si existe relación, ya que cuando hacemos una actuación, tenemos que ambientar el espacio, y dar a conocer al público la obra, entonces es cuando acudimos al diseño gráfico para poder realizar todo lo que tiene que ver con lo escenográfico y promocional de la obra teatral.</p> <p>IC. 3: Tengo entendido que el diseño gráfico trata de la realización de trabajos promocionales, entonces si el teatro requiere de este tipo de diseños gráficos, si existe una relación, lo cual es necesario e imprescindible para nuestro trabajo, tener el conocimiento del diseño gráfico donde se relacionan ambas áreas artísticas.</p>

Discusión de la pregunta N° 1

Profesores: En relación a ésta pregunta, los tres profesores encuestados coincidieron en la necesidad de incrementar una materia optativa, sin embargo, hubo otra opinión que discurre sobre esta opinión y expuso que lo ideal era introducirla como materia perteneciente al pensum de estudio, y otro manifestó que ya existía una materia llamada diseño de teatro.

Concluyendo que las tres opiniones de los profesores coinciden en la necesidad de incrementar la asignatura como complemento en el área de conocimiento de las artes escénicas.

Estudiantes: De la misma manera, los estudiantes expresaron la necesidad de ver esta materia como complemento de la carrera, considerándola como base fundamental, ya que de esta manera sus conocimientos se enriquecerán obteniendo una formación más integral.

Discusión de la pregunta N° 2

Profesores: observamos que los profesores coinciden en sus opiniones, aclaran la relación que se da en estas dos áreas artísticas, ya que una se complementa con la otra, además la necesidad que tiene la una de la otra y que tanto el diseñador gráfico como el actor de una obra teatral tienen la misma capacidad de afrontar y resolver problemas de diseño.

Estudiantes: Existe una amplia conciencia sobre lo que es el diseño gráfico, las respuestas emitidas por este pequeño grupo encuestado, coincidieron en la relación que existe entre ambas áreas artísticas, lo que determina y reafirma la necesidad de obtener conocimiento en el campo del diseño gráfico

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

Teatro y Diseño Gráfico como Comunicación Visual

Contenidos del Programa de la Unidad Curricular Optativa Propuesta

Introducción a la Asignatura

El Teatro y el Diseño Gráfico como áreas integradoras en la comunicación visual, está planteada como una asignatura básica que deben cursar los estudiantes de las Artes Escénicas de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes. En esta materia se pretende lograr que los alumnos integren los conocimientos adquiridos de diseño con las artes escénicas, con la finalidad de desarrollar la comunicación a través de un lenguaje gráfico.

Dentro de la estructura de esta asignatura se centra la importancia de la significación de los elementos básicos del diseño como son: el color, tono, línea, textura, proporción, además del poder expresivo de las técnicas visuales y el contexto de los medios como soporte en la toma de decisiones.

Indaga métodos de composición y diseño incorporando la diversidad estructural e involucra las capacidades humanas a nivel creativo mediante la recepción de mensajes a través del sondeo de la experiencia visual.

El carácter de esta asignatura tiene como modalidad el taller, por consiguiente es de carácter presencial y su estructura es teórico-práctica.

Se busca que el alumno desarrolle las competencias establecidas en esta área tales como:

- Crear composiciones a partir de las leyes y teorías de la percepción visual.
- Elaborar síntesis gráficas teniendo en cuenta los fundamentos de la forma.
- Generar identidad visual tomando en cuenta las leyes de la composición, el espacio formato y la retícula básica. Para proporcionar la búsqueda creativa de

soluciones gráficas, no basadas en estereotipos, pero si estimular la capacidad crítica y de análisis previa a la concepción de un proyecto gráfico. Para finalmente ayudar a la formación de un profesional integral de las artes escénicas en el diseño gráfico.

Según la asignatura, esta amerita: el programa propuesto de un docente o facilitador con conocimientos amplios y demostrables, así mismo de un espacio dotado de mobiliario idóneo para el trabajo de taller (mesones, sillas cómodas y estanterías), sistema de iluminación adaptable a cada área de trabajo; deberá estar provisto de herramientas de trabajo tales como: mesa de luz, equipo de proyección, audiovisual y herramientas para el desarrollo práctico de los ejercicios de cada unidad.

Propuesta del Nuevo Proyecto de Asignatura Optativa

Proyecto de Asignatura: el Teatro y el Diseño Gráfico como comunicación visual

Duración: 16-18 semanas

Por Área: Formativa

Por Naturaleza: Teórico-practico

Proceso de Planificación: Modelo Holístico y Situacional (Táctico-operacional)

Plan: Debe tener un estudio estructural basado en los fines u objetivos. El cual se refiere en la asignatura el Teatro y el Diseño Gráfico como comunicación visual, el planteamiento de métodos para el desarrollo de conceptos e ideas que ayuden a la comprensión efectiva de la fusión entre artes escénicas y diseño gráfico el cual se dividirá en cuatro unidades:

Unidad 1: Comunicación Visual: Desarrollar habilidades sobre experiencias comunicacionales.

Unidad 2: Elementos básicos en la comunicación Gráfica Visual: Formular mensajes a partir de la comprensión de los elementos de la comunicación visual.

Unidad 3: La Imagen: Aplicar los conocimientos preceptuales de la imagen para lograr nuevas propuestas graficas.

Unidad 4: El formato: Demostrar la efectividad de los elementos gráficos en la construcción de mensajes visuales en el espacio formato.

Fundamentación Teórica

Estrategia de enseñanza: Para esta unidad se sugiere aplicar el **Modelo de Enseñanza Inductivo**, ya que este puede ser usado para desarrollar un pensamiento crítico y de nivel superior en los estudiantes. Es fundamental para inducir al estudiante en contenidos específicos de la materia y la carrera, así los estudiantes puedan desarrollar su propia comprensión del mundo y de esta manera poder aumentar su motivación ante los futuros proyectos a ejecutar. Esta unidad es una de las principales columnas vertebrales del conocimiento base que debe tener el profesional de las artes escénicas, ya que los medios promocionales es una herramienta necesaria y útil para poder hacer llegar la información mediante los signos gráficos en el espacio-formato. También es conocimiento fundamental para el avance progresivo en el programa de la materia, por ello, el estudiante debe saber manejar y aplicar este conocimiento base tanto para esta materia como para las otras del ciclo profesional. La estrategia contempla las siguientes fases:

Fases de planificación:

- 1) **Identificar temas:** El estudiante debe investigar, desarrollar y aplicar los conceptos y principios que definen todo aquello que es inherente a la comunicación visual, como instrumento útil y necesario para diseñar piezas gráficas y funcionales en las diferentes áreas del diseño gráfico. Es por ello que se desarrollará un trabajo de investigación donde el estudiante defina a través del pensamiento crítico los conceptos base de la unidad. La aclaratoria del término conceptualmente ayudará a establecer el lenguaje idóneo de profesional en el aula de clase y establecerá un mismo nivel de conocimiento en todos los estudiantes.
- 2) **Seleccionar ejemplos:** El facilitador desarrollará ejercicios de dominio cognitivo y psicomotor que permita conocer y utilizar los medios en sus

diferentes niveles y la aplicación de los elementos de las futuras piezas gráficas diseñadas en los ejercicios y proyectos de las demás unidades.

Implementación:

- 1) **Introducción:** Se introducirá la unidad haciendo énfasis en la importancia de este primer contacto a la realidad de un profesional de las artes escénicas con conocimientos de diseño gráfico. Igualmente se hará énfasis en la experiencia o fase experimental que vivirá en esta unidad como complemento fundamental del futuro conocimiento a aprender y comprender en la demás materias del pensum de estudio y que el pensamiento crítico lo irá acercando poco a poco a una formación académica-profesional integradora de mayor nivel, es importante que el estudiante internalice lo antes mencionado para que pueda asumir y resolver proyectos de diseño profesionalmente aplicados al campo del teatro.

Con la lectura de la unidad, así como los criterios de evaluación se facilitarán las guías de estudio necesarias para mantener la información a la accesible, se suministrará la bibliografía específica de la Unidad. El facilitador mostrará ejemplos visuales sobre la manera correcta de construir piezas gráficas, como proyectos editoriales, entre otros, aplicados al campo del teatro que demuestren el uso correcto de estas herramientas. De esta manera se espera que el estudiante al definir y analizar los conceptos de la unidad pueda diferenciar en el proceso de construcción de una pieza gráfica cuando y cómo debe usar cada una de ellas.

- 2) **Final abierto:** El facilitador, apoyado en las nuevas tecnologías (Video Beam, Computador, TV, etc.) impartirá las clases de forma demostrativa. Utilizará softwares profesionales de maquetación y con algunos elementos gráficos que conforma una pieza gráfica desarrollará una serie de ejemplos visuales que integren un sistema gráfico que demuestre la aplicabilidad de esta herramienta compositiva. Luego se abrirá una discusión de los experimentado para solventar cualquier duda o inquietud sobre la unidad.

3) **Convergencia:** Después de haber aclarado las dudas y despejado todas las inquietudes los alumnos deben realizar un ejercicio práctico de comprobación de lo aprendido donde puedan identificar, relacionar y comprender de forma verbal y escrita lo desarrollado en el mismo.

4) **Cierre:** En la conclusión escrita y verbal los estudiantes deben identificar los conceptos de la unidad por sus diferencias y características, o pueden establecer el principio de la herramienta como un conocimiento generalizado en su aplicación o como una regla de uso como base del proceso de diseño.

5) **Aplicación:** En el ejercicio final de la unidad los estudiantes deben aplicar los principios estructurales de una pieza gráfica con un pensamiento crítico y lógico. Esta actividad exige que el nivel de aplicabilidad se acerque en lo posible a la práctica real para que el nuevo conocimiento en la unidad se vuelva realmente un aprendizaje significativo. Estos ejercicios son para realizar en clase o para hacer en casa.

6) **La evaluación:** La evaluación es un proceso continuo ya que, por un lado, debe extenderse a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin interrupción. Por otro lado, es un proceso integral ya que debe atender a las manifestaciones de la conducta y de la personalidad del alumno. Para una valoración individual y personalizada del alumno se aplicarán diferentes medios o procedimientos tales como el seguimiento individual del alumno tanto en el aula como en la autorización o entrevistas, En este proceso se apreciarán los cambios producidos en el alumno en función de los objetivos establecidos a partir de una serie de indicadores a tener en cuenta para valorar: (Prof. Eduardo Herrera Fernández)

Competencias Educativas Formativas De La Asignatura

Competencia Macro o Universal: Comunica visualmente

Competencia General: Estructura, diseña y desarrolla mensajes funcionales a través de conceptos e ideas para ser aplicados en los diferentes medios comunicacionales.

Competencias Desarrollativas:

Reconoce el rol y la importancia del diseño gráfico en la sociedad

Utiliza las herramientas estructurales que conforman una pieza gráfica

Construir mensajes visuales

Ejecuta proyectos de comunicación visual en relación a las artes escénicas

Aplica metodologías para los procesos creativos

Crea conceptos e ideas para el diseño y estructuración de las piezas gráficas de los mensajes visuales

Evalúa la funcionalidad de las piezas graficas con pensamiento crítico

Objetivos

Objetivo General

Determinar la importancia de los procesos metodológicos usados para la creación, desarrollo de conceptos e ideas y diseño de las piezas graficas que se utilizan en los diferentes medios comunicacionales aplicados al campo del teatro.

Objetivos Específicos

1. Planificar académicamente el contenido programático, con la intención de integrar el diseño gráfico y las artes escénicas.
2. Establecer los conocimientos teóricos prácticos del diseño gráfico aplicado a las artes escénicas.
3. Ejecutar el contenido programático del diseño gráfico aplicado al campo del teatro en el tercer semestre de la carrera de las artes escénicas
4. Evaluar las diferentes actividades en el taller

5.6 Requerimientos de la Materia

Conocimientos de contenidos básicos del diseño. En tal sentido el alumno debe conocer, utilizar y aplicar los principios básicos de la composición, uso y manejo del color en sus diferentes aplicaciones y modalidades, análisis y aplicación de las formas, creación, producción y tratamiento de imágenes, conocimiento y uso del espacio formato, y dominio del dibujo. Todos ellos desde el punto de vista teórico-práctico.

NOTA: Estos conocimientos serán objeto de evaluación en cada proyecto.

Materiales

El estudiante debe traer a clase cuando sea necesario:

Instrumentos de precisión, juego de escuadras, compás, lápices de dibujo, portamina, dos (2) bolígrafos de diferentes colores (rojo y azul preferiblemente), borrador, sacapuntas, juego marcadores punta fina, medios y gruesos, negros, grises y color.

Instrumentos de corte y pegado, x-exactos, hojillas, regla de corte, soporte para cortar, pega en barra y pega UHU, cinta adhesiva (tirro y cinta transparente)

Soportes de trabajo, pliegos de papel croquis, pliegos de papel bond 24, cartulinas negra, cartón uno en kilo. Cuaderno o block personal con hojas blancas para desarrollar la memoria descriptiva de los ejercicios de cada proyecto.

Soporte digital para almacenamiento y transporte de información (pendrive, CD o DVD. Cualquier otro material que sea requerido en los proyectos (el cual será indicado en cada uno de ellos).

Normas De La Asignatura Y Criterios Generales De Evaluación

Los trabajos realizados durante el curso serán evaluados siguiendo los siguientes criterios:

Puntualidad: Los trabajos sólo serán evaluados en la fecha pautada. Sólo se exceptúan aquellos casos en los cuales el estudiante posea la debida justificación médica avalada por CAMIULA, la cual debe ser presentada oportunamente en la clase inmediata siguiente a la falta. La evaluación será continua, por lo cual se requiere la asistencia a todas las clases. La lista se pasará 15 minutos luego de

comenzada la clase, quien no haya llegado luego de ese momento podrá entrar a la clase pero estará inasistente.

Organización: Los trabajos (tanto físicos como digitales) serán presentados de manera organizada y con un alto nivel de factura. Los criterios para los trabajos digitales son los siguientes: Archivo con nombre que identifique el ejercicio, elementos dentro de la página (en caso de programas vectoriales o de maquetación), organización por carpetas, en caso de ameritarlo.

Los trabajos físicos deberán entregarse en presentaciones impecables y bien identificadas. Todos los proyectos deberán ser entregados en soporte digital (CD o DV D) una vez finalizados, Este digital no se devolverá. Los estudiantes conservan todo el derecho de autoría de los trabajos realizados, pero el profesor podrá utilizarlos como parte del portafolio docente y de la materia, como estrategia instruccional para los semestres siguientes o como banco de imágenes del portafolio de trabajos de la Facultad de Arte y promoción de la misma. Esta decisión debe ser de mutuo acuerdo con los estudiantes.

Pertinencia: Cada trabajo y/o ejercicio deberá ajustarse a los objetivos establecidos en clase. En este sentido, los trabajos digitales deberán ejecutarse con las herramientas y/o software requeridos para cada caso particular.

Criterios de evaluación.

En cada una de las entregas (ejercicios, avances, pre-entregas, entregas finales, etc.) se considerarán objeto de la mismas, por lo tanto objeto de evaluación y igualmente los siguientes aspectos: cumplimiento y logro del objetivo del ejercicio, su defensa, nivel de representación y desarrollo del lenguaje propio del alumno, defensa (con manejo de términos), presentación y lenguaje propio de las propuestas. En el programa de la asignatura, cada unidad mostrará los indicadores de logro. Ellos serán parámetros de evaluación pues permitirán medir el alcance de los objetivos.

Modalidad de Enseñanza- Aprendizaje La materia se desarrolla con modalidad mixta, teórico-taller, se divide en dos bloques semanales, de (3) horas cada uno, las cuales se administran de la siguiente manera: treinta y cinco (35) minutos de desarrollo de contenido conceptual con sesiones de Feedback, preguntas y respuestas, para aclarar dudas, quince (15) minutos de explicación de los ejercicios que se van a realizar.

Hora y cuarenta y cinco minutos de realización de actividades en clase.

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS DE LA UNIDAD CURRICULAR

UNIDAD 1 Comunicación Visual		
Objetivo General	Competencias Específicas	Indicadores de logro
<p>Aplicar los principios básicos de la comunicación, sus diferentes niveles, la concepción del concepto generador y el desarrollo de ideas</p>	<p>Identifica y aplica el esquema básico de la comunicación para lograr una comunicación más efectiva y comprende su importancia en el diseño de una propuesta visual.</p> <p>Comprueba y emplea los niveles de comunicación en el diseño de mensajes visuales y comprende su importancia en el proceso de comunicación.</p> <p>Valora y reconoce la importancia de diseñar en función de lograr una comunicación eficaz.</p> <p>Determina la necesidad de desarrollar y aplicar en sus propuestas visuales un lenguaje personal como diseñador gráfico.</p> <p>Diseña y desarrolla conceptos e ideas visuales, que serán insertados dentro de la propuesta visual.</p>	<p>Aplica y desarrolla el esquema básico de la comunicación en el proceso de diseño.</p> <p>Diferencia y aplica los diferentes niveles de comunicación en el proceso.</p> <p>Diseña todas las propuestas visuales basadas en el principio de la comunicación eficaz, directa y funcional.</p> <p>Aplica su propio lenguaje personal a las propuestas visuales.</p> <p>Desarrolla e implementa conceptos e ideas funcionales a los proyectos de comunicación visual de clase..</p>
Contenido Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales
<p>Comunicación. Concepto. Principios. Importancia. Efectividad. Niveles de lectura: Lectura verbal, Tipográfica e icónica.</p> <p>Conceptos. Características. Concepto generador. Definición</p>	<p>Manejo de los diferentes niveles de comunicación en un proyecto gráfico. Manejo de los procesos creativos para desarrollar un concepto generador. Construcción del mensaje visual.</p>	<p>Reflexión sobre a necesidad de una comunicación efectiva. Importancia de los niveles de comunicación en su aplicación.</p> <p>Valoración del mensaje como elemento integrante entre la comunicación y el diseño gráfico.</p>

UNIDAD 2 Elementos del diseño en la comunicación gráfica visual		
Objetivo General	Competencias Específicas	Indicadores de logro
Identificar los diferentes elementos del diseño y sus características en la comunicación gráfica visual	<p>Identifica las posibilidades de los diferentes elementos en la comunicación del mensaje visual</p> <p>Compone mediante los diferentes tipos de elementos</p> <p>Expresa mediante los elementos del diseño los diferentes mensajes comunicacionales</p> <p>Aplica los principios de la percepción visual a los elementos compositivos comunicacionales</p> <p>Utiliza los elementos del diseño para una mayor efectividad en la comunicación.</p>	<p>Maneja los diferentes elementos del diseño.</p> <p>Construye mensajes mediante la utilización de elementos básicos del diseño.</p> <p>Comprende el uso lógico y práctico de los elementos del diseño para la construcción de mensajes comunicacionales.</p> <p>Comprende y utiliza eficientemente los principios de la percepción visual como complemento del proceso compositivo.</p> <p>Diseña las piezas gráficas basadas en elementos para lograr una efectiva comunicación</p>
Contenido Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales
<p>La comunicación. Concepto.</p> <p>La grafica visual. Concepto.</p> <p>Los elementos básicos del diseño. Concepto.</p> <p>Características.</p> <p>Principios y leyes en la comunicación. Concepto</p> <p>La gráfica como medio de expresión comunicacional. Concepto.</p> <p>La importancia del espacio como soporte de la comunicación. Concepto.</p>	<p>Proceso Comunicacional.</p> <p>Conocimiento de los elementos gráficos del diseño .</p> <p>Conocimiento de los principios y leyes comunicacionales</p> <p>Conocimiento de los elementos gráficos del diseño .</p> <p>Conocimiento de los diferentes medios de expresión comunicacional</p> <p>Conocimiento de la importancia del espacio como soporte de la comunicación visual</p>	<p>La importancia del espacio formato</p> <p>El manejo y aplicación de los elementos básicos del diseño para el logro de una buena comunicación visual</p> <p>La utilización de técnicas y herramientas para una efectiva comunicación visual</p>

UNIDAD 3: La Imagen		
Objetivo General	Competencias Especificas	Indicadores de logro
<p>Aplicar los conocimientos perceptuales de la imagen para lograr nuevas propuestas graficas.</p>	<p>Indagar sobre las cualidades y características perceptivas de la imagen, su clasificación y comportamiento dentro del espacio compositivo</p> <p>Compone mediante los diferentes tipos de elementos</p> <p>Expresa mediante los elementos del diseño los diferentes mensajes comunicacionales</p> <p>Aplica los principios de la percepción visual a los elementos compositivos comunicacionales</p> <p>Utiliza los elementos del diseño para una mayor efectividad en la comunicación.</p>	<p>Maneja los diferentes elementos del diseño.</p> <p>Construye mensajes mediante la utilización de elementos básicos del diseño.</p> <p>Comprende el uso lógico y práctico de los elementos del diseño para la construcción de mensajes comunicacionales.</p> <p>Comprende y utiliza eficientemente los principios de la percepción visual como complemento del proceso compositivo.</p> <p>Diseña las piezas gráficas basadas en elementos para lograr una efectiva comunicación</p>
Contenido Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales
<p>Definición, características y clasificación de las imágenes,</p> <p>Tipología de las imágenes, transformación de la imagen, concepto y fundamentos de la representación, relación entre los diferentes tipos de imagen, concepto de iconicidad, concepto de abstracción, estética y carga connotativa de la imagen, caracteres retóricos de la imagen.</p>	<p>Reconocimiento de las imágenes, a partir de la experiencia perceptiva.</p> <p>Selección de las imágenes en el proceso de construcción de mensajes comunicacionales.</p> <p>Diferenciación entre similitud y semejanza en la imagen.</p> <p>Transformación de imágenes en los niveles de iconicidad y abstracción.</p> <p>Determinación de los diferentes puntos de vista para interpretar una imagen.</p> <p>Elaboración de mensajes publicitarios haciendo uso de estrategias comunicacionales mediante el discurso visual.</p>	<p>Valoración de la imagen como elemento de expresión visual como hecho comunicativo.</p> <p>Argumentación objetiva en la selección de imágenes para el proceso de construcción de mensajes visuales.</p> <p>Justificación en el uso de la imagen como elemento persuasivo en la comunicación publicitaria.</p>

UNIDAD 4: El formato		
Objetivo General	Competencias Específicas	Indicadores de Logro
Identificar los diferentes formatos y sus características en el proyecto gráfico.	<p>Identificar las posibilidades de los diferentes formatos en el proyecto gráfico.</p> <p>Construir los diferentes tipos de rectángulos.</p> <p>Ensayar las posibilidades compositivas de las redes de tensión construidas a partir de la descomposición armónica de los rectángulos.</p> <p>Aplicar los principios de la percepción visual a los elementos compositivos</p> <p>Utilizar la proporción y sección áurea como principio compositivo.</p>	<p>Maneja los diferentes formatos.</p> <p>Construye y utiliza oportunamente los diferentes rectángulos al momento de decidir utilizar un formato específico.</p> <p>Comprende el uso lógico y práctico de las redes de tensión dentro del principio de la descomposición armónica de los diferentes rectángulos.</p> <p>Comprende y utiliza eficientemente los principios de la percepción visual como complemento del proceso compositivo.</p> <p>Diseñar las piezas gráficas basadas en los principios de la proporción y sección áurea.</p>
Contenido Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales
<p>El espacio Formato. Concepto.</p> <p>El Rectángulos Estáticos. Concepto. Características.</p> <p>El Rectángulos Dinámicos. Concepto. Características.</p> <p>El Rectángulos Áureos. Concepto. Características.</p> <p>El número de oro. Concepto.</p> <p>La sección Áurea, concepto y características. Breve reseña histórica.</p> <p>Las normas convencionales. DIN. ASA. ISO. Concepto y origen.</p>	<p>Construcción Rectángulos Estáticos.</p> <p>Construcción Rectángulos Dinámicos.</p> <p>Construcción Rectángulos Áureos.</p> <p>Ubicación del número de oro y ubicación en el espacio formato.</p> <p>Conocimiento de la descomposición armónica de los rectángulos.</p> <p>Conocimiento sobre la construcción de las redes de tensión y descubrir los puntos de tensión.</p>	<p>Importancia, reflexión y valoración de las normas convencionales. DIN. ASA.. ISO</p> <p>El manejo y aplicación del formato en el corte útil del papel.</p> <p>El análisis de la relaciones proporcionales en el espacio formato.</p>

Capítulo VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

De acuerdo a los objetivos planteados, se concluyó que el análisis del pensum de estudio anterior no coincidía con el perfil del egresado, lo cual hizo posible la incrementación de una nueva asignatura basada en competencia, donde se relacionara el diseño gráfico y las artes escénicas, con la finalidad de que el estudiante pusiera en práctica ambos conocimientos; esta nueva propuesta de unidad curricular basada en competencia, esta apoyada en estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo cual contribuirá al mejoramiento de los conocimientos adquiridos.

Para que esto se hiciera posible, se realizaron una serie de encuesta a los docentes y estudiantes de la escuela de actuación, la mayoría de los encuestados reconocen la importancia de una nueva asignatura que unificaran ambas áreas de conocimiento, como es el teatro y el diseño gráfico, ya que existe necesidad de promocionar sus obras teatrales. En relación a estos resultados se incorporaron los elementos y contenidos basados en competencia como son las desarrollativas, procedimentales y actitudinales, áreas integradoras, las cuales están acordes al perfil profesional del estudiante de las artes escénicas, contribuyendo y fortaleciendo de esta manera al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para concluir, tanto los docentes como los estudiantes de actuación expresan con urgencia la necesidad de una materia que unifique el teatro y el diseño gráfico, cuyo propósito será el aprendizaje de soluciones efectivas en el área del diseño gráfico, con la finalidad de realizar piezas gráficas, enfocadas a la promoción y difusión de sus obras teatrales.

La realización de este nuevo programa de unidad curricular basado en Competencias, permitió actualizar los contenidos en cuanto a su redacción y jerarquía, estableciendo de manera clara aquellas habilidades y destrezas que se pretende en los estudiantes, con la finalidad de que estos adquieran, a nivel cognitivo, procedimental y actitudinal.

La repercusión de este diseño programático a nivel del Facilitador parece ser elocuente; el programa de asignatura se convierte para él en un *deber ser*, que le recuerda constantemente su función y objeto, y sirve como instrumento guía en la ejecución de la labor docente.

De tal modo que mediante la estructuración del programa de una unidad curricular, el docente tiene la oportunidad de organizar los contenidos y aspectos referentes a las estrategias de enseñanza y aprendizaje, los recursos a ser utilizados, el plan de evaluación, y la planificación de las sesiones de clase, de tal manera esta organización le permitirá realizar una holística de trabajo, al momento de interactuar con los alumnos mediante el recurso didáctico, pudiendo así detectar las necesidades vinculadas a los logros de aprendizaje como; reconocimiento por el trabajo, logros, competencias y las vinculadas a los sentimientos del alumno como el respeto, confianza, apreciación, etc. Por lo que las necesidades de los alumnos en el taller se satisfacen de acuerdo a la relación que se produce con el profesor, especialmente las afectivas de protección, participación y de aprendizaje.

Esta organización programática ayuda a que la información emitida por el profesor o facilitador sea captada de forma apropiada para el mejor entendimiento del alumno, sugiriendo, en este sentido, la responsabilidad de actuar como mediador entre el profesor y la compleja red informativa que sobre él confluye.

La construcción de un Programa de Asignatura constituye uno de los aspectos más importantes dentro del diseño curricular, al ser la herramienta que

permite la aplicación práctica y la materialización de los lineamientos generales de dicho diseño. El análisis realizado nos permite afirmar que, si bien el estudio de los contenidos es fundamental en la conformación de dichos programas, solemos descuidar aspectos referentes a las estrategias de enseñanza - aprendizaje, los recursos a ser utilizados, el plan de evaluación, la planificación de las sesiones de clase y, más importante aún, el provecho que los estudiantes deberán obtener al finalizar el curso.

Recomendaciones

De acuerdo a los resultados obtenidos en el diagnóstico, y de los objetivos específicos del trabajo de investigación, se hacen las siguientes recomendaciones:

Se sugiere realizar una buena planificación en cada unidad curricular donde se ponga en práctica las estrategias de enseñanza – aprendizaje basadas en competencia, con el fin de contribuir con calidad y efectividad la asignatura, con el propósito de proyectar una actitud asertiva en la formación de los futuros profesionales de la actuación,

Los docentes deberán utilizar herramientas y recursos, que faciliten la comprensión de los contenidos de cada unidad curricular, como son: los conceptuales, procedimentales, y actitudinales, así como también los elementos que lo constituyen, con el propósito de unificar ambas área del conocimiento, (diseño gráfico y artes escénicas).

Y por último, utilizar como estrategia de enseñanza, el diseño de material de apoyo audio visual, con el fin de mejorar la comprensión del contenido de la asignatura, de esta manera el estudiante tendrá la oportunidad de optimizar la realización sus trabajos en el taller, y al momento de ponerlos en práctica.

REFERENCIAS

Referencias Bibliográficas

De la Unidad Curricular

- Aicher, O. Kramper, M. (1979). *Sistemas de signos en la comunicación visual*.
Barcelona (España): Gustavo Gili, S.A.
- Arnheim, R. (1979). *Arte y Percepción Visual*. Madrid (España): Alianza
- Bride, M. (1994). *La Armonía en el color*. México (Distrito Federal): Documenta
SRL
- Costa, J. Moles, A. (1991). *Imagen Didáctica*. Barcelona (España): CEAC, s.a.
- Chevelier, J. Cheerbrant. A. (1995). *Diccionario de Símbolos*. (5ta. ed.).
Barcelona (España): Herder
- Cooper, J.C. (2000). *Diccionario de Símbolo*. México (D.F): Gustavo Gilli, S.A.
- Frutiger, A. (1981). *Signos, Símbolos, Marcas y Señales*. (3era ed) Barcelona
(España): Gustavo Gilli. S.A.
- Germani-Fabris. (1973) *Fundamentos del Proyecto Gráfico*. Ediciones.
Barcelona: Don Bosco.
- Hurtado, J. (1998). *Metodología de la Investigación Holística*. Fundación Sypal
Caracas (Venezuela)
- Küppers, H. (1992). *Fundamento de la teoría de los colores*. (2da. ed.).
Barcelona (España): Gustavo Gilli, S.A.
- Laing, J. (1984). *Haga Ud. mismo diseño gráfico*. Madrid (España): Hermann Blume
- Müller, J. (1982). *Sistemas de retículas*. Barcelona (España): Gustavo Gilli, S.A.
- Meggs, P. (1991). *Historia del Diseño Gráfico*. México (D.F) : Trillas, S.A.
- Moles, A. y Costa, J. (1999). *Publicidad y Diseño*. Buenos Aires (Argentina): Infinito
- Otl, A. y Krampen, M. (1979). *Sistemas de signos en la comunicación visual*.
Barcelona (España): Gustavo Gili, S.A.
- Swan, A. (1990). *Bases del Diseño Gráfico*. Barcelona (España): Gustavo Gilli, S.A.
- Swan, A. (1993). *Cómo diseñar retícula*. (2da. ed.). Barcelona: Gustavo Gilli, S.A.

- Los medios de comunicación y la salud mental* (2007). [online] disponible en:
[http://www. Rena.e12.ve/segunda etapa/cuerpohumano/medios mentales](http://www.Rena.e12.ve/segunda%20etapa/cuerpohumano/medios%20mentales)
- Wong, W. (1990). *Principios del Diseño en el color*. Barcelona España: Gustavo Gilli, S.A.
- Wong, W. (1989). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Barcelona España: Gustavo Gilli, S.A.

Bibliografía General

- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación*. Introducción a la metodología científica. 5ta edición. Caracas: Episteme.
- Bastidas, D. (2007). *Programa curricular. Sistemas de impresión*. Trabajo para optar a la categoría de profesor asistente no publicado. Universidad de Los Andes. Facultad de Arte. Mérida.
- Cirigliano, G. y Villaverde, A. (1966). *Dinámica de Grupos y Educación: Fundamentos y Técnicas*, Buenos Aires, Editorial Hvmánitas,
- Díaz F. y Barriga A. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*, México. Editorial McGraw-Hill,
- Cejas, M. (s/f). *La educación basada en competencias: una metodología que se impone en la Educación Superior y que busca estrechar la brecha existente entre el sector educativo y el productivo*. Trabajo no publicado. Universidad de Carabobo. Valencia.
- Grisolía, M. (2007). *Programa de la asignatura Masa, Movimiento y Energía*. Proyecto de asignatura. Mérida. Universidad de Los Andes, Facultad de Humanidades. Programa de Actualización de los Docentes. Universidad de Los Andes.
- Hurtado, J. (1998). *Metodología de la Investigación Holística*. Caracas. Venezuela: Fundación Sypal.
- Luzardo, H. (2006). *Estrategias Instruccionales. Material mimeografiado*. Programa de Actualización de los Docentes PAD. Universidad de Los Andes. Mérida.

- López B. e Hinojosa E. (2003). *Evaluación del Aprendizaje, Alternativas y Nuevos Desarrollo*. México. Editorial Trillas.
- Luzardo, H. (s, f). Los Contenidos. [Documento en formato power point] Mérida: Programa de actualización de los docentes. Universidad de Los Andes.
- Marrero, E. (2008). *Integración de las Artes en el trabajo II*. Mérida: Venezuela . Universidad de los Andes.
- Martínez P. y Sarmiento T. (2005) *Capital Humano y Crecimiento Económico en Venezuela*. Edición a texto completo en ww.eumed.net/libros/2005/mpst/
- Medina, J. (2007). *Diseño instruccional* Programa de actualización docente. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes
- Morles V., Medina E., Álvarez N., (2003) *La Educación Superior en Venezuela. Informe 2002 a IESAL-Unesco*. Caracas, 2003.
- Poggioli L. (2005). *Estrategias de estudio y ayudas anexas*. Segunda edición. Caracas: Fundación Polar.
- Poggioli L. (2005). *Estrategias de adquisición de conocimiento*. Segunda edición. Caracas Fundación Polar.
- Poggioli L. (2005). *Estrategias de apoyo y motivacionale*. Segunda edición. Caracas Fundación Polar.
- Poggioli L. (2007). *Estrategias de aprendizaje*. Una expectativa Teórica, Tercera edición. Caracas Fundación Polar
- Poggioli L. (2005). *Estrategias de estudio y ayudas anexas*. Segunda edición. Caracas Fundación Polar
- Pestana, Nancy (s/f) *Microenseñanza. Material mimeografiado*. Programa de Actualización de los Docentes PAD. Universidad de Los Andes.
- Las competencias y el aprendizaje en la formación y la educación superior*.(2006).Trabajo Mimeografiado. Mérida. Universidad de Los Andes, Facultad de Humanidades. Programa de Doctorado en Educación. Universidad de Los Andes.
- Romero, N. (2005) *¿Y qué son las competencias? ¿Quién las construye? ¿Por qué competencias? En "Educar", Revista del Sistema Educativo Jalisciense*. Octubre-Diciembre 2005. Guadalajara, México.

Serrano, C. (2003) *El enfoque de competencias y su utilización en la planificación educativa*. Consultora de Desarrollo de RRHH OPS/OMS. Representación en Venezuela

Silvera S. Pedro. (2007) *Taller de Competencias, Planificación, Objetivos y Contenidos*. Mérida. Universidad de Los Andes, Programa de Actualización de los Docentes.

Villarreal, C. (1995). *La enseñanza universitaria: de la transmisión del saber a la construcción del conocimiento*. Educación Superior y Sociedad. 1(6), 103-122.

Vigotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Girijalbo.

Referencias Electrónicas

Marcelo García, Carlos (s/f) Definición de competencias genéricas y específicas de las titulaciones. Extraído consultado 10 de Agosto de 2009 desde: http://www.psico.uniovi.es/Fac_Psicologia/paginas_EEEs/competencias/Def-competencia-gener-especi.pdf

Diccionario de la Real Academia Española. Extraído el 27 de octubre de 2009 desde: <http://www.rae.com>

Documentos y Materiales Didácticos

Estrategias didácticas para la docencia universitaria. (2006). Universidad de Los Andes. Programa de Actualización de los Docentes PAD. Mérida

Taller de fundamentos de la educación. (2006) Universidad de Los Andes. Programa de Actualización de los Docentes PAD. Mérida

Estrategias [Documento en línea]. Disponible en:

<http://dewey.uab.es/pmarques/dioe/modelosnicolas.doc> (Consultado en Octubre, 2009)

Evaluación[Documento en línea]. Disponible en:

http://www.tdx.cesca.es/TESIS_URV/AVAILABLE/TDX-1030103-142411/OBCapitulo06Def.pdf. (Consultado en Septiembre, 2, 2009)

Evaluación[Documento en línea]. Disponible en:

<http://www.educarchile.cl/planificaccion/1610/propertyvalue-40149.html>.

(Consultado Septiembre, 2009)

Portal monografías. *Teorías de Aprendizaje*. Conductismo. [Documento en línea].

Disponible en:

<http://www.monografias.com/trabajos13/teapre/>. (Consultado en Octubre, 2009).

Réquiz. M^a C. Manual de técnicas de dinámicas de grupo.

Teoría conductista [Documento en línea]. Disponible en:

http://www.educarchile.cl/web_wizzard/visualiza.asp?id_proyecto=3&id_pagina=275 (Consultado en Septiembre 8, 2009)

Teoría cognitiva [Documento en línea]. Disponible en:

http://www.wikilearning.com/monografia/el_aprendizaje-teorias_cognitivistas/1999-3 (Consultado en Septiembre 10, 2009)

Teorías del aprendizaje [Documento en línea] Disponible en:

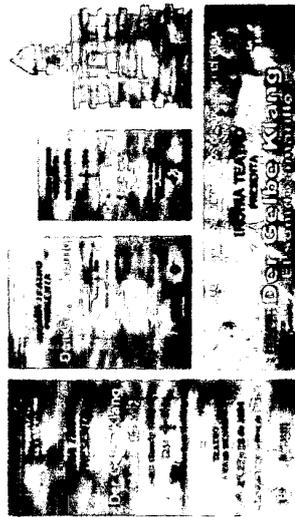
http://www.educarchile.cl/web_wizzard/visualiza.asp?id_proyecto.3&id_pagina.275 (Consultado en Septiembre 5, 2009)

Teorías sobre el aprendizaje [Documento en línea] disponible en:

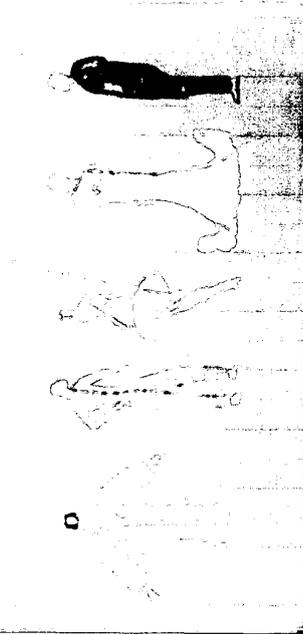
<http://sensei.iecc.uned.es/~miguel/tesis/node14.html> Consultado en Septiembre 1 (consultado en Enero 8, 2010)

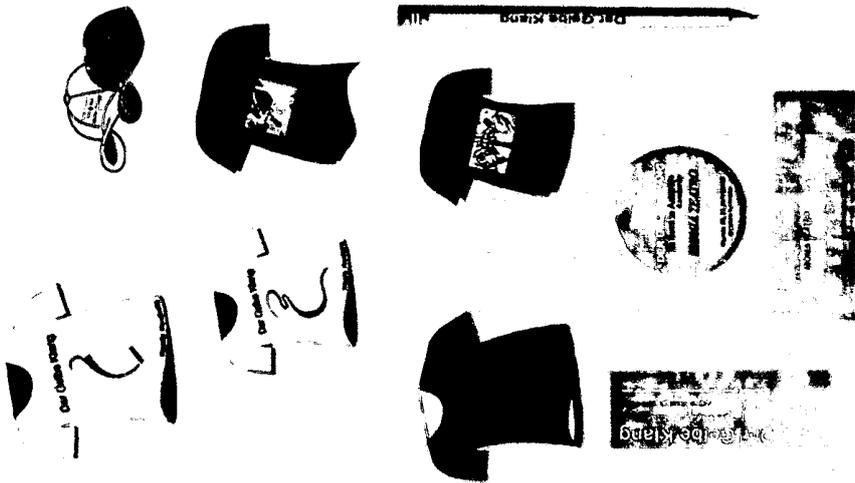
ANEXOS

Este trabajo puede comprobar la amplitud del diseño gráfico que aporta en primera instancia el elemento estético como un acompañante ineludible de la persuasión, basado en un estudio de ambiente teatral y personificación del ser humano donde se reúnen forma, color y línea para comunicar estéticamente

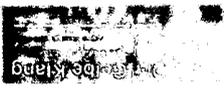


la idea planteada, a través de una estructuración by y tridimensional donde lo gráfico se une con el teatro imagen y tipografía toman relevancia en función al juego lúdico o arte escénico.





THE GREAT ESCAPE





Fotografía: Ileana Cernaro

"Cada arte tiene su propio lenguaje, es decir, únicamente los modelos propios de sí mismo. Así cada arte es una unidad cerrada en sí misma. Cada Arte tiene su vida propia. Es un tiempo por sí solo, por eso los medios de diferentes artes son totalmente distintos e intercambiables. Sonidos, colores, palabras"

Kandinsky

Der Gelbe Klang

Es una obra que pertenece a esos difíciles artes de vanguardia, considerada como una de las expresiones artísticas más importantes de interés sintético que solamente sería comprendida en dos generaciones futuras, expresada por Kandinsky en su libro *Über das Geistige in der Kunst*.

Se llevó a cabo tres representaciones de la obra en estos últimos tiempos: en Nueva York 1972.; en Baume 1975 (sur de Francia), y en París en el año de 1976. Kandinsky ni siquiera tuvo la oportunidad de ver su obra escenificada ya que se vio truncada por el inicio de la primera guerra mundial.

En esta obra el juego es totalmente abstracto. Kandinsky habla sobre los efectos ópticos, psíquicos y del contenido simbólico, logrado a través de una síntesis de diferentes elementos que llega a un final en la fantasía del espectador y crea ante este la compleja vivencia del artista, para dejar tocar por el juego de formas inhabitual, vacío de todo contenido comprensible y absoluto, de tal modo que el drama se produce por el complejo medio de la vivencias internas (vibración del espíritu del espectador), con esta experiencia Kandinsky descubre una forma del género, valorándose como un próambulo del drama expresionista alemán.

Esta nueva versión de la obra, se ha involucrado el diseño gráfico por ser un lenguaje comunicador, al igual que todas las artes. Dándole una nueva visión, donde se combina lo gráfico - teatral resultando un nuevo término "el Gráfico" que viene a ser mi propio ser.

El diseño no sólo lo veremos aplicado en la programación, en los pendones, carteles y afiches, material de promoción, etc, sino también en la puesta en escena, haciendo que forme parte de la estética teatral, debido a que el teatro es esencialmente la integración de todas las artes.

Además de proyectar mis conocimientos como diseñador gráfico, también me desenvuelvo dentro de la obra como director, actor, escenógrafo, vestuarista, director de musicalización, productor y diseñador del color en la iluminación. En esta experiencia del diseño gráfico aplicado en el campo del teatro ha abarcado casi en su totalidad del arte monumental.

Emir Uzátegui: Un teatrero en sintonía con el Diseño Gráfico

Emir se ha caracterizado por no pasar desapercibido, al menos, en esta ciudad. Sus grandes "aborres": los ha formado a través del teatro: su gran pasión.

En su hoja de vida reza que ha tomado cursos, talleres, en torno a las artes escénicas, pero también sobre Diseño Gráfico, y computación que incluye el conocimiento de varios programas actualizado en esta área de la tecnología digital.

Igualmente en su búsqueda, se ha atrevido también a dar cursos. Estos últimos orientados a las artes escénicas y por supuesto al diseño. Uno de ellos bajo el nombre "Curso de improvisación teatral aplicado al campo del Diseño Gráfico" en el INAM en abril y julio de este año, radica en claramente sus inclinaciones en esta disciplina.

Lo aprendido lo ha llevado a ejecutar varios trabajos para realizar afiches para eventos e谱idades, entre lo que destacar concursos para festivales de rock, de penales, talleres de anime, noches de fantasía, de disfraces, festivales de papagayos, y pare de contar los quehaceres organizados en su ciudad, sus incursiones en estas artes verdaderas.

Sus trabajos teatrales los ha realizado ya sea bajo la figura de actor o director, para recordarlo en sus interpretaciones en "La vida de Medea" en julio del 99, y en "El gran Principito" en diciembre de ese mismo año en los escenarios del Centro Cultural Tilio Febres Cordero. Actividad a la que se suman muchas más actuaciones arrojando una participación considerable en el campo actual.

Sin embargo, es a través de sus performance donde su búsqueda adquiere una identidad propia de un joven que quiere explorar con total libertad sus propuestas teatrales, para especificar en mayo del 91 "La muerte de un bolívar es mi muerte hoy" en la sede del Colegio de Periodistas de Mérida, obra que le permitió por invitación viajar al V Festival de Teatro "Peter Traversi Canedo" en Cochabamba, Bolivia. "El medicamento", "El vuelo del ángel", "Pecato fobia", con esta última se presenta el Festival Internacional de Teatro del 97 por Mérida, así como las presentaciones de otros performance en la Escuela de Arte y Diseño y en la Facultad de Arquitectura de la ULA, aunado a acciones e instalaciones en Bienales de Artes Plásticas promovida por esa casa de estudios, complementan el tránsito de su formación, en ese atrevimiento a explorar y diseñar su propio camino.

Hoy como cursante del último año de la carrera de Diseño Gráfico, se reta a presentar su tesis, tomando al teatro como pretexto para aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera: improvisación teatral aplicada al Diseño Gráfico.

La cual trajo como consecuencia su acercamiento a "El sonido amarillo" única obra teatral escrita por el artista plástico ruso Wassily Kandisky, que tipificada como expresionismo abstracto, el estallido de la primera guerra mundial frustró cualquier intento de estreno.

Las presentaciones de su propuesta ante el jurado calificador, y una puesta en escena donde le movimiento se conjugan con videos, gráficas, colores, y posibles olores, arrojarán su exploración en este campo, y la aplicación de sus conocimientos.



Cavilaciones de Don Simón Rodríguez

Autor: Miriam Anzola

Versión: Emir Uzcátegui

Cátedra: Sociología de la Educación

Prof: Yiovanina de Vita

Facultad de Humanidades y Educación Universidad de los Andes



